

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências
Humanas, Sociais e da Natureza

Alecsandro Michael de Andrade

**Análise de uma proposta para o ensino de contabilidade básica utilizando o
jogo de tabuleiro Contador_Jr**

Cornélio Procópio
2022

Alecsandro Michael de Andrade

**Análise de uma proposta para o ensino de contabilidade básica utilizando o
jogo de tabuleiro Contador_Jr**

**Analysis of a proposal for teaching basic accounting using the board game
Contador_Jr**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Fundamentos e Metodologias para o Ensino de Ciências Humanas.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva

Cornélio Procópio
2022



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

TERMO DE APROVAÇÃO

12/12/22, 16:33



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina



ALECSANDRO MICHAEL DE ANDRADE

ANÁLISE DE UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE CONTABILIDADE BÁSICA UTILIZANDO O JOGO DE TABULEIRO CONTADOR_JR

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 12 de Dezembro de 2022

Armando Paulo Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Eduardo Filgueiras Damasceno, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Joao Coelho Neto, Doutorado - Universidade Estadual do Norte do Paraná (Uenp)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 12/12/2022.

*Dedico este trabalho aos meus pais, irmãs, esposo e filho,
minha fonte de inspiração, iluminação e amor.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço especial a Deus por sempre me mostrar o caminho correto.

Sou grato aos meus pais pelo incentivo e pelo apoio ilimitado.

Agradeço ao meu esposo pelo apoio, paciência e por sempre estar junto ao meu lado em todos os momentos.

Agradeço ao meu filho, minha fonte de inspiração, por compreender a ausência para desenvolver este trabalho.

Agradecimento aos amigos pelo ombro e apoio nas horas mais difíceis.

Agradecimento aos professores, coordenadores e direção da Etec Pedro D'Arcádia Neto.

Grato pela confiança depositada pelo meu orientador que me resgatou e me colocou na direção correta.

Gratidão aos meus amigos de mestrado pelo convívio e espírito colaborativo.

Também agradeço à Universidade, aos membros da banca e aos professores pelo incentivo, conhecimento, orientação, paciência e dedicação.

Agradecimento especial aos meus alunos, este jogo foi criado para vocês.

“A mente que se abre a uma nova ideia
jamais voltará ao seu tamanho original”.

Albert Einstein

ANDRADE, Alecsandro Michael de. **Análise de uma proposta para o ensino de contabilidade básica utilizando o jogo de tabuleiro Contador_Jr.** 2022. 100 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – “Universidade Tecnológica Federal do Paraná” – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2022.

RESUMO

A experiência em sala de aula e as observações mostram que as aulas expositivas não são mais suficientes para contribuir com o ensino de Contabilidade. Uma das possibilidades é a utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta para auxiliar este processo. Para isto, deve-se superar os métodos tradicionais de ensino e buscar maneiras para engajar e mobilizar os alunos nas atividades educacionais, criando um ambiente cada dia melhor. Além disto, as metodologias ativas são um dos caminhos possíveis para estimular o interesse dos alunos pelo processo de ensino e de aprendizagem. O objetivo deste trabalho é analisar as contribuições da utilização do jogo de tabuleiro Contador_Jr para o ensino de Contabilidade básica. Para subsidiar a análise dos dados foram tratados os seguintes aspectos: metodologia ativa, jogos na educação, jogo de tabuleiro e Contabilidade. A metodologia utilizada é de cunho qualitativo interpretativo e para a análise dos dados foi utilizada a análise qualitativa analítica. Os resultados obtidos apontam que as metodologias ativas são formas diferenciadas de aprendizado e determinante para que professores tenham um maior engajamento, ampliando o desenvolvimento e o protagonismo do aluno por meio da participação ativa em suas aulas e que o jogo de tabuleiro Contador_Jr tem como principal característica uma alternativa viável para auxiliar no ensino e construção do conhecimento dos conceitos e técnicas da Contabilidade de forma desafiadora, porém aplicável, simples, fácil, divertida, dinâmica e prática. Logo, pode-se inferir que a utilização do jogo de tabuleiro Contador_Jr tem possibilidades de ser utilizado em contexto de ensino de Contabilidade básica contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem de professores e alunos.

Palavras-chave: Metodologia ativa; Aprendizagem baseada em jogos; Jogos de tabuleiro; Ensino de contabilidade básica.

ANDRADE, Alecsandro Michael de. **Analysis of a proposal for teaching basic accounting using the board game Contador_Jr.** 2022. 100 p. Masters Dissertation (Professional Master's in Teaching Human, Social and Natural Sciences) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2022.

ABSTRACT

Classroom experience and observations show that lectures are no longer sufficient to contribute to the teaching of accounting. One of the possibilities is the use of board games as a tool to help this process. For this, one must overcome traditional teaching methods and seek ways to engage and mobilize students in educational activities, creating a better environment every day. In addition, active methodologies are one of the possible ways to stimulate students' interest in the teaching and learning process. The objective of this work is to analyze the contributions of the use of the board game Contador_Jr to the teaching of basic accounting. To support the data analysis, the following aspects were treated: active methodology, games in education, board game and accounting. The methodology used is of an interpretative qualitative nature and for the analysis of the data, the qualitative analytical analysis was used. The results obtained indicate that active methodologies are different forms of learning and determinant for teachers to have greater engagement, expanding student development and protagonism through active participation in their classes and that the Contador_Jr board game has as its main feature a viable alternative to assist in teaching and building knowledge of accounting concepts and techniques in a challenging, but applicable, simple, easy, fun, dynamic and practical way. Therefore, it can be inferred that the use of the board game Contador_Jr has possibilities of being used in the context of teaching basic accounting, contributing to the teaching and learning process of teachers and students.

Keywords: Active methodology; Game-based learning; Board games; Teaching basic accounting.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Grau de aprendizagem de acordo com a teoria de William Glasser.....	21
Figura 2- Resumo conceitual de metodologia ativa	22
Figura 3- Solução da necessidade pedagógica	26
Figura 4- Os quatro pilares fundamentais dos jogos	27
Figura 5- Evolução conceitual de Contabilidade	32
Figura 6- Conceito de patrimônio.....	34
Figura 7- Conceito de Resultado e formação do lucro e/ou prejuízo	35
Figura 8- Procedimentos de lançamentos contábeis pelas partidas dobradas	36
Figura 9- Divisão dos Níveis de Jogabilidade.....	41
Figura 10- Tabuleiro Contador_Jr.....	44
Figura 11- Tabuleiro Contador_Jr oficial.....	45
Figura 12- Cartas de ação	46
Figura 13- Peões, ficha de imunidade e dado	47
Figura 14- Peças de estoque de mercadorias.....	47
Figura 15- Manual de instruções	49
Figura 16- Jogo completo com seus elementos.....	49
Figura 17- <i>QR Code</i> de acesso ao Tabuleiro e Manual de Regras	50
Figura 18- Caixa	50
Figura 19- Exemplificação de codificação do sujeito de pesquisa.....	51
Figura 20- Resumo da apresentação das Oficinas	55
Figura 21- Fases da análise qualitativa analítica de dados	60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Ofertas de salas vestibulinho Etec 2022	16
Quadro 2- Vagas ofertadas Vestibulinho Etec 2022 - Contabilidade	17
Quadro 3- Vagas ofertadas Vestibulinho Etec 2022 – Administração	17
Quadro 4- Balanço patrimonial simplificado	33
Quadro 5- Demonstração simplificada do resultado do exercício	35
Quadro 6- Competências e habilidades previstas na aplicação do jogo.....	39
Quadro 7- Conteúdos das disciplinas previstas na aplicação do jogo.....	40
Quadro 8- Dados Questionário 1 – Metodologia Ativa	52
Quadro 9- Dados Questionário 2 – Aplicação do Jogo Contador_Jr	53
Quadro 10- Resumo valores finais após o encerramento do BP entre as equipes	57
Quadro 11- Resumo valores finais após o encerramento da DRE entre as equipes.....	57
Quadro 12- Informações gerais dos sujeitos da pesquisa.....	62
Quadro 13- Uso de metodologias ativas	63
Quadro 14- Pontos fracos, sugestão de melhorias, correções e observações.....	72

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Experiência como Jogador	67
Gráfico 2- Percepção aprendizagem em relação aos conceitos básicos de Contabilidade	68

LISTA DE SIGLAS

ABC - *Activity Based Costing* (Custeio Baseado em Atividade)

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

BP - Balanço Patrimonial

CD - Classe Descentralizada

CFC - Conselho Federal de Contabilidade

CMV - Custo da Mercadoria Vendida

CPS - Centro Paula Souza

DRE - Demonstração do Resultado do Exercício

GEPEMAT - Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação Matemática com Ações Transdisciplinas

MA - Metodologias Ativas

MDF - *Medium Density Fiberboard* (Placa de fibra de média densidade)

MTEC - Ensino Médio com Habilitação Profissional Técnica

MTEC PI- Ensino Médio com Habilitação Profissional Técnica Integrada

MTEC 20% - Ensino Médio com Habilitação Profissional Técnica 20% online

MTEC N - Ensino Médio com Habilitação Profissional Técnica Noturna

MTEC AMS - Ensino Médio com Articulação da Formação Profissional Média e Superior

NBC-T - Norma Brasileira de Contabilidade – Técnica

NBC-TG - Norma Brasileira de Contabilidade – Técnica Geral

MS - Microsoft

PVC - Policloreto de Vinilo

QR Code - *Quick Response* (Resposta Rápida)

SDE - Secretaria de Desenvolvimento Econômico

UTFPR - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

WWW - *World Wide Web*

SUMÁRIO

1. O CONTEXTO DA PESQUISA	15
1.1. Apresentação do tema	15
1.2. Público-alvo do jogo	16
1.3. Justificativa	18
1.4. Objetivos da pesquisa.....	18
1.4.1. Objetivo Geral	18
1.4.2. Objetivos Específicos:	19
1.5. Estrutura do trabalho	19
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	20
2.1. Metodologias Ativas	20
2.2. Jogos para o Ensino.....	23
2.3. Jogos de Tabuleiro.....	28
2.4. Contabilidade.....	30
3. CAMINHOS METODOLÓGICOS.....	38
3.1. Natureza da pesquisa	38
3.2. Levantamento do conteúdo, competências e habilidades	39
3.3. Implementação e desenvolvimento do produto educacional	42
3.3.1. Materiais	43
3.3.2. Visão geral dos sujeitos da pesquisa	51
3.3.3. Aplicação do produto tecnológico e Instrumento de coleta de dados	55
3.4. Metodologia de análise dos dados	58
4. ANÁLISE DOS DADOS	61
4.1. Estrutura de análise dos dados.....	61
4.2. Análise dos dados e contribuições	61
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	74
REFERÊNCIAS	77

ANEXO A – PLANO DE CURSO – TÉCNICO EM CONTABILIDADE	79
ANEXO B – PLANO DE CURSO – TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO	80
ANEXO C – PLANO DE CURSO – MTEC ADMINISTRAÇÃO	81
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1	82
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2	92

1. O CONTEXTO DA PESQUISA

Para despertar no aluno o interesse em aprender é necessário o uso de uma linguagem capaz de aproximar do que é real, transformando a teoria em experiência significativa e o professor pode colaborar promovendo a sociabilidade, acentuando a criatividade, espírito de competição e de colaboração por meio do trabalho em equipe.

Esta pesquisa faz parte de 22 anos de atuação como professor utilizando metodologias ativas na educação, materializando-se após pesquisas, testes e estudos em um jogo de tabuleiro para o ensino de Contabilidade básica.

Nesta seção apresenta-se o tema desta pesquisa, suas justificativas, seus objetivos geral e específicos, bem como a estrutura do trabalho.

1.1. Apresentação do tema

A Contabilidade ganhou destaque para o sucesso econômico do país deixando de atender exclusivamente normas e regulamentos do governo ao mudar seu foco para a gestão das empresas, possibilitando ganhar a confiança de investidores e credores, além de ser utilizada como ferramenta fundamental para gerar informações nas tomadas de decisões.

Contudo, os cursos de Contabilidade precisam cativar os alunos para que entendam a dinâmica aplicada nesta área e uma das alternativas pode ser com o uso de metodologias ativas, dentre elas a aprendizagem baseada em jogos pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de alunos e professores com o uso específico de jogos de tabuleiros tradicionais.

O jogo de tabuleiro pode exercer um encanto sobre os seus usuários, pois mobiliza para alcançar resultados positivos, conseqüentemente a vitória, em especial contribui com o ensino o qual os alunos podem aprender de forma lúdica. No entanto, os jogos devem ser vistos como apoio no auxílio do processo educativo e não um substituto.

Apesar das potencialidades destes jogos, na área de Contabilidade existe uma carência de jogos voltados para auxiliar o processo de ensino e de aprendizagem. Este fato pode envolver a questão que a Contabilidade se trata de um tema muito técnico e complexo, com princípios,

normas e leis. Em função disto, principalmente com os alunos ingressantes, o uso de aulas teóricas e tradicionais, tornam-na mais cansativas, podendo desestimular estes alunos e aumentar a evasão no curso.

Nesta pesquisa optou-se pela utilização da metodologia ativa utilizando a aprendizagem baseada em jogos, em especial, jogo de tabuleiro, com a proposta de desenvolver e avaliar um jogo didático no formato de tabuleiro clássico, com seus elementos, mecânicas e regras, para contribuir com o ensino previsto nas bases tecnológicas com a temática de Contabilidade básica para os cursos técnicos do eixo de Gestão e Negócios, com o intuito principal em auxiliar o professor em suas aulas práticas de forma lúdica, divertida, dinâmica e atrativa.

Com base nessas contextualizações, a pergunta central desta pesquisa é: De que forma o jogo de tabuleiro pode contribuir com o ensino de Contabilidade básica?

Outro aspecto importante no desenvolvimento do produto, além da formação do professor, é conhecer, a seguir o nosso público-alvo final.

1.2. Público-alvo do jogo

O vestibulinho é um processo seletivo do Centro Paula Souza que seleciona candidatos para as Escolas Técnicas Estaduais (Etec). No primeiro semestre de 2022, evidenciado no Quadro 1, o CPS possuía 226 escolas técnicas e 180 extensões (CD - Classes Decentralizadas), de todos os cursos, somente dentro da área de gestão e negócios serão ofertadas 40 salas do curso técnico em Contabilidade e 191 salas do curso técnico em Administração.

Quadro 1- Ofertas de salas vestibulinho Etec 2022

Estudos de Contabilidade			
Contabilidade	Total	Técnico	
Etec	226	26	12%
Extensão (CD)	180	14	8%
Total	406	40	10%
Custos, Processos e Operações Contábeis			
Administração	Total	Técnico	
Etec	226	112	50%
Extensão (CD)	180	79	44%
Total	406	191	47%
	406	231	57%

Fonte: Sistema Vestibulinho CPS; Autoria Própria (2022)

Portanto das 406 salas, 231 salas (57%) serão oferecidas as disciplinas de Estudos da Contabilidade e Custos, Processos e Operações Contábeis para os cursos noturnos, disciplinas estas relacionadas com a Contabilidade básica.

Se analisar também junto com as outras modalidades da área do período diurno, serão ofertadas 47 salas para o curso de Contabilidade e 379 salas para o curso de Administração, tanto para técnico quanto para o MTEC - Ensino Médio com Habilitação Profissional Técnica.

No Quadro 2, verifica-se as vagas ofertadas no vestibulinho Etec 2022 para o curso de Contabilidade.

Quadro 2- Vagas ofertadas Vestibulinho Etec 2022 - Contabilidade

Contabilidade	Total	Técnico	Mtec	Mtec PI	Total Salas
Etec	226	26	5	2	33
Extensão (CD)	180	14	0	0	14
Total	406	40	5	2	47

Fonte: Sistema Vestibulinho CPS; Autoria Própria (2022)

No Quadro 3, verifica-se as vagas ofertadas no vestibulinho Etec 2022 para o curso de Administração.

Quadro 3- Vagas ofertadas Vestibulinho Etec 2022 – Administração

Administração	Total	Técnico	Mtec20%	Mtec	Mtec PI	Mtec N	Mtec AMS	Total Salas
Etec	226	112	9	77	84	4	0	286
Extensão (CD)	180	79	4	2	3	0	5	93
Total	406	191	13	79	87	4	5	379

Fonte: Sistema Vestibulinho CPS; Autoria Própria (2022)

Preenchendo as 40 vagas disponíveis por sala em todas as 426 ofertadas no processo Vestibulinho 1º Semestre 2022, estamos falando em um “potencial médio” de 17.000 alunos em todo estado de São Paulo.

O perfil dos alunos de Administração e Contabilidade da Etec Pedro D’Arcádia Neto referente ao segundo semestre de 2022 apontam uma idade de 71% até 21 anos e 29 anos acima, com a maioria na faixa de 17 a 21 anos com 56%. Dados disponível no Sistema Acadêmico Etec em 26 de agosto de 2022.

1.3. Justificativa

Existem várias formas de se apropriar do conhecimento. Os jogos quando utilizados como ferramenta pedagógica, podem favorecer o processo de ensino e de aprendizagem em razão do maior interesse que os alunos demonstram por atividades lúdicas e práticas.

Com este alcance, os jogos podem promover uma aproximação do aluno com a teoria abordada pelo professor, tornando a experiência educacional mais prazerosa, engajando e instigando a participação não como mero expectador, mas como sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem.

O ensino de Contabilidade precisa ser revisto e modernizado. Por meio da experiência e observações percebe-se que aulas expositivas, exercícios previamente elaborados, ou até mesmo utilização de sistema informatizado e planilhas eletrônicas, consideradas até então como aulas práticas em laboratório de informática, não são mais suficientes para contribuir com os estudos das técnicas e operações contábeis (saber fazer) previstas nos planos de cursos, mas sim um conjunto de habilidades, comportamentos e mobilização para os estudos e, para isso, a utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta, favorecem o ensino e a aprendizagem desta matéria complexa.

Este cenário justifica a realização desta pesquisa em analisar as contribuições de um jogo de tabuleiro utilizando os princípios das metodologias ativas, para favorecer o ensino de Contabilidade básica envolvendo, principalmente, os alunos iniciantes. Sendo este recurso uma ferramenta didática destinada a apropriação de conceitos e técnicas, como facilitador da teoria à prática para que os alunos se sintam interessados e atraídos pela aula por meio de atividades lúdicas, sem perder a seriedade que merece a abordagem dos temas e, assim conquistar a atenção e participação deste público cada vez mais jovem e inexperiente no mercado de trabalho.

1.4. Objetivos da pesquisa

1.4.1. Objetivo Geral

Analisar as contribuições da utilização do jogo de tabuleiro Contador_Jr por meio da metodologia ativa baseada em jogos de tabuleiro para o ensino de Contabilidade básica.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Selecionar os conteúdos dos componentes curriculares previstos nos planos de curso que envolvem Contabilidade básica.
- Desenvolver um jogo de tabuleiro que possibilite o ensino dos conceitos de Contabilidade básica.
- Aplicar oficinas utilizando o jogo de tabuleiro Contador_Jr.
- Investigar a utilização do jogo de tabuleiro Contador_Jr em situação real de ensino.

1.5. Estrutura do trabalho

A sequência deste trabalho está estruturado em mais três partes além desta. Na segunda parte, aborda-se a fundamentação teórica envolvendo: Metodologias ativas; Jogos na educação; Jogos de tabuleiro e Contabilidade, segundo a ótica de pesquisadores dos aspectos envolvidos neste estudo, bem como as experiências por eles registradas. Na terceira parte, apresenta-se os sujeitos da pesquisa, bem como seu perfil, a metodologia aplicada na pesquisa e com base nos resultados dos questionários aplicados durante a coleta dos dados, realizou-se a análise dos dados utilizando a análise qualitativa analítica e na última parte, abordou-se as considerações finais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, apresenta-se os aspectos teóricos que darão subsídios para análise dos resultados desta pesquisa. Primeiramente, trata-se da questão envolvendo metodologias ativas, jogos na aprendizagem, jogos de tabuleiro e noções de Contabilidade.

2.1. Metodologias Ativas

Aprender é essencial na vida das pessoas e faz parte de um processo para o desenvolvimento pessoal. Este processo pode acontecer e ser remodelados por meio de estudos, observações e experiências. O aluno se envolve no processo de aprender com o apoio do professor como orientador, mediador, supervisor e facilitador com seus recursos, conhecimentos e expertise por meio de uma metodologia que inspira e que o desafia, assim como ocorre na vida.

A aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compressão mais ampla e profunda (MORAN; BACICH, 2018, p. 2).

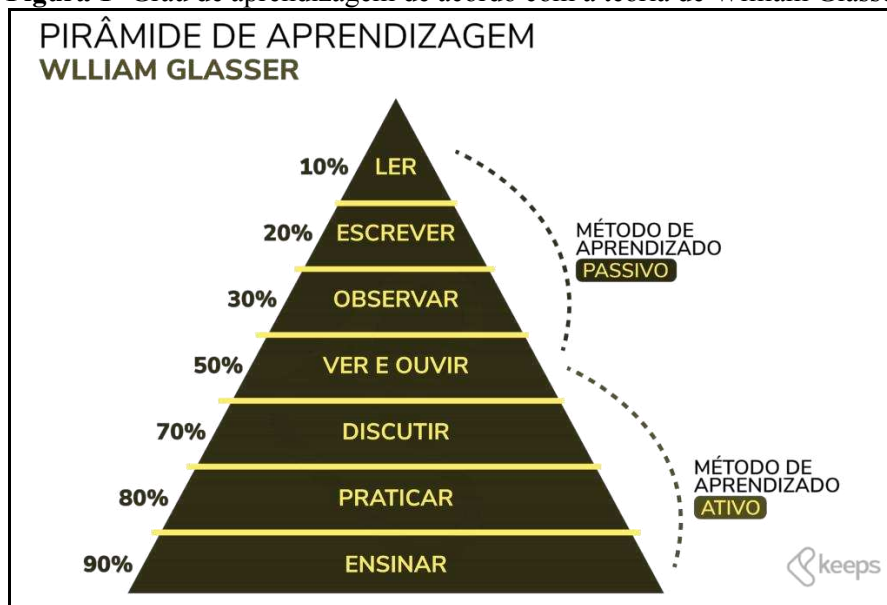
As metodologias ativas, como o próprio nome dela já define, o aluno atua de forma ativa em todo processo de ensino e aprendizagem, em vez de receber pronto pelo professor de forma passiva, copiando a matéria da lousa, acompanhando *slides* ou até mesmo fazendo exercícios propostos nas apostilas.

As metodologias ativas têm como objetivo fazer com que o aluno participe do processo de ensino e aprendizagem como decisor, criador, jogador, professor, ator, pesquisador e assim por diante; de alguma maneira, ele deixa de ser o aluno (MATTAR, 2017, p. 22).

William Glasser, psiquiatra americano aplicou a teoria da escolha na educação. De acordo com esta teoria o professor é um “guia” para o aluno. Ele defende que não se deve trabalhar com decoraç o, sugerindo que os alunos aprendam efetivamente fazendo com o auxílio e suporte do professor (VIANA, 2021).

Desta forma é possível observar que os métodos mais eficientes estão inseridos no método de aprendizado ativo por meio das ações discutir, praticar e ensinar, evidenciado na Figura 1.

Figura 1- Grau de aprendizagem de acordo com a teoria de William Glasser



Fonte: Disponível em: https://keeps.com.br/piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser-conceito-e-estrutura/#Conceito_de_piramide_de_aprendizagem. Acesso em: 20 set. 2022.

As metodologias ativas são métodos e formas de ensinar com a finalidade de despertar nos alunos a aprenderem de forma mais participativa e independente, realizando atividades que estimule a iniciativa e a pensar, além do tradicional, para que possam ser responsáveis pela construção de seu conhecimento.

A aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismo poucos eficientes (MORAN; BACICH; 2018, p. 2).

Esta metodologia de ensino e aprendizagem está relacionada, também, com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e são novas maneiras de idealizar e reinventar o ensino. Nesta diretriz da BNCC, a educação tem um compromisso com a formação e o desenvolvimento humano de forma global, selecionando e aplicando metodologias e estratégias didático-pedagógicas de forma diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares (BRASIL, 2017).

Este documento também orienta a selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender, criando e disponibilizando materiais de orientação para os professores, bem como manter processos permanentes de formação docente que possibilitem contínuo aperfeiçoamento dos processos de ensino e aprendizagem, conceber e pôr em prática as situações e os procedimentos para motivar e engajar os alunos nas aprendizagens (BRASIL, 2017).

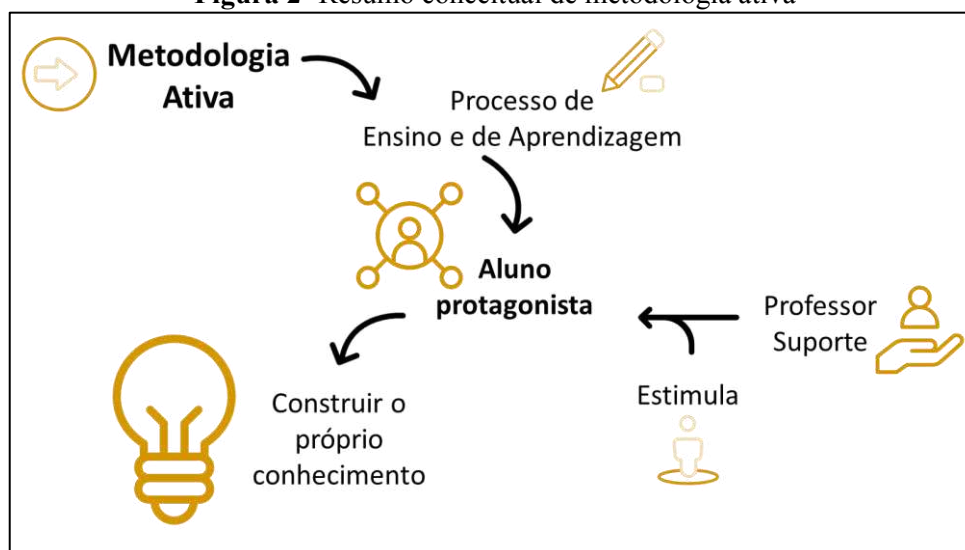
Na metodologia tradicional as aulas são expositivas, o aluno acompanha o conteúdo lecionado pelo professor, realiza trabalhos e avaliações. Tanta informação que pode até comprometer de certa forma o tempo, não sobrando espaço para o aluno expor e refletir sua ideia, senso crítico, reconhecer e aceitar o ponto de vista do professor e demais alunos, considerado como método passivo, no qual o professor é o único protagonista.

Em contrapartida as metodologias ativas:

[...] dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor (MORAN; BACICH, 2018, p. 4).

Uma característica deste método diferenciado e, provavelmente, a mais relevante é colocar o aluno no centro do processo de ensino e de aprendizagem, conforme resumo na Figura 2, construindo junto com o professor o conhecimento, uma vez que ninguém aprende no lugar do outro.

Figura 2- Resumo conceitual de metodologia ativa



Fonte: Autoria Própria (2022)

Além de deixar as aulas mais dinâmicas e propiciar meios dos alunos aprenderem, dentre os principais benefícios do uso das metodologias ativas, podemos destacar o desenvolvimento da autonomia e confiança dos alunos por meio do seu protagonismo, auxiliando na resolução de problemas e desafios, contribuindo com a construção do senso crítico reflexivo, empatia, colaboração, responsabilidade e com maior satisfação com o ambiente da sala de aula. Assim, o aluno trata os assuntos de seu interesse com mais profundidade e competência possibilitando a formação de futuros profissionais mais qualificados.

Naturalmente, a vida é uma metodologia ativa, a qual os problemas surgem e temos que resolver ou adaptar, e, algumas vezes, leva-nos a confundir que metodologia ativa está somente associada a aprendizagem baseada em problemas.

Com o objetivo de ensinar incentivando o desenvolvimento da capacidade de apropriação de conteúdos de forma participativa e autônoma, pode-se encontrar diversas abordagens e formas de metodologias ativas por meio de desafios, criatividade e reflexão, criando soluções, estimulando a liderança, delegando tarefas, colaboração, empatia, entre outras habilidades socioemocionais.

Estas metodologias podem abranger também uma cultura de “faça você mesmo”, inclusive misturar os modelos presencial e a distância, com exposição à problemas reais com análise e discussão de possibilidades de solução, dividida por estação de trabalho e por meio de ajuda colaborativa com metas cuidadosamente planejadas.

Sua utilização não tem fronteira, pode ser até mesmo fora do ambiente de aula, com acesso previamente ao material teórico para aproveitar o uso da aula para discussões, debates, desafios, soltando a imaginação com a elaboração de narrativas, histórias, contos e quadrinhos acerca dos temas estudados.

Dentre estas propostas de ensino contemporâneo, a utilização de elementos de *games* e jogos existentes físicos ou digitais, pode ser meios de tornar o processo de ensino mais dinâmico, participativo e aproximando os alunos de forma mais efetiva.

Porém de nada adianta qualquer técnica ou metodologia se o próprio professor não estiver envolvido, engajado e disposto às mudanças de comportamento, além de sair de sua zona de conforto, uma vez que a metodologia ativa demanda tempo, conhecimento, paciência e comprometimento.

Diante deste contexto temos os jogos para o ensino tratado a seguir.

2.2. Jogos para o Ensino

Um equívoco muito recorrente ocorre entre os conceitos de metodologia ativa baseada em gamificação e entre a metodologia baseada em jogos.

A gamificação se aproxima mais de “dar uma cara de jogo” a algo, usando seus elementos motivadores e engajantes, enquanto o *game-based-learning* usa jogos propriamente ditos para ensinar (SANCHES, 2021. p. 27).

Quando se aborda os elementos de jogos, trata-se do uso das mecânicas e estética de jogos, em um objetivo que não são jogos, mas seus pensamentos e princípios, tais como: Personificação, avatar, personagem, regras e objetivos, pontuação e *ranking* e o principal elemento de vitória e conquista é a recompensa.

A metodologia ativa baseada em jogos é a utilização de um jogo propriamente dito, ou seja, um jogo existente para auxiliar, demonstrar e criar uma habilidade no ensino de um conteúdo teórico específico.

[...] é uma abordagem focada no uso e na aplicação de jogos na educação. Os jogos utilizados no campo educacional são denominados jogos sérios (*serious games*), isto é, elaborados sem fins exclusivos de entretenimento, mas focados no processo de aprendizagem (CAMARGO; DAROS, 2021. p. 43).

Nas empresas os jogos são usados para incentivar pesquisa, descobertas e soluções, para transmitir conhecimento técnico e em treinamentos de alguma habilidade, na escola o cenário não é diferente, o jogo é utilizado como uma ferramenta prática e rápida que mexe com a imaginação do aluno como “[...] componente de uma lógica própria de se pensar e de produzir conhecimento sobre a vida e sobre o mundo (RETONDAR, 2013, p. 16)”.

O jogo também pode ser um grande aliado do professor para apresentar aos seus alunos exemplos de forma lúdica e engajadora de como uma determinada situação poderia se apresentar e como se comportar diante dela.

Jogos educacionais, “jogos direcionados” ou *Serious Games* são jogos criados especificamente para atender a uma demanda de ordem “educacional”, com “moral da história”, ou mesmo algo de cunho motivacional, dessa forma:

Podem (e devem) entreter e divertir, ao inserir a mensagem, mesmo que isso realmente não seja o propósito primordial (CARRETA, 2018, p. 155).

O mesmo autor, relata que antes de pensar no enredo, deve-se jogar muito e colocar a mão na massa e para ter certeza de que o jogo está pronto são necessários vários testes com seus jogadores (CARRETA, 2018).

O jogo deve ser uma atividade espontânea, para isto o jogador tem que querer jogar, e deixa de ser considerado como jogo se não for voluntária, uma vez que jogar não é uma

atividade primordial, torna-se necessária, portanto, somente após o jogador sentir prazer e satisfação ao jogar.

Todo jogo para ser jogo tem que ser antes de tudo uma ação voluntária por parte do indivíduo. Não existe jogo na acepção profunda do termo quando este não estiver pautado em uma decisão por parte do jogador em querer jogar. [...] O observador atento é capaz de identificar a voluntariedade do jogador no jogo quando ele começa a se envolver de fato com o universo imaginário que é construído e reforçado por ele. [...] seja através dos trejeitos do rosto, seja através da vibração do corpo, seja através da presença do suor, seja através dos gritos, seja através dos tiques, enfim, manifestações que traduzem a adesão emocional do indivíduo fase àquilo que ele decidiu de fato realizar de maneira absorvente. Nesse caso, a voluntariedade se faz presente do início ao fim da ação e, assim, podemos identificar uma característica marcante do que estamos definindo como jogo. (RETONDAR, 2013, p. 18-19)

Os aspectos que diferenciam o sistema de um jogo é o espaço, as regras e os limites de interação, seus artefatos e suas metas. Regras combinadas, porém, obrigatórias, precisa ter um fim, seguido de tensão, diversão e ser diferente do dia a dia como se fosse um mundo paralelo.

Quando o jogo possibilita ao sujeito mergulhar em seu mundo imaginário e manifestar-se de maneira visceral durante o ato de jogar, tudo o que se vivencia e o que se vivenciará no decorrer do jogo não se perde quando do término do mesmo. Ao contrário, é nesse ponto que estamos fazendo questão de reforçar, pois, ainda que o jogo tenha terminado, as sensações de intensidade e de excitação provocados durante o jogo ficam registradas sensivelmente (RETONDAR, 2013, p. 86).

O jogo possui limites de espaço passando a significar não mais como um espaço informativo, mas como um território, um lugar de produção de sentidos e um espaço simbólico. O Tempo do jogo é medido de maneira subjetiva através do prazer, da alegria, da satisfação e do nível de excitação que está provocando (RETONDAR, 2013).

Não existe jogo sem regras, pois elas criam a ordem que balizam o movimento imaginário na direção de uma regularidade mínima do ato de jogar. Elas determinam toda estrutura e coerência e servem para mediar as relações e não determinar as atitudes dos jogadores. Embora que no mesmo jogo possa ser jogado com variações e determinadas mudanças que pode alterar a jogabilidade e até dar origem a novos jogos (RETONDAR, 2013).

E as razões pelos quais jogos estão cada vez mais relevantes na “economia do conhecimento” é sua fácil implementação, orientação para a equipe, utilizam o pensamento sistêmico por meio de estrutura e objetivo, inspiram engajamento e estimula a criatividade (GRAY; BROWN; MACANUFO, 2010). Segundo estes autores, todo jogo é um mundo que se

desenvolve em cinco etapas, sendo que as duas primeiras estão relacionadas ao projeto enquanto as três últimas com o jogo, sendo elas as seguintes:

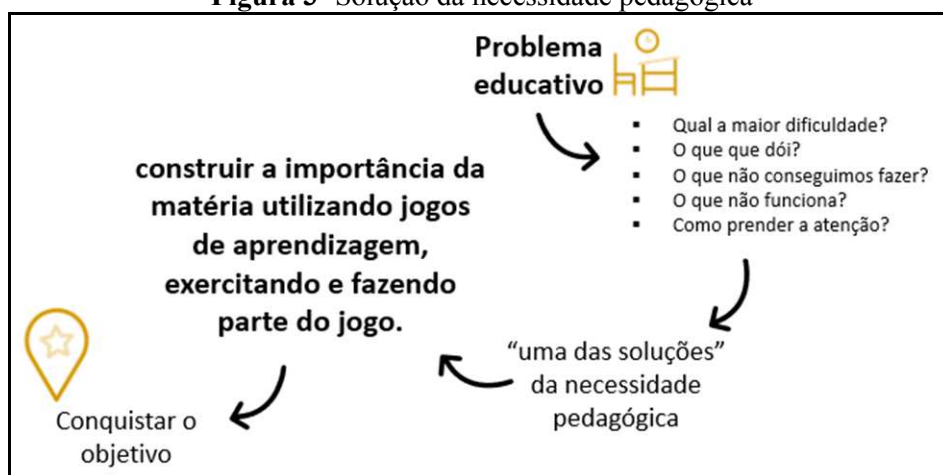
- **Imagine o mundo**, um espaço temporário para explorar um conjunto de ideias e possibilidades;
- **Crie o mundo**, com limites espaciais, regras e leis que governam este mundo e artefatos que preenchem o mundo);
- **Abra o mundo**, acordos entre os jogadores, entender os limites, as regras e os artefatos dos jogos;
- **Explore o mundo**, interação com os artefatos, testam ideias, experimentam estratégias e se adaptam às condições de mudança na busca de suas metas.
- **Feche o mundo**, um jogo só termina quando as metas são atingidas.

O jogo de aprendizagem tem que estar traçado numa “necessidade pedagógica”, partindo de um problema educativo que pode envolver uma ou mais das seguintes questões: Qual a maior dificuldade? O que dói? O que não conseguimos? O que não funciona? Como prender a atenção dos alunos?

E para Dickmann (2021) uma das soluções propostas para essa necessidade pedagógica seria construir a importância da matéria usando como plano de fundo os jogos para conquistar o nosso objetivo exercitando e fazendo parte do jogo. Este autor afirma que todos os jogos podem ser utilizados na educação, desde que convertidos, iluminados e encharcados por um objetivo de aprendizagem e que a primeira coisa é entender de jogos, jogos de diversão.

Na Figura 3, apresenta-se uma ideia de solução da necessidade pedagógica.

Figura 3- Solução da necessidade pedagógica



Fonte: Autoria Própria (2022)

De acordo com Dickmann (2021), para entender melhor de como utilizar o jogo na educação, precisa-se conhecer quatro pilares dos jogos, uma vez que tendo presente com clareza estes pilares se pode utilizar jogos no ensino com mais eficiência.

Os quatro pilares fundamentais dos jogos são:

Pilar 1 – Meta: tem que ter uma meta clara, o que que é que faço pra eu vencer o jogo? É o estado da vitória.

Pilar 2 – Dinâmica: tem que ter uma dinâmica, como que eu faço, o que eu preciso fazer para ganhar, para atingir a meta.

Pilar 3 – Mecânica: tem que ter a mecânica do jogo, ou seja, o conjunto de regras estabelecidas, o que eu posso fazer para chegar à vitória.

Pilar 4 – Elementos: os elementos e características que compõe o jogo. Sejam as cartas, o tabuleiro, os dados, um campo, sorte, estratégia etc. (DICKMANN, 2021, p. 20)

Na figura 4, exemplificam-se os quatros pilares fundamentais dos jogos.

Figura 4- Os quatro pilares fundamentais dos jogos



Fonte: Autoria Própria (2022)

Portanto, na educação os jogos deverão ser organizados de forma que simulam os acontecimentos reais, caracterizando como uma atividade lúdica para a vida com a finalidade de socializar, transformar grupos em equipes, despertar e fluir a imaginação, aperfeiçoar o bom senso, disciplinar e entender a importância das regras e principalmente exercitar a habilidade técnica necessária do objeto de estudo, nesta pesquisa o jogo de tabuleiro no ensino de Contabilidade básica. A seguir, apresenta-se os fundamentos existentes em relação aos Jogos de Tabuleiro.

2.3. Jogos de Tabuleiro

À primeira vista, o jogo de tabuleiro é uma concepção utilizada para recreação e passatempo. Junto com seus elementos, regras e instruções, os jogadores têm que alcançar alguma meta para conquistar a vitória, utilizando-se para isto alguma habilidade, como a intelectual, manual, memória, raciocínio, estratégia, tomada de decisão ou em alguns cenários as regras do azar.

Sperhacke e Bernardes (2010, p. 3) define os jogos de tabuleiro como sendo:

[...] aqueles disputados, por uma ou mais pessoas, em uma base, o tabuleiro, seja de madeira, metal, pedra, plástico, papelão ou outro material, onde peças são movimentadas, colocadas ou retiradas do tabuleiro, obedecendo a regras pré-estabelecidas.

Carreta (2018) define que a palavra tabuleiro retrata o local, o espaço, a mesa ou a base plana onde será jogado o jogo, não só o tabuleiro propriamente dito e complementa que além do jogo de tabuleiro possuir componentes físicos e regras, a sua característica principal é a jogabilidade, que são as soluções que o jogador exerce frente aos desafios do jogo e que por meio da sua mecânica o jogador determina o conjunto de ações que pode ser realizado. Este autor também afirma que o jogo de tabuleiro por se tratar de uma das mais antigas, conhecidas e eficientes formas de recreação, é cada vez mais comum a criação, emprego e aplicação para exemplificar e dinamizar momentos da vida cotidiana.

A criação de um jogo de tabuleiro para o ensino utiliza-se dos princípios das metodologias ativas, logo a proposição feita para esta pesquisa é que se tenha a metodologia ativa de jogos de tabuleiro. Para tanto, primeiramente tem-se que compreender suas principais características como: Tabuleiro (espaço do jogo, seu mundo ou realidade paralela); Regras do seu manual; Meta (estado da vitória) e seus Artefatos (que são os elementos como os peões, dados, cartas, planilhas, inventário e outros componentes).

Para Retondar (2013, p. 28) definir o espaço do jogo de tabuleiro, envolve muito mais que um mero espaço físico e sentido funcional e utilitário no plano do cotidiano:

[...] passa a ser significado pelos jogadores como lugar mágico onde as emoções, a imaginação e a produção de desejos e dos sonhos serão acolhidas sem qualquer tipo de preconceito ou pudor. No espaço do jogo, o universo mágico do “faz de conta” permite a exposição por parte dos indivíduos de sentimentos e desejos profundos que não seriam facilmente demonstrados, externados, que não no espaço imaginário do jogo. Daí, o jogo, para aquele

que joga, ser tão sério, pois absorvente e envolvente de tal maneira que provoca uma profunda exposição íntima do sujeito.

Dentre todas as características de um jogo de tabuleiro, talvez as mais importantes são a ludicidade e a materialidade.

Para Retondar (2013) a manifestação da ludicidade permite adentrar de tal forma no mundo imaginário do jogo que momentaneamente o jogador vive o “faz de conta” de maneira profunda e total, a ponto de esquecer os outros compromissos.

As principais estruturas de materialidade para Piccolo e Carvalho (2022) são a caixa, componentes e especialmente o manual de regras, cada uma dessas estruturas têm especificidades que nos ajudam a compreender, avaliar e desenvolver ideias acerca da experiência humana em torno do jogo.

O jogo de tabuleiro por ser lúdico, pode até insinuar brincadeira, diversão, entretenimento e recreação, porém existe uma real possibilidade de aplicação no ensino e interação entre os alunos.

Os jogos de empresa em formato de tabuleiro permitem uma interação intensa entre os participantes, uma representação visual dos objetivos pretendidos para o treinamento, e possuem um caráter lúdico dado pelas cartas, peças e o próprio tabuleiro (RODRIGUES; ROCHA, 2008, p. 124).

As principais vantagens dos jogos de tabuleiro é que podem ser jogados em qualquer lugar, não dependendo de energia elétrica, conhecimentos envolvendo informática e programação no seu desenvolvimento e criação, e o mais importante para as aulas presenciais é a formação de relações entre as pessoas de forma mais clara, pois obrigam à organização física em grupos e são um verdadeiro portal entre gerações, uma vez que pessoas de várias idades convivem em sintonia neste campo e geralmente não costumam ser alvos de críticas pelos mais velhos (CARRETA, 2018).

Segundo Sperhacke e Bernardes (2010), para desenvolver um jogo de tabuleiro precisa-se seguir algumas etapas, conforme se apresenta a seguir:

- Identificar e entender os objetivos do jogo: início, meio e fim;
- Identificar o tipo de jogo de tabuleiro que mais se assemelha aos objetivos: Jogos sensoriais, motores, afetivos ou intelectuais;

- Aplicar os objetivos em formato de jogo: design, aproveitamento de material, ideia inovadora e interessante, atendimento, qualidade de acabamento e visual;
- Construir o protótipo do jogo de tabuleiro: definição de materiais, rascunho e montagem;
- Aplicar o piloto do jogo de tabuleiro: equipes de jogadores distintos que nunca haviam jogado antes.

Sobre o tabuleiro propriamente dito, Carreta (2018) completa que na construção do jogo é importante deixar inscrições de parte do manual nos cantos do tabuleiro como fonte de lembretes rápidos que evitam que jogadores tenham que recorrer ao manual sempre que ocorrer dúvida e que a trilha pode apresentar-se como um circuito, no qual os jogadores podem entrar em *looping* até estabelecer uma condição de vitória. Ele também destaca que os jogos de tabuleiro dependem de leitura e interpretação de textos e imagens, portanto, uma leitura malfeita coloca em risco a própria experiência do jogo.

Após identificação dos objetivos, tipo de jogo de tabuleiro, construção do protótipo, chegou o momento da aplicação do piloto, e um bom sinal, segundo Carreta (2018), de que o jogo está sendo bem avaliado é o ambiente descontraído, e sobretudo, o riso, pois quando o jogador está envolvido, ele passa a vivenciar a partida. Portanto, pensando nessa necessidade pedagógica no ensino de Contabilidade, nos objetivos de aprendizagem e na capacidade do jogo de absorver o jogador, que criamos o jogo de tabuleiro Contador_Jr, um jogo para aprender Contabilidade brincando! Para isto precisa-se entender um pouco dos conceitos de Contabilidade e assim aprender as técnicas básicas proposta nele.

2.4. Contabilidade

Quando se pergunta para os alunos no primeiro dia de aula: “Qual a primeira palavra que vem a sua cabeça quando falamos de Contabilidade?”. A grande maioria e, para não dizer todos, respondem quase a mesma coisa: “Fazer conta”; “Matemática”; “Pagar imposto”; “Conta”; “Muitas contas”; “Números” e “Contas”.

No primeiro Congresso Brasileiro de Contabilistas, realizado no Rio de Janeiro de 17 a 27 de agosto de 1924, formulou e oficializou que Contabilidade é “[...] a ciência que estuda e

pratica as funções de orientação, de controle e de registro relativas à Administração econômica (RIBEIRO, 2010, p. 2)”.

Em 1995, a Norma Brasileira de Contabilidade - NBC-T-1 - Das Características da Informação Contábil em seu item 1.1.1, aprovada pela Resolução do Conselho Federal de Contabilidade - CFC nº 785, de 28 de julho de 1995, conceitualizou a Contabilidade:

[...] na sua condição de ciência social, cujo objeto é o Patrimônio, busca, por meio da apreensão, da qualificação, da classificação, do registro, da eventual sumarização, da demonstração, da análise e relato das mutações sofridas pelo patrimônio da entidade particularizada, a geração de informações quantitativas e qualitativas sobre ela, expressa tanto em termos físicos, quanto monetários (CONSELHO FEDERAL DE CONTABILIDADE - NBC-T-1, 1995).

Para Iudícibus, et al (2010, p. 1):

A Contabilidade, na qualidade de ciência social aplicada, com metodologia especialmente concebida para captar, registrar acumular, resumir e interpretar os fenômenos que afetam as situações patrimoniais, financeiras e econômicas de qualquer ente, seja esta pessoa física, entidade de finalidades não lucrativas, empresa, seja mesmo pessoa de Direito Público, tais como Estado, Município, União, Autarquia etc., tem um campo de atuação muito amplo.

Não existe a sociedade como conhecemos atualmente sem a elaboração das demonstrações contábeis, entre elas o Balanço Patrimonial (BP) e Demonstração do Resultado do Exercício (DRE) e com a modernização da legislação que rege a matéria no Brasil, a Contabilidade ganhou notoriedade e *status* de elemento necessário para o sucesso econômico do país, principalmente a partir de 2007 - lei 11.638 de 28 de dezembro de 2007.

A Contabilidade deixa de atender exclusivamente normas e regulamentos do governo e passa a focar na gestão das empresas, tornando-se ferramenta de extrema importância para a tomada de decisões, não havendo, portanto, como alcançar o sucesso empresarial sem as informações geradas pela Contabilidade.

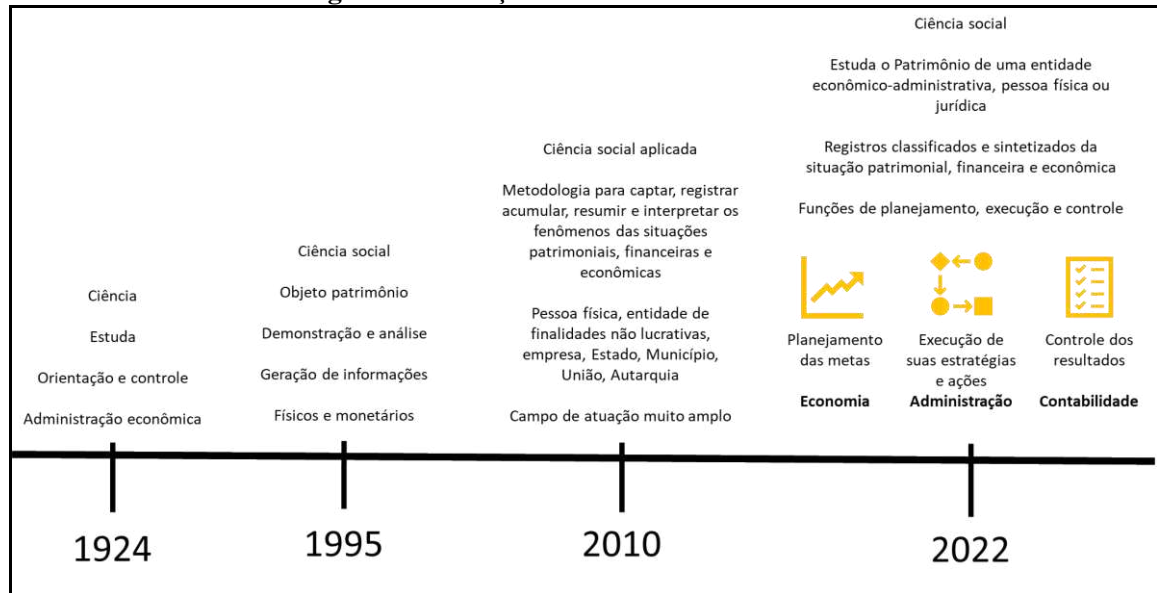
Montoto (2022, p. 41) em uma abordagem atual define que:

Contabilidade é uma ciência social que estuda o Patrimônio de uma entidade econômico-administrativa, pessoa física ou jurídica, com o objetivo de obter registros classificados e sintetizados dos fenômenos que afetam a sua situação patrimonial, financeira e econômica. Para o entendimento do que vem a ser a ciência da Contabilidade, podemos fazer uma analogia entre as três principais ciências envolvidas no universo das entidades econômico-administrativas: um empreendimento, para obter o sucesso esperado por seus investidores, deve

sempre passar pelas etapas de planejamento, execução e controle de suas ações.

Na Figura 5, pode-se visualizar uma síntese da evolução conceitual da Contabilidade.

Figura 5- Evolução conceitual de Contabilidade



Fonte: Autoria Própria (2022)

Estes registros classificados e “sintetizados” são demonstrações resumidas dos fatos contábeis contendo os saldos das contas utilizadas pela entidade pessoa jurídica, utiliza-se para isto um método regulamentado pelo art. 176 da Lei 6.404/76:

Ao fim de cada exercício social, a diretoria fará elaborar, com base na escrituração mercantil da companhia, as seguintes demonstrações financeiras, que deverão exprimir com a clareza a situação do patrimônio da companhia e as mutações ocorridas no exercício:

- I - Balanço patrimonial;
- II - Demonstração dos lucros ou prejuízos acumulados;
- III - Demonstração do resultado do exercício; [...] (BRASIL, 1976).

Com base nestes conceitos, para melhor entendimento do aluno, simplifica-se conceituando que a Contabilidade é uma ciência que estuda e controla o patrimônio, sendo responsável pela saúde financeira das pessoas físicas (humanos) e jurídicas (empresas).

O patrimônio divide-se em Bens, Direitos e Obrigações demonstrada no Balanço Patrimonial. Esta demonstração financeira contábil evidencia o estado patrimonial em uma determinada data, sendo o seu encerramento oficial e obrigatório pelo menos em 31 de dezembro de cada ano conforme exemplo simplificado no Quadro 4, de acordo com NBC-TG 26.

Quadro 4- Balanço patrimonial simplificado

ATIVO	PASSIVO
<p>Circulante</p> <p>Caixa Banco Contas a Receber Estoque</p> <p>Não Circulante</p> <p>Realizável a Longo Prazo Investimentos Imobilizado Intangível</p>	<p>Circulante</p> <p>Contas a Pagar</p> <p>Não Circulante</p> <p>Exigível a Longo Prazo</p> <p>Patrimônio Líquido</p> <p>Capital Social Lucros (ou Prejuízos)</p>

Fonte: A autoria Própria (2022)

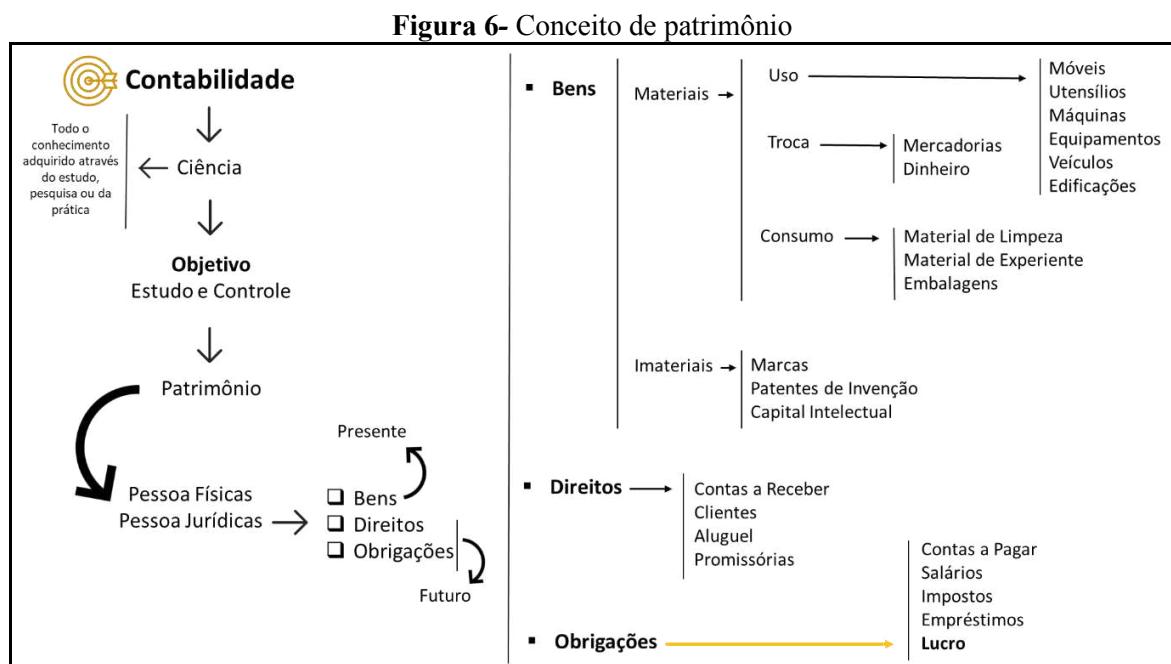
O balanço patrimonial mostra o presente (Bens) e o futuro (Direitos e Obrigações), uma vez que os direitos demonstram os “valores a receber” e as obrigações os “valores a pagar”, podendo estes ser a curto prazo ou longo prazo, no qual, para a Contabilidade, são os valores que serão recebidos ou pagos após doze meses do encerramento oficial do balanço.

Os bens por sua vez dividem-se em: (1) Bens Materiais que são aqueles que possuem corpo e pode ser: de Uso, como móveis, utensílios, máquinas, equipamentos, veículos, edificações etc.; Troca, como mercadorias e dinheiro e de Consumo, como material de limpeza, material de expediente e embalagens etc., e (2) Bens Imateriais que são aqueles que não possuem matéria e por isso não podem ser tocados, como as marcas, patentes de invenção e capital intelectual etc.

As obrigações dividem-se em (1) Obrigações com Terceiros, como fornecedores, impostos, salários, empréstimos e financiamentos e em (2) Obrigações Próprias, ou seja, dívidas com o dono do negócio, na Contabilidade chamado de Patrimônio Líquido (PL), que é a diferença entre (A) Ativo: bens e direitos e (P) Passivo: obrigações, utiliza-se para isto uma das variações da equação fundamental da Contabilidade no qual: $PL = A - P$.

Em termos técnicos o patrimônio líquido representa a riqueza da organização empresarial, ou seja, o “patrimônio que sobrou” para o dono do negócio após o pagamento das contas. As principais contas do Patrimônio Líquido são: (1) Capital Social, correspondente ao valor investido pelos sócios a disposição da empresa, podendo ser financeiros ou materiais e (2) Lucros ou Prejuízos apurados da Demonstração do Resultado do Exercício.

Na Figura 6, verifica-se uma síntese do conceito de patrimônio.

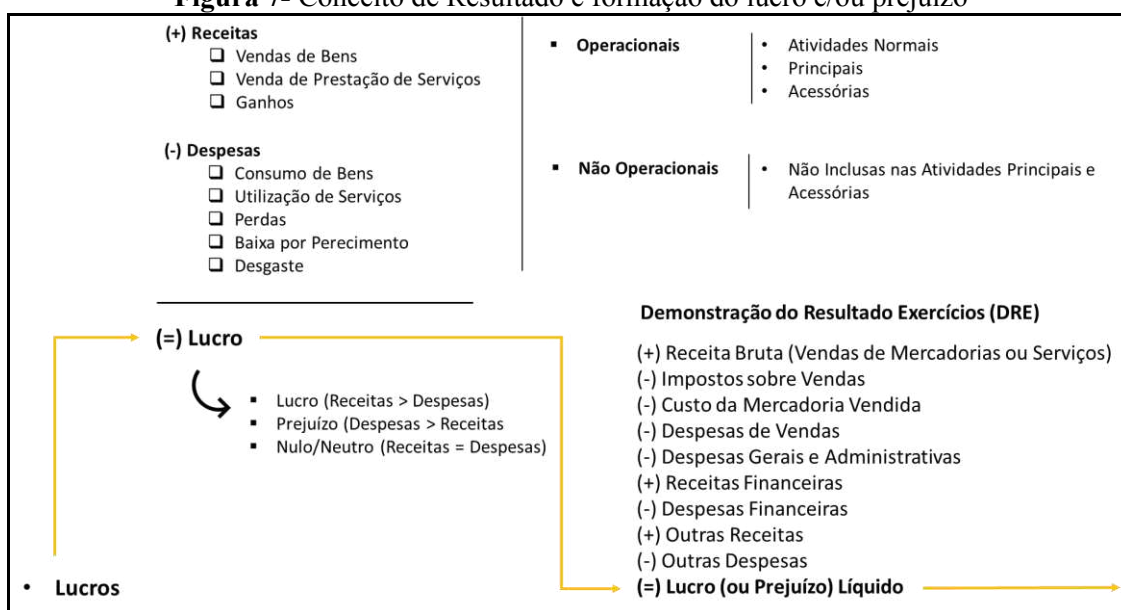


Fonte: Autoria Própria (2022)

A Demonstração do Resultado do Exercício evidencia o resultado econômico de uma empresa, sendo (1) Positiva ou (2) Negativa, mediante a diferença entre (R) Receitas definindo basicamente como ganhos e (D) Despesas como gastos. Esta demonstração mostra o passado, um fato já ocorrido no qual o Resultado = R - D.

Quando as Receitas forem maior que a Despesas, chama-se de Lucro, Superávit ou Situação Ativa, ou seja, a diferença positiva entre as (1) Receitas, que são as vendas de bens, vendas de serviços e outros rendimentos e com as (2) Despesas como o consumo de bens, utilização de serviços, perda, baixa por perecimento ou desgaste. O Prejuízo, Déficit ou Situação Passiva ocorre quando as Despesas são maiores que a Receitas e quando igualadas chamamos de situação Nula ou Neutra.

Na Figura 7, verifica-se a síntese do conceito de resultado e formação do lucro e/ou prejuízo.

Figura 7- Conceito de Resultado e formação do lucro e/ou prejuízo

Fonte: Autoria Própria (2022)

Ambas as contas podem ser: Operacionais dentro das atividades normais e principais da empresa ou Não Operacionais que não estão inclusas nas atividades principais da entidade. Este resultado pode ser encontrado na Demonstração do Resultado do Exercício apresentado no Quadro 5.

Quadro 5- Demonstração simplificada do resultado do exercício

1	Receita Bruta	
2	(-) Impostos sobre Vendas	
3	(=) Receita Líquida	3 = 1-2
4	(-) Custo da Mercadoria Vendida	
5	(=) Lucro Bruto	5 = 3-4
6	(-) Despesas de Vendas	
7	(-) Despesas Gerais e Administrativas	
8	(+) Receitas Financeiras	
9	(-) Despesas Financeiras	
10	(+) Outras Receitas	
11	(-) Outras Despesas	
12	(=) Lucro (ou Prejuízo) Líquido	12 = 5-6-7+8-9+10-11

Fonte: Autoria Própria (2022)

Como a Contabilidade estuda e controla o patrimônio e para definir melhor o que se quer “cuidar”, o registro precisa ser bem definido para que as demonstrações sejam úteis suficiente para auxiliar na tomada de decisão e prestar informações aos usuários, sejam eles investidores, clientes, fornecedores, governo, funcionários ou acionistas.

O principal método utilizado para o registro contábil é o método das partidas dobradas. Partidas sendo o registro/lançamento e dobradas por ser em duplicidade/dobra, no qual para cada débito tem que ter um crédito de mesmo valor. Portanto:

O princípio fundamental do método é o de que não há devedor sem que haja credor, correspondente a cada débito um crédito de igual valor (RIBEIRO, 2010, p. 63).

Os termos “Entrada e Saída” para a Contabilidade não funcionam todas as vezes. Por exemplo: Se uma empresa comprar uma mercadoria pagando à vista em dinheiro, pode-se dizer simplesmente que “entrou” mercadorias no estoque e “saiu” dinheiro do caixa. O termo contábil para essa operação seria um “Débito” para a conta Estoque e um “Crédito” para a conta Caixa.

Em outra situação parecida a empresa comprou mercadorias a prazo, os termos “Entrada e Saída” não se aplicam, uma vez que “Entrou” Mercadorias no Estoque e “Entrou” uma conta a pagar para o Fornecedor. Porém o termo contábil para esta operação continuaria um “Débito” para a conta Estoque e um “Crédito” para a conta Fornecedores (Contas a pagar).

Para simplificar e entender melhor este procedimento complexo de registro contábil, principalmente para alunos ingressantes, apresenta-se um resumo deste procedimento na Figura 8.

Figura 8- Procedimentos de lançamentos contábeis pelas partidas dobradas

Patrimônio Bens, Direitos e Obrigações (Balço Patrimonial)	CONTAS DO ATIVO		CONTAS DO PASSIVO	
	Débito Entrada Aumento (+)	Crédito Saída Diminuição (-)	Débito Saída Diminuição (-)	Crédito Entrada Aumento (+)
Resultado Receitas, Custos e Despesas (Demonstração do Resultado do Exercício)	CONTAS DE DESPESAS		CONTAS DE RECEITAS	
	Débito Quando ocorrer a despesa (+)	Crédito Na apuração do resultado (-)	Débito Na apuração do resultado (-)	Crédito Quando ocorrer a Receita (+)

Fonte: Autoria própria (2022)

O maior desafio do aluno é compreender a classificação e registro destes fatos para compor as demonstrações contábeis, e conseqüentemente desafio maior para o professor em ensinar estes lançamentos. O jogo de tabuleiro Contador_Jr não substitui, mas colabora com o entendimento destas técnicas e conceitos de maneira simplificada no nível 1- Básico.

A seguir, apresenta-se os caminhos metodológicos desta pesquisa.

3. CAMINHOS METODOLÓGICOS

O jogo de tabuleiro Contador_Jr foi elaborado com base na literatura referente a jogos de aprendizagem, teoria do jogo e ao conteúdo específico de educação, métodos e técnicas da Contabilidade básica.

Para esta seção, apresenta-se a natureza da pesquisa, os levantamentos do conteúdo, das competências e habilidades previsto para o estudo da Contabilidade básica, o seu público-alvo, uma visão geral dos sujeitos de pesquisa, a implementação e desenvolvimento do produto educacional e a metodologia de análise dos dados.

3.1. Natureza da pesquisa

Para o desenvolvimento desta pesquisa foi utilizado referencial bibliográfico de autores reconhecidos pela experiência e dedicação ao estudo da educação, Contabilidade, práticas pedagógicas em metodologias ativas, princípios e conceitos fundamentais para a proposta de criação de jogos e experiência profissional do próprio autor desta pesquisa.

A opção metodológica foi pela pesquisa qualitativa, sendo seu objeto de estudo exploratória-descritiva, por meio de coleta de dados por questionário (*Google Forms*®) e técnica de análise dos dados foi análise qualitativa analítica (YIN, 2016).

Para contribuir com o conhecimento em uma aplicação imediata, buscou-se elaborar um material físico interativo que sirva de referência para professores que queiram replicar a utilização deste jogo de tabuleiro em suas aulas práticas.

A fonte de inspiração para a elaboração deste estudo, na condição de coordenador de curso entre 2010 a 2021, foi a constante reclamação e pedidos de alunos por “aulas mais práticas e dinâmicas”.

O campo de observação onde foram coletados os dados para responder o problema de pesquisa é o cotidiano escolar dos professores dos cursos do eixo tecnológico de gestão e negócios, sendo eles técnico em administração e contabilidade do Centro Paula Souza (CPS),

autarquia do Governo do Estado de São Paulo, vinculada à Secretaria de Desenvolvimento Econômico (SDE), em sua unidade ETEC Pedro D'Arcádia Neto, situada na cidade de Assis.

Pensando no processo de elaboração do produto educacional inspirado nos jogos de tabuleiro, houve a necessidade de elencar as competências, habilidades e as bases tecnológicas previstas nos planos de cursos dos componentes curriculares.

3.2. Levantamento do conteúdo, competências e habilidades

Para realizar esta investigação foi necessário primeiramente um levantamento, conforme o Quadro 6, para verificar e confirmar o conjunto de aptidões, habilidades e saberes previstos nos planos de cursos para o desenvolvimento, divisão em níveis de jogabilidade e dificuldade do jogo.

Quadro 6- Competências e habilidades previstas na aplicação do jogo

	Técnico em Contabilidade	Técnico em Administração / Ensino Médio com Habilitação Profissional em Administração
Competências	1. Contextualizar os princípios da Contabilidade como ciência no tempo e no espaço. 2. Analisar os elementos que compõem o patrimônio da organização.	2. Identificar os elementos e interpretar a estrutura do plano de contas. 3. Analisar os registros contábeis no controle patrimonial.
Habilidades	1.1 Identificar os conceitos e princípios contábeis e sua trajetória ao longo do tempo. 2.1 Identificar os elementos que compõem o patrimônio da organização. 2.2 Interpretar os elementos patrimoniais e de resultado. 2.3 Elaborar o Plano de Contas. 2.4 Aplicar os princípios e as convenções contábeis. 2.5 Elaborar partidas contábeis em conformidade com a natureza da operação. 2.6 Utilizar as informações dos registros contábeis para estruturar o Balancete de Verificação. 2.7 Apurar o resultado do exercício por meio das partidas de encerramento. 2.8 Elaborar o Balanço Patrimonial. 1.9 Elaborar a Demonstração de Resultado do Exercício.	2.1 Classificar contas patrimoniais e de resultado. 2.2 Identificar a estrutura do plano de contas. 3.1 Elaborar partidas contábeis de conformidade com a natureza da operação 3.2 Apurar registros contábeis para estruturação da demonstração do resultado do exercício. 3.3 Elaborar relatórios contábeis para a área Financeira.

Fonte: Adaptado Plano de Curso; Autoria Própria (2022)

Estas informações serão utilizadas para apresentar os conteúdos que o jogo deverá abordar nesta ferramenta educacional.

Com o levantamento das bases tecnológicas sintetizadas no Quadro 7 das disciplinas Estudos de Contabilidade (Anexo A) e Custos, Processos e Operações Contábeis (Anexos B e C) pode-se identificar conteúdos previstos no jogo e sua divisão em níveis de jogabilidade permitindo também a sua aplicação em outros módulos do curso.

Quadro 7- Conteúdos das disciplinas previstas na aplicação do jogo

Técnico em Contabilidade	Técnico em Administração / Ensino Médio com Habilitação Profissional em Administração
Estudos de Contabilidade	Custos, Processos e Operações Contábeis
<p>Fundamentos de Contabilidade: Definição; Objeto; Objetivo; Finalidade; Campo de atuação e Usuários.</p> <p>Patrimônio: Representação gráfica; Equação patrimonial; Aspecto qualitativo e quantitativo do patrimônio; Formação do patrimônio; Situações líquidas patrimoniais; Origens e aplicações de recursos; Contas patrimoniais e de resultado e Plano de contas.</p> <p>Atos e fatos administrativos.</p> <p>Procedimentos contábeis: Débito e crédito; Métodos das partidas dobradas e Registros contábeis: lançamento e escrituração.</p> <p>Balanco patrimonial.</p> <p>Demonstração do Resultado do Exercício.</p>	<p>Plano de contas, estrutura de balancete e balanço patrimonial: Contas patrimoniais – Ativo e Passivo. Contas de resultado – Despesa e Receita.</p> <p>Registro contábil: Lançamentos, partidas dobradas, razonetes; Estrutura da demonstração do resultado do exercício (DRE).</p>

Fonte: Adaptado Plano de Curso; Autoria Própria (2022)

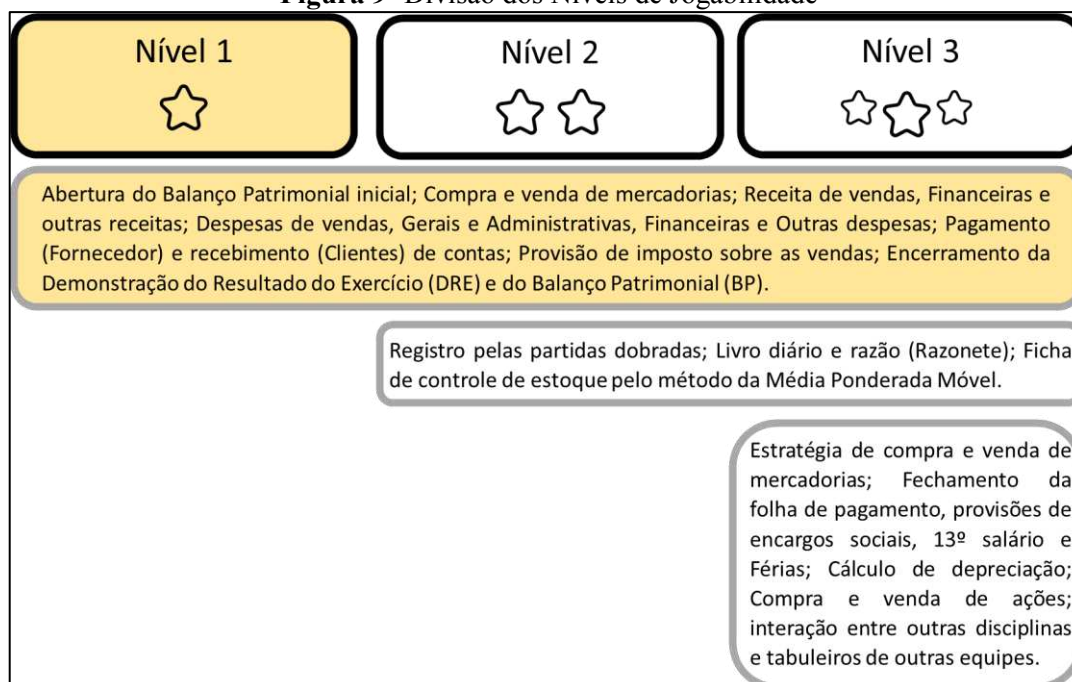
Após análise dos conteúdos, lista-se os principais temas que deveriam abordar no jogo:

- Composição de capital social;
- Investimentos em imobilizados;
- Compra de mercadorias para revenda (à vista e a prazo);
- Venda de mercadorias (à vista, a prazo, com cartão e pix);
- Estratégias de compra e venda;
- Movimentação de caixa (dinheiro), banco e aplicações financeiras;
- Conciliação bancária;
- Evolução patrimonial;
- Ciclo contábil;
- Composição de custo da mercadoria vendida (CMV);
- Recebimento e pagamento de contas;
- Cálculo de folha de pagamento;

- Cálculo de depreciação;
- Provisão e pagamentos de impostos;
- Emissão de documentos;
- Utilização de plano de contas contábil;
- Encerramento das demonstrações contábeis:
 - Balanço Patrimonial;
 - Demonstração do Resultado do Exercício (DRE).

A aplicação destes temas foram divididas em etapas de dificuldade, dependendo de qual grau o aluno se encontra dentro do componente proposto, módulo do curso ou a técnica que o professor pretende ensinar e praticar, podendo ser de Nível: (1) Básico, (2) Intermediário e (3) Avançado, sendo o último exclusivos para o curso de Contabilidade em módulo final ou para curso superior em Ciências Contábeis, apresentado na Figura 9, sendo:

Figura 9- Divisão dos Níveis de Jogabilidade



Fonte: Autoria Própria (2022)

- **Nível 1 (Básico)** - Abertura do Balanço Patrimonial inicial; Compra e venda de mercadorias; Receita de vendas e outras receitas; Despesas de Vendas, Gerais e Administrativas, Financeiras e Outras Despesas; Pagamento (Fornecedor) e Recebimento (Clientes) de Contas; Provisão de Imposto sobre as Vendas;

Encerramento simplificado da Demonstração do Resultado do Exercício e do Balanço Patrimonial.

- **Nível 2 (Intermediário)** - Abertura do Balanço Patrimonial inicial; Compra e venda de mercadorias; Receita de vendas e outras receitas; Despesas de Vendas, Gerais e Administrativas, Financeiras e Outras Despesas; Pagamento (Fornecedor) e Recebimento (Clientes) de Contas; Provisão de Imposto sobre as Vendas; Registro pelas partidas dobradas; Livro Diário e Razão (Razonete); Ficha de Controle de Estoque pelo Método da Média Ponderada; Encerramento simplificado da Demonstração do Resultado do Exercício e do Balanço Patrimonial.
- **Nível 3 (Avançado)** - Abertura do Balanço Patrimonial inicial; Compra e venda de mercadorias; Receita de vendas e outras receitas; Despesas de Vendas, Gerais e Administrativas, Financeiras e Outras Despesas; Pagamento (Fornecedor) e Recebimento (Clientes) de Contas; Provisão de Imposto sobre as Vendas; Registro pelas partidas dobradas; Livro Diário e Razão (Razonete); Ficha de Controle de Estoque pelo Método da Média Ponderada; Estratégia de Compra e Venda de Mercadorias; Fechamento da Folha de Pagamento; Provisões de Encargos Sociais, 13º Salário e Férias; Cálculo de Depreciação e Compra e Venda de Ações; Encerramento simplificado da Demonstração do Resultado do Exercício e do Balanço Patrimonial e interação entre outras disciplinas e tabuleiros de outras equipes.

3.3. Implementação e desenvolvimento do produto educacional

Este jogo é dinâmico e cuidadosamente sistematizado visando simular fatos que acontecem em um ambiente empresarial. Dentro do campo da educação, representam uma importante ferramenta para o docente demonstrar aos alunos como uma determinada situação se apresenta e como se comportar diante desta.

As variáveis dos fatos foram escolhidas a partir da matriz curricular do curso (Anexo A, B e C) inserida no produto educacional por meio do tabuleiro, cartas, situações financeiras e dados simbolizando os acontecimentos e imprevistos do cotidiano empresarial que interferem em ações do empresário e do profissional de Contabilidade.

Os conhecimentos teóricos do componente curricular durante o curso servirá para o entendimento das competências, e o conhecimento prático da jogabilidade do jogo servirá para aprimoramento destas competências em habilidades.

O professor assume o papel de consultor, supervisor e orientador, estimulando o aluno que pense e resolva o problema sem que haja ajuda a cada dificuldade que encontrar sobre os conteúdos abordados.

O Jogo fica melhor se jogado entre equipes auxiliando na colaboração, troca de experiência, discussão da melhor forma para realizar o registro contábil e no final desenvolver juntos o Balanço Patrimonial e Demonstração do Resultado do Exercício, essencial para conhecimento dos alunos.

Como a proposta do jogo é trabalhar a autonomia do aluno oferecendo variáveis a partir dos conteúdos previstos nos planos de curso, a cada jogada além do dado definir acontecimentos e imprevistos, o jogador terá a chance de decidir, conforme suas estratégias, o quanto quer comprar, se quer vender com base nos valores negociados pelos clientes e se pretende receber ou pagar contas com desconto.

3.3.1. Materiais

Definidos os temas, o tabuleiro foi rascunhado primeiramente em papel, testando trilha, formatos para verificação da sua jogabilidade e possíveis entraves ou erros no percurso. Cores e ícones foram pensadas para auxiliar no visual, tornando mais atrativo, divertido e mais bonito.

O tabuleiro de forma lúdica traça o percurso que o aluno precisa percorrer para atingir o objetivo de aprender Contabilidade básica ao mesmo tempo que brinca com o desafio para atingir a vitória, ou seja, ter o lucro maior ou o menor prejuízo que as outras equipes. E para isto o *designer* do jogo foi pensado em propor a maior quantidade de informação para facilitar na interação do jogador. O tabuleiro possui 26 casas na trilha principal e 21 na sua trilha secundária.

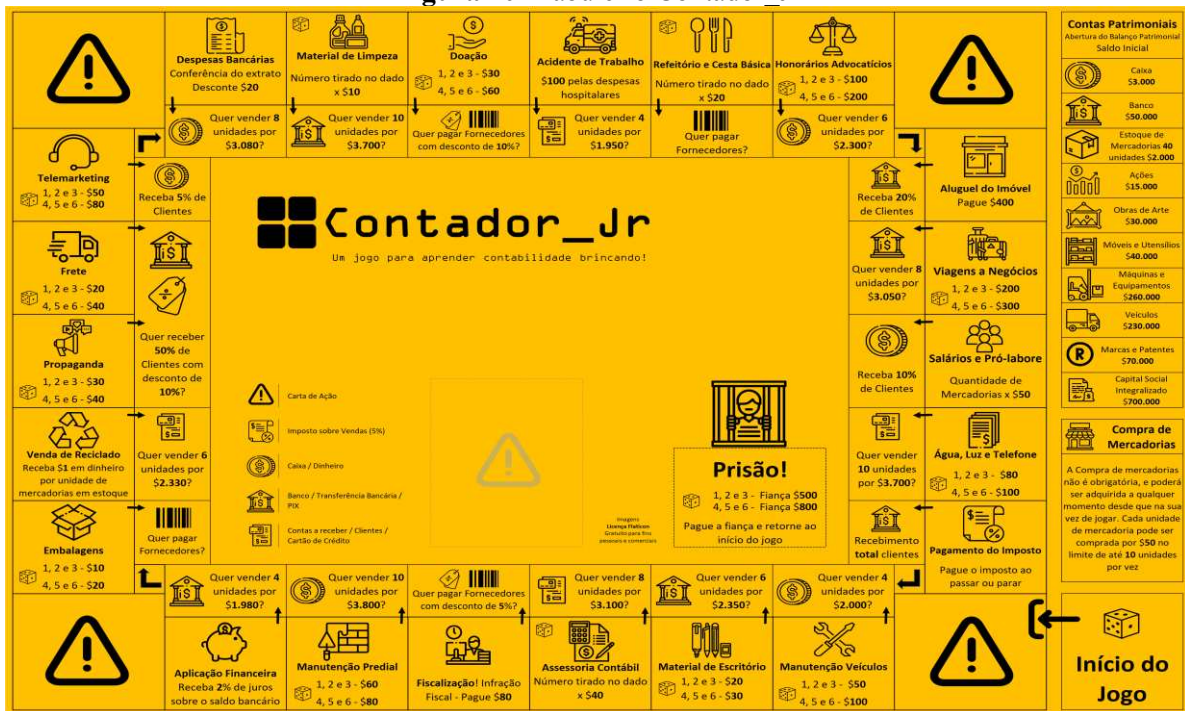
No total o jogo possui 63 ícones, 18 nos cartões de ação, 45 no tabuleiro, 1 código QR, setas direcionais, linhas e formas quadradas para as casas, prisão e legendas bem como sua

identidade visual Contador_Jr. Todas importantes para transmitir informação ao jogador, auxiliando no entendimento das tarefas, ações e visualmente mais lúdico e menos sério.

Com o esboço do tabuleiro pronto foi preciso pensar em vários fatos prevendo situações diversas vivenciadas no dia a dia de uma empresa de pequeno porte e pelos profissionais responsável pela gestão e Contabilidade para poder criar as casas do tabuleiro e seus cartões de ações, gerando os ganhos e gastos para tornar o jogo competitivo e mais perto da realidade possível.

Na Figura 10, observa-se a versão do tabuleiro utilizado nas oficinas.

Figura 10- Tabuleiro Contador Jr




Fonte: Autoria Própria (2022)




Para as oficinas o tabuleiro foi salvo em formato de imagem, impresso e plastificado em folha A4 na cor amarela em plano de fundo e as imagens, fontes e delimitadores das casas em preto. Após os testes na prototipagem foi confeccionado em PVC adesivado em formato A3.

Após testes de *designer* a versão final escolhida do tabuleiro apresenta-se na Figura 11, em formato retangular aproveitando ao máximo de espaço de uma folha. Foi necessário o apoio do *software* MS-Excel® já que o tabuleiro usa linhas retas e pensando na facilidade de utilização pelo seu conceito de células e na simplicidade em inserir imagens e texto.

Figura 11- Tabuleiro Contador_Jr oficial



Um jogo para aprender contabilidade brincando!

	Despesas Bancárias Conferência do extrato Desconto \$20 Quer vender 8 unidades por \$3.080?	Material de Limpeza Número tirado no dado x \$10 Quer vender 10 unidades por \$3.700?	Doação 1, 2 e 3 - \$30 4, 5 e 6 - \$60 Quer pagar Fornecedores com desconto de 10%?	Acidente de Trabalho \$100 pelas despesas hospitalares Quer vender 4 unidades por \$1.950?	Refeitório e Cesta Básica Número tirado no dado x \$20 Quer pagar Fornecedores?	Honorários Advocatórios 1, 2 e 3 - \$100 4, 5 e 6 - \$200 Quer vender 6 unidades por \$2.300?		
Telemarketing 1, 2 e 3 - \$50 4, 5 e 6 - \$80 Receba 5% de Clientes	Carta de Ação Imposto sobre Vendas (5%) Caixa / Dinheiro Banco / Transferência Bancária / PIX Contas a receber / Clientes / Cartão de Crédito					Receba 20% de Clientes Aluguel do Imóvel Pague \$400		
Frete 1, 2 e 3 - \$20 4, 5 e 6 - \$40 Quer receber 50% de Clientes com desconto de 10%?	Prisão! 1, 2 e 3 - Fiança \$500 4, 5 e 6 - Fiança \$800 Pague a fiança e retorne ao início do jogo					Quer vender 8 unidades por \$3.050? Viagens a Negócios 1, 2 e 3 - \$200 4, 5 e 6 - \$300		
Propaganda 1, 2 e 3 - \$30 4, 5 e 6 - \$40 Receba 10% de Clientes Salários e Pró-labore Quantidade de Mercadorias x \$50	Venda de Reciclado Receba \$1 em dinheiro por unidade de mercadorias em estoque Quer vender 6 unidades por \$2.330?						Quer vender 10 unidades por \$3.700? Água, Luz e Telefone 1, 2 e 3 - \$80 4, 5 e 6 - \$100	
Embalagens 1, 2 e 3 - \$10 4, 5 e 6 - \$20 Quer pagar Fornecedores?	Quer vender 4 unidades por \$1.980?	Quer vender 10 unidades por \$3.800?	Quer pagar Fornecedores com desconto de 5%?	Quer vender 8 unidades por \$3.100?	Quer vender 6 unidades por \$2.350?	Quer vender 4 unidades por \$2.000?	Recebimento total clientes Pagamento do Imposto Pague o imposto ao passar ou parar	
	Aplicação Financeira Receba 2% de juros sobre o saldo bancário	Manutenção Predial 1, 2 e 3 - \$60 4, 5 e 6 - \$80	Fiscalização! Infração Fiscal - Pague \$80	Assessoria Contábil Número tirado no dado x \$40	Material de Escritório 1, 2 e 3 - \$20 4, 5 e 6 - \$30	Manutenção Veículos 1, 2 e 3 - \$50 4, 5 e 6 - \$100		

Contas Patrimoniais
Abertura do Balanço Patrimonial

Saldo Inicial

- Caixa \$3.000
- Banco \$50.000
- Estoques de Mercadorias 40 unidades \$2.000
- Ações \$15.000
- Obras de Arte \$30.000
- Móveis e Utensílios \$40.000
- Máquinas e Equipamentos \$260.000
- Veículos \$230.000
- Marcas e Patentes \$70.000
- Capital Social Integralizado \$700.000

Compra de Mercadorias

A Compra de mercadorias não é obrigatória, e poderá ser adquirida a qualquer momento desde que na sua vez de jogar. Cada unidade de mercadoria pode ser comprada por \$50 no limite de até 10 unidades por vez

Início do Jogo

Fonte: Autoria Própria (2022)

O tabuleiro e seus elementos podem ser utilizados no nível 1 e 2, a compra de mercadorias define o próximo nível de jogabilidade de nível 1 para o nível 2 com apenas uma mudança de regra em seu manual. Mudando o valor da compra o custo da mercadoria altera a jogabilidade havendo a necessidade do uso de ficha de controle para avaliação de estoques por meio dos métodos estudados na disciplina Operações de Contabilidade Comercial.

Como elemento também temos 27 cartas de ação, conforme exemplifica na Figura 12, numeradas e identificadas, e no verso o símbolo de atenção juntamente com a identidade visual do jogo em sua versão final. As cartas foram projetadas utilizando o recurso de tabelas do MS-Word® e impressas em papel A4 na cor amarela, plastificadas e recortadas e deverão estar no centro do tabuleiro conforme indicação. Estas cartas servirão de informações extras que não estão previstas no tabuleiro, como complemento em ações positivas e negativas.

Figura 12- Cartas de ação



Fonte: Autoria Própria (2022)

Para a oficina os peões e dados foram adquiridos em loja popular reaproveitando de outros jogos, no entanto podem ser substituídos por tampas de frascos pequenos, ou até mesmo impressos e recortados juntamente com as regras e cartões de ação.

Após a oficina os peões foram produzidos em impressoras 3D com cores e formatos diferentes para acessibilidade de Discromatopsia (Daltonismo), conforme Figura 13. As 4 fichas de imunidades na cor preta e o inventário do estoque foram adquiridos em loja de embalagens.

Figura 13- Peões, ficha de imunidade e dado



Fonte: Autoria Própria (2022)

As peças de madeira em MDF que representam os estoques de mercadorias, foram cortadas a *laser* em gráfica equivalente a 1, 5 ou 10 unidades, representadas nesta ordem na Figura 14.

Figura 14- Peças de estoque de mercadorias



Fonte: Autoria Própria (2022)

Para auxiliar a formação do Balanço Patrimonial e DRE foi criada uma ficha de registro e controle das contas patrimoniais - Bens, Direitos e Obrigações e outra das contas de Resultado - Despesas, Custos e Receitas e quantidades no Controle de Estoque para auxiliar na contagem

física das Mercadorias. Estas fichas encontram-se disponíveis também em planilha eletrônica como ferramenta de apoio no endereço eletrônico “contadorjr.wordpress.com”.

Após os registros nas fichas de controles simplificadas auxiliares: (1) Apurar os saldos das contas e transferir para as Demonstrações Contábeis; (2) Encerrar a Demonstração do Resultado do Exercício apurando o Lucro (ou Prejuízo) Líquido do período, calculando conforme sinais indicados antes dos nomes das contas na demonstração. (3) Transferir o Lucro (ou Prejuízo) Líquido para Lucros (ou Prejuízo) Acumulado no Balanço Patrimonial e (4) Encerrar o Balanço Patrimonial somando o total do Ativo e total do Passivo, onde o saldo do Ativo tem que ser igual ao saldo do Passivo.

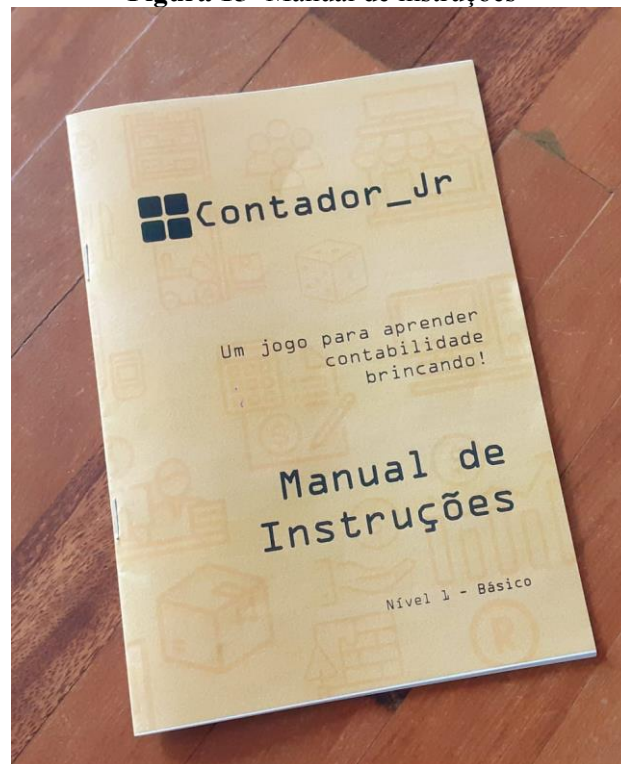
Ao final do jogo estas demonstrações serão auditadas pelo professor com o acompanhamento dos alunos, apontando os erros de técnica e qualidade dos relatórios financeiros. Vence o jogo quem obter o maior lucro ou o menor prejuízo, desde que as demonstrações contábeis estejam de acordo com o manual ou proposta do professor.

As demonstrações geradas pelo jogo poderão ser utilizadas também para estudo e análises horizontal, vertical, quocientes de liquidez e pareceres para tomada de decisão na disciplina Análise de Demonstrações Contábeis propondo a interdisciplinaridade no curso de Contabilidade.

Como o jogo foi pensado principalmente no protagonismo do aluno, o simples fato da leitura do manual ele já terá acesso aos conceitos de Contabilidade básica nas suas regras e informações. O manual está em formato de livreto com as dimensões 13,5cm x 20cm, capa na cor amarela com os ícones principais do jogo em marca d'água como plano de fundo e textos na cor preta com a identidade visual, *slogan* do jogo e indicação do nível 1 – Básico desta versão conforme indicado na Figura 15.

Este manual contém 14 páginas com orientação sobre Contabilidade e sua jogabilidade como duração, meta, preparação, movimentação do peão, quando estiver ficando sem dinheiro, lançamentos contábeis, demonstração do resultado, balanço patrimonial, exemplos de registros contábeis e encerramento o período.

Figura 15- Manual de instruções



Fonte: Autoria Própria (2022)

No manual também se encontra uma proposta de Balanço Patrimonial e Demonstração do Resultado do Exercício para auxiliar no desenvolvimento do jogo, podendo ou não fazer parte dos elementos do jogo dependendo do nível ou proposta didática do professor.

Na Figura 16, apresenta-se todos os elementos oficiais do jogo Contador_Jr.

Figura 16- Jogo completo com seus elementos



Fonte: Autoria Própria (2022)

Para visualizar e acessar na íntegra o produto educacional, tabuleiro, manual de instruções e demais anexos do jogo, acesse o *QR Code* na Figura 17 ou por meio do endereço <https://contadorjr.wordpress.com>.

Figura 17- *QR Code* de acesso ao Tabuleiro e Manual de Regras



Fonte: Autoria Própria (2022)

E por fim a caixa, apresentada na Figura 18, um dos elementos mais importantes de qualquer jogo, principalmente para o de tabuleiro. Na versão teste foi adquirida uma caixa de papelão com tampa, com as dimensões: Comprimento 36cm, Largura 26cm e Altura 8cm, encapada na parte interna com cartolina preta e na parte externa arte na cor chumbo com os principais ícones utilizados no jogo na cor preta como plano de fundo e com a identidade visual do jogo Contador_Jr escrito na cor amarela impresso em gráfica. Após a prototipagem a caixa foi confeccionada em MDF de 3mm, adesivada, no tamanho A3 para que o tabuleiro não seja dobrado ou encaixado.

Figura 18- Caixa



Fonte: Autoria Própria (2022)

Para os apaixonados por jogos, a caixa representa um portal de entrada para outro mundo, repleto de magia, poder, conquista, refúgio e conhecimentos, até onde nossa imaginação e criatividade possa nos levar.

3.3.2. Visão geral dos sujeitos da pesquisa

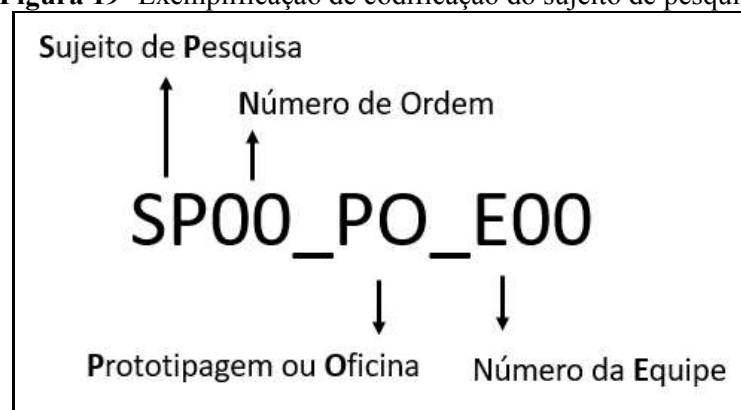
O jogo de tabuleiro foi aplicado por meio de oficinas em dois momentos distintos: Prototipagem e Aplicação. O primeiro momento “Prototipagem” para 8 alunos do curso de licenciatura em matemática da UTFPR - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (Cornélio Procópio-PR) e no segundo momento “Aplicação” para 14 professores da área de Gestão e Negócios da ETEC (Assis-SP).

Na prototipagem as equipes foram escolhidas aleatoriamente formando dois grupos de tabuleiros com duas equipes cada, e cada equipe com dois jogadores. A Aplicação foi realizada presencialmente com apresentação física do jogo e os jogadores puderam manipular a caixa, tabuleiro, cartas, manual e demais elementos.

Na aplicação com os professores, os grupos e equipes foram divididos antecipadamente de tal forma que em cada mesa tenha pelo menos um representante com formação em Ciências Contábeis, foram divididas em três grupos de tabuleiro: Mesa 1 e 2 - duas equipes e Mesa 3 - três equipes.

A seguir, na Figura 19, apresenta-se uma visão geral da codificação utilizada nos sujeitos da pesquisa de modo a auxiliar na análise dos dados.

Figura 19- Exemplificação de codificação do sujeito de pesquisa



Fonte: Autoria Própria (2022)

Como Sujeitos da Pesquisa (SP) temos o número da ordem ao responder o questionário, em seguida se o sujeito participou da Prototipagem (P) ou da Oficina (O) e a Equipe (E) ao qual participou.

No Quadro 8, apresenta-se uma síntese dos dados do questionário 1.

Quadro 8- Dados Questionário 1 – Metodologia Ativa

Sujeito da Pesquisa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
SP01_P_E01	P	E01	21	N			O	N		N	N	S	S	S	5	1
SP02_P_E02	P	E02	23	S	PM	2	O	N		N	N	S	S	S	4	2
SP03_P_E01	P	E01	23	N			O	N		N	S	S	S	S	5	1
SP04_P_E03	P	E03	18	N			O	N		N	S	S	S	S	4	2
SP05_P_E03	P	E03	21	S	PE	1	O	N		N	S	S	S	S	5	2
SP06_P_E02	P	E02	22	N			O	N		N	N	S	S	S	5	2
SP07_P_E04	P	E04	49	S	PM; PE	4	O	N		S	S	S	S	S	5	4
SP08_P_E04	P	E04	22	N			O	S	2	N	S	S	S	S	5	2
SP09_O_E05	O	E05	46	S	PE	3	A	S	3	S	S	S	S	S	5	3
SP10_O_E06	O	E06	30	S	PE	3	A; C	S	4	S	S	S	S	S	5	2
SP11_O_E09	O	E09	44	S	PE	4	O	S	3	N	S	S	S	S	5	2
SP12_O_E10	O	E10	39	S	PE	4	C; O	S	5	S	S	S	S	S	5	2
SP13_O_E11	O	E11	43	S	PE	4	O	N		S	S	S	S	S	4	2
SP14_O_E05	O	E05	53	S	PE	4	A	S	3	S	N	S	S	S	4	1
SP15_O_E06	O	E06	29	S	P; PE	2	A; C	S	4	S	S	S	S	S	5	1
SP16_O_E07	O	E07	36	S	P; PE	3	C; O	S	5	S	S	S	R	S	5	1
SP17_O_E11	O	E11	42	N			A	S	2	S	S	S	R	S	5	2
SP19_O_E10	O	E10	41	S	PE	4	A; C	S	4	S	S	S	R	S	5	2
SP20_O_E08	O	E08	45	S	P; PE	4	A; O	S	2	S	S	S	R	S	5	2
SP21_O_E07	O	E07	46	S	PE	4	A	S	4	S	N	S	R	S	5	2
SP22_O_E09	O	E09	53	S	PE	4	A	S	3	S	S	S	R	S	4	3

Fonte: Autoria Própria (2022)

Legenda:

1. (P) Prototipagem; (O) Oficina.
2. (E) Número da Equipe.
3. Idade.
4. Você atua como professor? (S) Sim ou (N) Não.
5. Instituição de ensino que você trabalha: Particular (P); Pública Municipal (PM) e Pública Estadual (PE).
6. Há quanto tempo você atua como professor(a)? (1) menos de 1 ano; (2) de 1 a 5 anos; (3) de 6 a 10 anos e (4) acima de 10 anos.
7. Indique a graduação que está relacionada à sua área de atuação? (A) Administração; (C) Contabilidade e (O) Outras formações.
8. Em sua formação, você teve contato ou se apropriou de conhecimentos que envolvia Contabilidade? (S) Sim ou (N) Não.

9. Com base na pergunta anterior qual seu grau de conhecimento sobre Contabilidade. Sendo 0 (zero) para "nenhum" e 5 (cinco) para "avançado".
10. Você possui especialização (Pós-graduação Lato sensu)? (S) Sim ou (N) Não.
11. Na sua prática pedagógica você utiliza metodologias ativas? (S) Sim ou (N) Não.
12. A apresentação te mobilizou para conhecer melhor os conceitos da metodologia ativa proposta (Aprendizagem Baseada em Jogos)? (S) Sim ou (N) Não.
13. O tempo da apresentação foi: (S) Suficiente; (R) Regular e (I) Insuficiente.
14. A apresentação dos conceitos contribuiu para ampliar a sua visão e percepção sobre a aplicabilidade desta metodologia ativa (Aprendizagem Baseada em Jogos)? (S) Sim ou (N) Não.
15. Em relação à sensibilização sobre os conceitos da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Jogos, escolha um valor entre 0 e 5 que represente o seu nível de satisfação: sendo 0 (zero) para "não satisfeito" e 5 (cinco) para "extremamente satisfeito".
16. Quantos aos jogos de aprendizagem (digitais e/ou não-digitais), você já utilizou nas suas aulas? (1) Nunca; (2) entre 1 a 5 jogos; (3) entre 6 a 10 jogos e (4) acima de 10 jogos.

No Quadro 9, apresenta-se uma síntese dos dados do questionário 2.

Quadro 9- Dados Questionário 2 – Aplicação do Jogo Contador Jr

Código Sujeito	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34			
SP01_P_E01	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	4	5	5	5	5		
SP02_P_E02	CT	CT	CT	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	N	S	N	1;	2;	3	5	5	5	3	3	3	3	3		
SP03_P_E01	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	4	5	5	5	5		
SP04_P_E03	C	CT	CT	D	D	C	C	CT	CT	C	CT	C	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	4	5	5	5	5	5	5		
SP05_P_E03	C	CT	CT	D	D	C	C	CT	CT	C	CT	C	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	4	5	5	5	5	5	5		
SP06_P_E02	CT	CT	CT	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	N	S	N	1;	2;	3	5	5	5	3	3	3	3	3		
SP07_P_E04	CT	C	CT	C	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	C	D	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5		
SP08_P_E04	CT	C	CT	C	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	C	D	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5		
SP09_O_E05	C	CT	C	C	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5		
SP10_O_E06	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
SP11_O_E09	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
SP12_O_E10	CT	CT	CT	C	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
SP13_O_E11	C	C	C	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	
SP14_O_E05	C	C	C	C	C	CT	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	D	CT	C	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
SP15_O_E06	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
SP16_O_E07	CT	CT	C	CT	C	CT	CT	CT	CT	CT	C	C	CT	CT	C	CT	CT	CT	C	D	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	2	4	5	4	4	5	4	5	
SP17_O_E11	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	
SP18_O_E08	CT	CT	CT	CT	CT	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	C	CT	CT	CT	CT	C	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	
SP19_O_E10	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	C	CT	CT	CT	CT	C	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	
SP20_O_E08	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	CT	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
SP21_O_E07	C	C	CT	C	D	CT	C	C	C	C	C	CT	C	CT	C	CT	C	C	C	C	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
SP22_O_E09	C	C	C	C	C	CT	C	CT	CT	CT	CT	CT	CT	C	CT	CT	CT	CT	C	C	S	S	S	N	1;	2;	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Fonte: Autoria Própria (2022)

Legenda 1:

(DT) Discordo Totalmente; (D) Discordo; (C) Concordo; (CT) Concordo Totalmente.

(S) Sim; (N) Não.

Legenda 2:

A- Experiência como Jogador:

1. O design do jogo é atraente (tabuleiro, cartas, peças etc.).
2. Os textos e as fontes combinam com a temática do jogo, ou seja, são consistentes, claras e compreensíveis.
3. O design do jogo é atraente (tabuleiro, cartas, peças etc.).

4. Este jogo é fácil de aprender a jogar.
5. O manual e as regras do jogo são claras e compreensíveis.
6. Este jogo é desafiador.
7. As tarefas propostas no jogo para serem executadas são instigantes.
8. Este jogo possibilita a aprendizagem dos conceitos básicos de Contabilidade pelo jogador.
9. Este jogo contribui para o trabalho em equipe.
10. Este jogo promove momentos de cooperação entre os jogadores.
11. Este jogo promove momentos de competição entre as equipes.
12. Este jogo possibilita ludicidade entre os jogadores.
13. Este jogo possibilita que o jogador se envolva de tal forma que perde a noção do tempo.
14. Este jogo é um produto viável para a o ensino dos conceitos básicos de Contabilidade.

B- Percepção da Aprendizagem em relação aos conceitos básicos de Contabilidade:

15. Este Jogo é eficiente para o ensino de conceitos básicos de Contabilidade em comparação com outras atividades da disciplina.
16. Este jogo pode ser utilizado como um complemento das aulas teóricas.
17. Este jogo pode ser utilizado como material didático.
18. Este jogo pode substituir atividades complementares.
19. Este jogo apresenta uma sequência alinhada com os conceitos Contabilidade básica.
20. Este jogo possibilita o protagonismo do aluno no processo de aprendizagem.
21. Este jogo proporciona interesse e curiosidade do aluno.
22. Você considera que o produto proposto é apropriado para ser aplicado nos Cursos Técnicos em Contabilidades ou áreas afins?
23. Você utilizaria este jogo em suas aulas?
24. A linguagem utilizada neste jogo está apropriada para o ensino dos conceitos de Contabilidade Básica?
25. Você conhece algum jogo de tabuleiro para o ensino de Contabilidade?
26. Assinale o(s) aspecto(s) positivo(s) deste jogo: (1) Possibilita replicabilidade da atividade com os alunos do ensino técnico em Contabilidade e áreas afins; (2) Proporciona o aprimoramento no conhecimento em relação aos conceitos básicos de Contabilidade e (3) Desperta o interesse para a realização de outras atividades similares.

C- Dentre os aspectos destacados abaixo, dê uma nota de 0 a 5 para cada aspecto apontado e usando o grau de intensidade variando de “0” para "Não auxiliou a minha aprendizagem" até “5” para "Auxiliou muito a minha aprendizagem" em relação aos conceitos de Contabilidade Básica.

27. Auxílio recebido pelo facilitador da oficina para a compreensão das etapas deste Jogo.
28. Auxílio recebido pelos colegas de equipe da oficina.
29. A infraestrutura para a realização da oficina estava adequada.]para a realização da oficina estava adequada.

D- Avalie a sua participação e percepção antes e durante à oficina de Jogo de Tabuleiro: "Contador_Jr" usando o grau de intensidade variando de “1” para "Não foi relevante" até “5” para "Foi muito relevante".

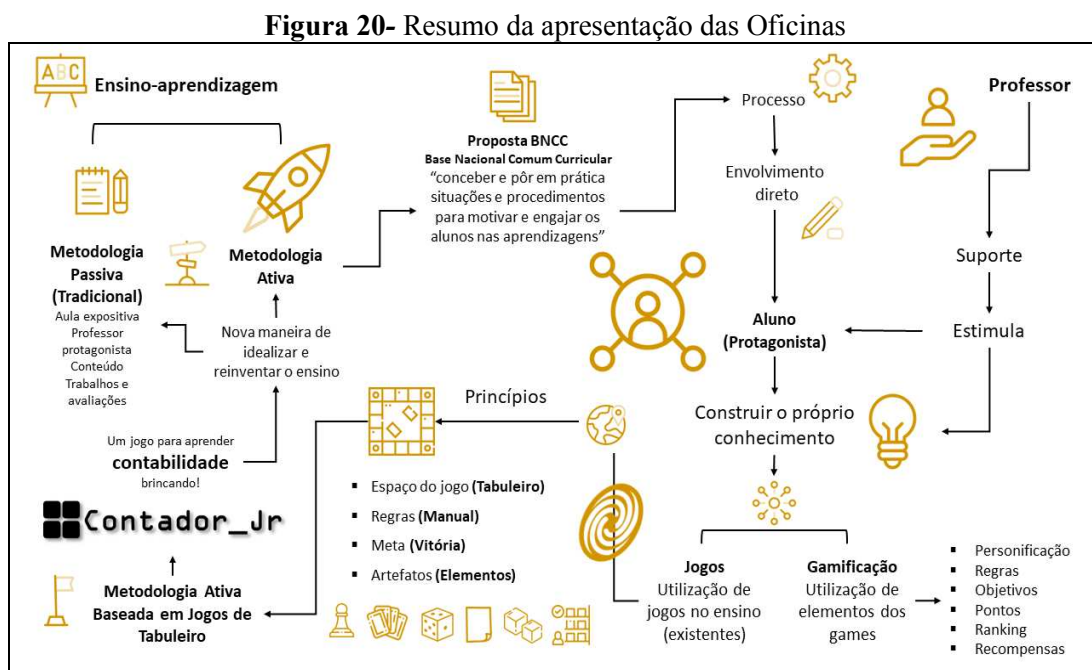
30. Fui capaz de gerenciar o tempo disponível para realizar as atividades propostas na oficina.
31. Fui capaz de analisar o meu aprendizado e participação.
32. Fui proativo para realizar as atividades propostas pelo facilitador na oficina.
33. Fui motivado para participar da oficina em busca de uma possível solução satisfatória.
34. Fui capaz de interagir com os colegas da minha equipe na oficina.

3.3.3. Aplicação do produto tecnológico e Instrumento de coleta de dados

A sensibilização foi realizada no formato online pelo Google Meet® em dois momentos, primeiramente para os alunos e em outro momento para os professores, conforme resumo apresentado na Figura 20, e contou com apresentação expositiva do tema, exemplos práticos com experiências positivas e momentos que não deram certo na aplicação da metodologia, por meio da participação ativa dos alunos e professores com troca de experiências e exemplos.

Conteúdo abordado:

- Conceito de metodologia ativa;
- Diferença entre gamificação e jogos;
- Jogos de tabuleiro;
- Conceitos de Contabilidade;
- Instrumentos e ferramentas para criação de jogos de tabuleiro ;
- Regras básicas de jogabilidade do Contador_Jr, seus objetivos, elementos e mecânicas.



Fonte: Autoria Própria (2022)

Na oficina os alunos e professores tiveram contato com a caixa do jogo e somente foi apresentado verbalmente os seus elementos e a forma de distribuição dos grupos e equipes para não comprometer a pesquisa.

Componentes do jogo presente na caixa:

- 1 Tabuleiro
- 4 Peões
- 1 Dado.
- 27 Cartas.
- 4 Fichas de Imunidades
- 180 Peças de madeira (representando Estoque de Mercadorias).
- 4 Organizadores de Estoque (Inventário).
- Ficha de registro de contas de Resultado.
- Ficha de registro de contas Patrimoniais.
- Demonstrações Contábeis: Balanço Patrimonial e Demonstração do Resultado do Exercício (DRE).
- Manual de instruções.

Após leitura breve dos principais pontos do manual os jogadores pegaram as cartas de ação que foram embaralhadas e posicionadas no centro do tabuleiro, decidiram quem começa, distribuíram as planilhas de controle e registro e as peças iniciais correspondente ao estoque de mercadoria indicada no manual, escolheram o seu peão e o posicionaram na casa “início do jogo”.

Neste jogo os jogadores ou o instrutor podem decidir sua duração, podendo ser por tempo ou rodadas completas no tabuleiro ao cruzar a primeira casa do “início do jogo” conforme indicado por setas direcionais no tabuleiro.

Para a oficina foi escolhido o formato de tempo em 1h30min, para leitura do manual, jogar e encerrar as demonstrações contábeis.

Terminado o tempo estipulado pelo pesquisador, as equipes completaram sua rodada, concluíram seus registros finais, apuraram as contas de resultados e patrimoniais, transportaram os valores para as demonstrações contábeis que acompanham o jogo e verificaram o vencedor de cada grupo.

Não fazia parte da dinâmica da aplicação desta oficina, porém após o encerramento, o vencedor de cada grupo (Mesa) foi nos demais para verificar quem venceu entre todas as equipes conforme apurado nos quadros 10 e 11.

Quadro 10- Resumo valores finais após o encerramento do BP entre as equipes

Equipes	Prototipagem				Oficina						
	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11
Ativo Circulante	64.710	62.390	60.134	61.350	61.223	55.714	72.312	58.780	58.802	58.200	69.410
Caixa	4.400	4.815	4.075	2.405	3.463	2.204	4.404	2.700	1.550	1.550	14.030
Banco	56.260	53.680	52.439	53.929	55.860	51.910	65.708	54.680	49.920	49.920	54.480
Contas a Receber	3.100	2.945	2.120	3.916	-	-	-	-	6.032	5.430	-
Mercadorias	950	950	1.500	1.100	1.900	1.600	2.200	1.400	1.300	1.300	900
Ativo Não Circulante	645.000	645.000	645.000	645.000	645.000	645.000	645.000	645.000	645.000	645.000	645.000
Total Ativo	709.710	707.390	705.134	706.350	706.223	700.714	717.312	703.780	703.802	703.200	714.410
Passivo Circulante	539	440	408	370	423	252	1.107	250	272	272	842
Contas a Pagar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Impostos a Pagar	539	440	408	370	423	252	1.107	250	272	272	842
Empréstimos a Pagar	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Patrimônio Líquido	709.171	706.950	704.727	705.980	705.801	700.463	716.206	703.530	703.530	702.929	713.568
Total Passivo	709.710	707.390	705.134	706.350	706.223	700.714	717.312	703.780	703.802	703.200	714.410
Erro fechamento BP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Fonte: Fichas de controle; Autoria Própria (2022)

Pode-se verificar em destaque nos Quadros 10 e 11, que não foram encontrados nenhum erro entre as demonstrações apuradas, estando todas de acordo com a proposta do jogo, e assim apurar os vencedores, sendo eles, na Prototipagem, as equipes 1 e 4 e na Oficina as equipes 5, 7 e 11.

Quadro 11- Resumo valores finais após o encerramento da DRE entre as equipes

Equipes	Prototipagem				Oficina						
	E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11
(+) Receita Bruta	10.780	8.800	8.150	7.400	8.450	5.030	22.130	5.000	5.000	5.430	16.840
(-) Impostos	- 539	- 440	- 408	- 370	- 423	- 252	- 1.107	- 250	- 250	- 272	- 842
(=) Receita Líquida	10.241	8.360	7.743	7.030	8.028	4.779	21.024	4.750	4.750	5.159	15.998
(-) CMV	- 1.300	- 1.100	- 1.000	- 900	- 1.100	- 1.920	- 2.800	- 600	- 600	- 700	- 2.100
(=) Lucro (ou Prejuízo) Bruto	8.941	7.260	6.743	6.130	6.928	2.859	18.224	4.150	4.150	4.459	13.898
(-) Despesas Vendas	- 30	- 110	- 60	- 60	- 40	-	- 120	- 90	- 90	-	-
(-) Despesas Gerais e Administrativas	- 720	- 180	- 1.980	- 590	- 180	- 340	- 2.770	- 530	- 530	- 1.530	- 1.340
(+) Receita Financeira	1.000	-	-	-	-	-	998	-	-	-	1.030
(-) Despesas Financeiras	- 20	- 20	-	- 500	-	- 200	- 20	-	-	-	- 20
(+) Outras Receitas	-	-	24	1.000	-	-	40	-	-	-	-
(-) Outras Despesas	-	-	-	-	- 907	- 1.856	- 146	-	-	-	-
(=) Lucro (ou Prejuízo) Líquido	9.171	6.950	4.727	5.980	5.801	463	16.206	3.530	3.530	2.929	13.568
Erro Fechamento DRE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Equipes Vencedoras	E01		E04		E05		E07		E11		
Equipe Vencedora Geral	E01				E07						

Fonte: Fichas de controle; Autoria Própria (2022)

Uma das coisas que torna esse jogo especial é que nenhuma situação será exatamente igual a outra pelas suas infinitas situações e casas com situações diferentes e pelas ocorrências que dependem de estratégia e escolha do jogador.

Ao final das oficinas foi solicitado uma pesquisa em forma de questionário com os termos de consentimento e assentimento pelo Formulário Google® (Apêndices A e B), como forma de contribuição para análise das práticas pedagógicas, conceitos, dificuldades, aplicabilidade, análise do produto, experiência como jogador, percepção de aprendizagem, linguagem do jogo, pontos fortes e aspectos negativos, entre outras.

Sobre a premiação: “Conhecimento” adquirido pelos alunos na prototipagem sobre os conceitos básicos de Contabilidade ao jogar este produto educacional, a “Demonstração” aos professores pela oficina de formação que é possível aprender e ensinar por meio de jogos de tabuleiro e o “Reconhecimento” do autor que o jogo de tabuleiro Contador_Jr atente ao objetivo de sua pesquisa, foi o grande prêmio deste dia.

3.4. Metodologia de análise dos dados

A técnica utilizada para análise de dados desta pesquisa foi a qualitativa analítica que abrange descobrir e entender o contexto de forma geral. Para Yin (2016) praticamente todo acontecimento da vida real pode ser objeto de um estudo qualitativo e que esta análise possui características variadas e distintas:

[...] a pesquisa qualitativa continua sendo um campo multifacetado de investigação, marcado por diferentes orientações e metodologias (YIN, 2016, p. 24).

O que mais atrai na pesquisa qualitativa é a possibilidade de estudos mais acentuados sobre qualquer tema, inclusive pessoais e comuns da nossa prática diária, representando “um modo atraente e produtivo de fazer pesquisa” (YIN, 2016, p. 27).

Portanto, é um desafio conceituar essa técnica de forma breve em razão a sua multiplicidade de características:

[...] devido a sua relevância para diferentes disciplinas e profissões, desafia qualquer um a chegar a uma definição sucinta. Uma definição muito curta parecerá excluir uma ou outra disciplina. Uma definição muito ampla parecerá inutilmente global (YIN, 2016, p. 27).

Ele propõe que ao invés de definir, deve-se considerar suas características distintas:

1. estudar o significado da vida das pessoas, nas condições da vida real;
2. representar as opiniões e perspectivas das pessoas de um estudo;
3. abranger as condições contextuais em que as pessoas vivem;
4. contribuir com revelações sobre conceitos existentes ou emergentes que podem ajudar a explicar o comportamento social humano; e
5. esforçar-se por usar múltiplas fontes de evidência em vez de se basear em uma única fonte. (YIN, 2016, p. 28).

Desta forma emprega-se a característica “representar a opiniões e perspectivas das pessoas de um estudo” para assim analisar o jogo Contador_Jr na concepção e ótica de alunos do curso de licenciatura em matemática e de professores especialistas da área de gestão e

negócios, na compressão, ideia e possibilidade da utilização desta metodologia ativa baseada em jogos “de tabuleiro”.

[...] a pesquisa qualitativa difere por sua capacidade de representar as visões e perspectivas dos participantes de um estudo. Capturar suas perspectivas pode ser um propósito importante de um estudo qualitativo (YIN, 2016, p. 28).

Para o delineamento da pesquisa aplica-se o fundamento que envolve as ligações entre as questões de pesquisa, de maneira que:

[...] os resultados de um estudo confrontem as questões de pesquisa pretendidas (YIN, 2016, p. 82).

E para reforçar a validade de um estudo a técnica consiste em coletar e interpretar os dados, convertendo em informações de:

[...] modo que as conclusões reflitam com precisão e representem a vida real (ou o laboratório) que foi estudado (YIN, 2016, p. 84-85).

Para a análise do questionário de pesquisa, além de proporção, taxas de resposta e por meio da tabulação cruzada também se utilizou o princípio da Triangulação, que “refere-se ao objetivo de buscar ao menos três modos de verificar ou corroborar um determinado evento, descrição, ou fato que está sendo relatado por um estudo”, ou seja, encontrar três tipos diferentes de fontes: (1) observação direta (2) relato e (3) documento (YIN, 2016).

Muitas vezes tipos diferentes de fontes podem não estar disponíveis, por este motivo é necessário basear em relatos de três sujeitos diferentes ou nas informações de três documentos ou referências diferentes, mas não ter outra fonte de validação. Em tais cenários é essencial:

[...] verificar se as fontes realmente representaram três relatos independentes (YIN, 2016, p. 87).

Não existe uma fórmula pronta para a análise qualitativa analítica, o analista precisa desenvolver todo procedimento, do elementar ao que pode estar oculto, tais como:

[...] classificar, codificar, combinar e recombinar partes do texto (YIN, 2016, p. 169).

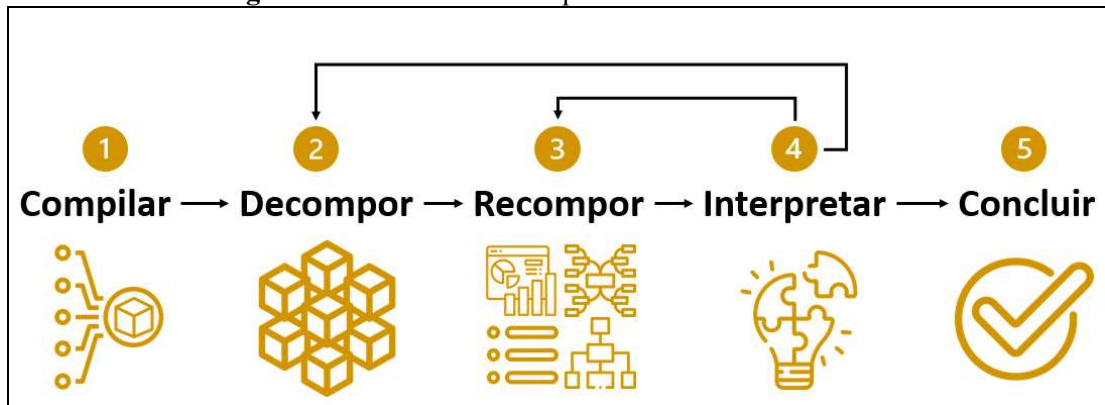
A análise de dados qualitativos geralmente ocorre em cinco fases (YIN, 2016):

- Fase 1- **Compile**: organizar e construir uma base de dados formal de alguma maneira sistemática e metódica;

- Fase 2- **Decompor**: separar os dados compilados em fragmentos ou elementos menores de acordo com um conjunto significativo de padrões;
- Fase 3- **Recompor**: compreender os padrões mediante gráficos, listas, classes, tipos, fluxogramas, organogramas, mapas conceituais e diagramas;
- Fase 4- **Interpretar**: esclarecer e rever, decompondo ou recompondo os dados de maneiras diferentes; e
- Fase 5- **Concluir**: desfecho e resposta ao estudo, lições aprendidas, novos conceitos e teorias.

Na Figura 21, exemplifica-se as cinco fases da análise qualitativa analítica de dados segundo Yin (2016).

Figura 21- Fases da análise qualitativa analítica de dados



Fonte: Adaptado de Yin (2016)

Na próxima seção, apresenta-se a análise dos dados com base nesta metodologia.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Para auxiliar no processo de análise dos dados qualitativos utilizou-se os *softwares* MS-Word® e MS-Excel® para organização, sistematização, separação e auxílio na criação de tabelas e gráficos.

Nesta seção apresenta-se a estrutura, análise dos dados e seus resultados.

4.1. Estrutura de análise dos dados

Os resultados da análise dos dados estão evidenciados em quadros e gráficos para melhor visualização juntamente com a apresentação descritiva da percepção dos sujeitos de pesquisa quanto a aplicação e usabilidade do jogo de tabuleiro Contador_Jr.

A coleta dos dados foi realizada com a aplicação de um questionário em cada etapa da oficina, um na sensibilização e outro no final da oficina. Houve dois momentos de coleta de dados: um na prototipagem e outro da aplicação final do produto. Estes questionários envolveram a coleta de informações pessoais de cada sujeito da pesquisa, atuação, formação acadêmica, experiência profissional, nível de conhecimento em práticas pedagógicas em metodologias ativas baseada em jogos e de Contabilidade, além de questões que expressam sua experiência com o jogo, aspecto visual, prático, análise e avaliação do produto aplicado na oficina inclusive uma autoavaliação de participação. (Apêndice A e B).

4.2. Análise dos dados e contribuições

Para analisar o produto educacional, além dos integrantes do Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação Matemática com Ação Transdisciplinar (GEPEMAT) que são alunos do curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTPFR) – *campus* Cornélio Procópio, foram convidados professores da Escola Técnica (ETEC) que lecionam no ensino público estadual, sendo 93% no ensino técnico e na maioria com experiência acima de cinco anos (87%), destes mais da metade com 10 anos (56%), todos com atuação na área de gestão e negócios e a maioria com formação em Administração (50%), em Contabilidade (38%) e demais com formação em matemática e informática (12%).

Estes professores com idade entre 29 e 53 anos, maioria entre 41 e 45 anos (31%), apontam grau de conhecimento de Contabilidade em sua formação acadêmica (94%). Apenas o sujeito da pesquisa com a formação em informática indicou que não tinha nenhum contato com Contabilidade. Os demais apresentam conhecimento básico (44%) e os demais conhecimento intermediário ou avançado (50%). Todos estes dados estão apresentados no quadro 12.

Quadro 12- Informações gerais dos sujeitos da pesquisa

Formação Acadêmica	Contabilidade	38%
	Administração	50%
	Outras	12%
Idade dos Jogadores	Até 30	19%
	de 31 a 35	0%
	de 36 a 40	19%
	de 41 a 45	31%
	de 46 a 50	12%
	Acima de 50	19%
Esperiência Profissional	Pública	100%
	Particular e Pública	27%
Atuação como Docente	de 1 a 5 anos	13%
	de 6 a 10 anos	31%
	acima de 10 anos	56%
Conhecimento sobre contabilidade em sua formação	Sim	94%
	Não	6%
Grau de conhecimento sobre contabilidade	Nenhum	6%
	Básico	44%
	Intermediário / Avançado	50%
Utilização de metodologias ativas na prática pedagógica	Sim	81%
	Não	19%

Fonte: Autoria Própria (2022)

A maior parte destes professores, mais precisamente 81%, utilizam de alguma forma os princípios ou metodologias ativas em suas aulas, destes 25% com formação em Contabilidade, 63% em Administração e nas outras áreas 12%.

No Quadro 13, apresenta-se os resultados em relação à utilização das metodologias ativas pelos sujeitos da pesquisa. Percebe-se que a maioria destes sujeitos da pesquisa, que são professores, utilizam as metodologias ativas de aprendizagem baseada em problemas e estudo de casos, sendo mais presente nos professores de Contabilidade a MA aprendizagem baseada em problemas (24%) e em Administração a MA estudo de casos (14%). Estes professores afirmam utilizar mais estas metodologias ativas devido a facilidade de implementação principalmente pelo conhecimento do processo (20%), alinhamento da teoria e prática (27%) e a maioria pela aceitação, interesse e colaboração dos alunos (40%). Destaca-se algumas falas:

Conhecimento delas, por não dependerem de ferramenta tecnológica e poder aliar teoria e prática (SP09_O_E05).

A aceitação dos alunos e a facilidade de transmitir o conteúdo (SP11_O_E09).

As metodologias ativas trazem para o protagonismo do processo não apenas os alunos que têm maior facilidade de aprendizagem. Percebe-se que, dentro das características, facilidades e dificuldades de cada um, todos contribuem com a atividade desenvolvida (SP19_O_E10).

Quadro 13- Uso de metodologias ativas

Metodologias Ativas	Contabilidade	Administração	Outras	Total
Aprendizagem Baseada em Jogos	6%	5%		4%
Aprendizagem Baseada em Problemas	24%	12%	25%	16%
Aprendizagem Baseada em Projetos	12%	7%		7%
Aprendizagem entre Pares e Times	6%	7%		6%
Cultura Maker				
Design Thinking		5%		3%
Estudo de Casos	18%	14%	25%	16%
Ensino Híbrido	12%	10%	25%	12%
Gamificação	6%	2%		3%
Método Trezentos				
Pesquisas de Campo	6%	7%		6%
Rotação por Estações		5%		3%
Sala de Aula Invertida	6%	12%	13%	10%
Seminários e Discussões	6%	10%		7%
STEAM			13%	1%
Storytelling		5%		3%
Outras				

Fonte: Autoria Própria (2022)

Apesar de evidenciar o uso de várias metodologias, a cultura *maker* e o método trezentos não foram citadas pelos sujeitos da pesquisa. Vale ressaltar uma fala de um dos sujeitos em relação a estas metodologias:

Elas são relativamente novas e pouco exploradas principalmente na área de gestão e negócios (SP11_O_E09).

Percebe-se que a diversidade de metodologias ativas são mais exploradas pelos professores de Administração, além da aprendizagem baseada em problemas e estudo de casos a MA sala de aula invertida foi também uma das mais citadas. Sobre esta metodologia um dos sujeitos da pesquisa deixa o registro em relação a ter mais facilidade de implementação:

[...] com a sala invertida com conteúdo teórico aprofundado se torna mais dinâmico trazendo mais evolução (SP16_O_E07).

O conhecimento do processo de aplicação das metodologias ativas e sabendo da importância do alinhamento da teoria e prática e pela aceitação, interesse e colaboração na maioria dos alunos, às vezes, ficam limitados pela falta de recursos e de tempo devido ao

cumprimento de conteúdo (14%), a falta de vivência, hábito e autonomia dos alunos (36%) e a falta de engajamento, participação e envolvimento pelos alunos (50%), fato este que pode ser evidenciado nos registros seguintes de alguns sujeitos da pesquisa:

Infelizmente, assim como em qualquer outro tipo de prática de metodologia ativa, sempre existirá aluno que não se envolverá por completo no engajamento previsto (SP10_O_E06).

A ementa que tenho que cumprir, e o aluno entender que de outras formas também aprende (SP11_O_E09).

Os alunos não têm uma vivência escolar com metodologias ativas e por ter pouca autonomia no processo de construção do conhecimento, implementar novas metodologias se torna uma tarefa um pouco mais complexa no cotidiano escolar (SP19_O_E10).

Independente destas dificuldades apresentadas algumas ações são necessárias para a aplicação da MA, dentre elas a superação de desafios, mobilização, trabalho em equipe e principalmente reaproveitar as habilidades individuais citadas pelos professores conforme registros de alguns sujeitos da pesquisa:

Buscar sempre motivar todos, mostrar a importância do trabalho em equipe e da sua relevância para os demais integrantes do grupo, além de observar os pontos de habilidades que os discentes se sentem mais confortáveis. (SP10_O_E06).

Como é uma dificuldade cultural a superação é lenta começando com desafios muito curtos e simples até que o estudante se acostume a agir e então passo a implementar desafios maiores (SP13_O_E11).

Percebe-se por meio da oficina que alguns professores (sujeitos da pesquisa) têm dúvidas sobre os conceitos de uso de jogos na educação. Nesta pesquisa foi apontado que 25% pensam que “Dinâmicas de grupo” são jogos, outros 25% utilizam “jogos de perguntas e respostas”, 30% jogos digitais e apenas um professor com formação em Administração utiliza jogos de tabuleiro em suas aulas de estratégia, sendo eles: Xadrez, Banco Imobiliário® e War®.

As maiores dificuldades apontados na utilização dos jogos, além da falta de recursos materiais, barulho e ansiedade, os mais citados foram: Criação e desenvolvimento (23%), Limitação, ausência de tempo e excesso de conteúdo (23%) e Envolvimento, comprometimento e entendimento (31%). A seguir, apresenta-se alguns registros de sujeitos da pesquisa referentes à estas dificuldades:

O tempo, pois como tenho um conteúdo muito extenso a cumprir, muitas vezes, tenho que fazer da forma convencional (SP11_O_E09).

Construir um jogo do início é uma dificuldade que tenho, pois, grande parte das ideias de jogos já existem e fica o receio de causar impressão de plágio. (SP19_O_E10).

Dificuldade na interação ou participação massiva dos alunos. Parte deles se dispersam (SP22_O_E09).

Na prototipagem com os integrantes do GEPEMAT, que são alunos da licenciatura em matemática (idade média de 22 anos), todos disseram que conhecem e utilizam esta metodologia para ensinar e aprender, principalmente jogos digitais (75%) devido a quantidade de material disponibilizado e por causa da formação atual. Pode-se destacar algumas falas sobre a facilidade deles na utilização da MA:

Dinamizar as aulas e incentivar a maior participação dos alunos (SP02_P_E02).

Além de ser metodologias que ampliam os meios de conhecimentos, são meios que despertam um maior interesse (SP03_P_E01).

As metodologias ativas, como os jogos, possibilita-me grande compreensão sobre o objetivo e conteúdo a ser compreendido. A prática facilita a compreensão e torna as aulas prazerosas e dinâmicas (SP04_P_E03).

A utilização de um método moderno, com exemplos do cotidiano e a participação ativa (SP04_P_E03).

A minha formação facilitou a implementação de metodologia ativas na sala de aula (SP05_P_E03).

Eu gosto de jogar, aprendo jogando, e oriento meus alunos a olharem diferente para os jogos, com um olhar investigativo voltado para a aprendizagem (SP05_P_E03).

Nos livros didáticos dos anos iniciais já estão inseridos muitos jogos, principalmente no livro de matemática (SP07_P_E04).

Em relação à oficina a grande maioria (94%) disseram que o tempo da apresentação foi suficiente para compreender o princípio desta metodologia, 19% dizem estar satisfeito e 81% extremamente satisfeito sobre esta sensibilização, conforme apontamentos nos seguintes registros de alguns sujeitos da pesquisa:

A aprendizagem fica mais gostava e significativa, instigando os alunos a participar (SP11_O_E09).

Mostrou-me outras possibilidades além das quais já conhecia e utilizava (SP13_O_E11).

Acredito que abre a mente para novas maneiras de ensino e melhoria na relação aluno professor em sala de aula (SP14_O_E05).

Todos concordaram que a prototipagem mobilizou para conhecer melhor e aprofundar sobre a metodologia ativa aprendizagem baseada em jogos. As principais concepções citadas foram: Dinamismo ao aprendizado; Melhora na relação professor e aluno; Ludicidade; Aprendizagem significativa e participativa; Possibilidades de aplicação; Ideal para melhoria dos conceitos e conteúdos e a maioria concorda que essa MA são “novas maneiras de ensinar” (45%), conforme apontamentos nos seguintes registros de alguns sujeitos da pesquisa:

A apresentação despertou a visão sobre as possibilidades que os jogos podem desenvolver dentro da sala de aula. As inúmeras possibilidades de desenvolvimento cognitivo que essas metodologias podem auxiliar (SP02_P_E02).

A apresentação dos conceitos e teoria serviu como base para a percepção e aprendizagem geral da aprendizagem baseada em jogos (SP04_P_E03).

Me trouxe mais conhecimento sobre as vantagens do uso dos jogos na aprendizagem (SP05_P_E03).

Através da ludicidade podemos ministrar conteúdos complexos, levando o aluno à aprendizagem (SP07_P_E04).

A apresentação esclareceu muito bem a aplicação dessa metodologia e suas funcionalidades (SP08_P_E04).

Sim, fora esclarecedor a diferença entre os principais pontos teóricos que envolvem a aprendizagem baseada em jogos: gamificação, premiação, uso de jogos, competição, entre outros (SP10_O_E06).

Sim, pois agregará de forma lúdica um conceito que é complexo (SP15_O_E06).

Foi muito importante para mostrar principalmente essa diferença entre o jogo e a gamificação. Trouxe conceitos simples que podem ser explorados com outras (SP20_O_E08).

Sobre a possibilidade de criar jogos de tabuleiro para o ensino, pode-se destacar algumas falas:

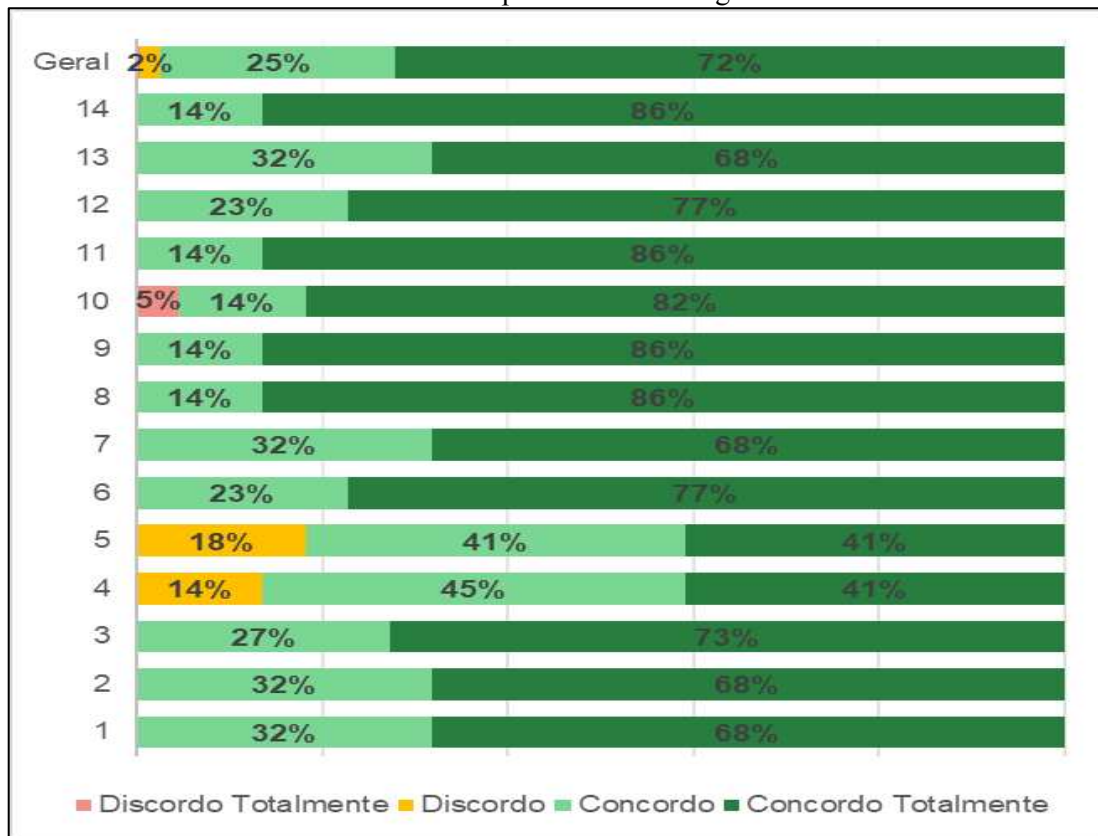
Nunca tinha participado da criação e desenvolvimento de jogos didáticos na prática. Só aqueles já prontos (SP17_O_E11).

Muito interessante a teoria que mostrou que é possível ensinar através dos jogos e não apenas utilizar os jogos como uma ferramenta a mais no processo de ensino baseado em outras metodologias (SP19_O_E10).

Na oficina da aplicação do jogo de Tabuleiro Contador_Jr quanto ao tema “Experiência como Jogador”, apresentado no Gráfico 1, todos os sujeitos da pesquisa concordam ou concordam totalmente que o jogo é atraente por meio dos seus elementos como o tabuleiro,

cartas, peças etc., da mesma forma que os textos e as fontes combinam com a temática, sendo consistentes, claras e compreensíveis. Todos concordam também que as imagens colaboram para melhorar a compreensão do texto.

Gráfico 1- Experiência como Jogador



Fonte: Autoria Própria (2022)

Legenda:

1. O design do jogo é atraente (tabuleiro, cartas, peças etc.).
2. Os textos e as fontes combinam com a temática do jogo, ou seja, são consistentes, claras e compreensíveis.
3. As imagens colaboram para melhor compreensão do texto.
4. Este jogo é fácil de aprender a jogar.
5. O manual e as regras do jogo são claras e compreensíveis.
6. Este jogo é desafiador.
7. As tarefas propostas no jogo para serem executadas são instigantes.
8. Este jogo possibilita a aprendizagem dos conceitos básicos de Contabilidade pelo jogador.
9. Este jogo contribui para o trabalho em equipe.
10. Este jogo promove momentos de cooperação entre os jogadores.
11. Este jogo promove momentos de competição entre as equipes.
12. Este jogo possibilita ludicidade entre os jogadores.
13. Este jogo possibilita que o jogador se envolva de tal forma que perde a noção do tempo.
14. Este jogo é um produto viável para o ensino dos conceitos básicos de Contabilidade.

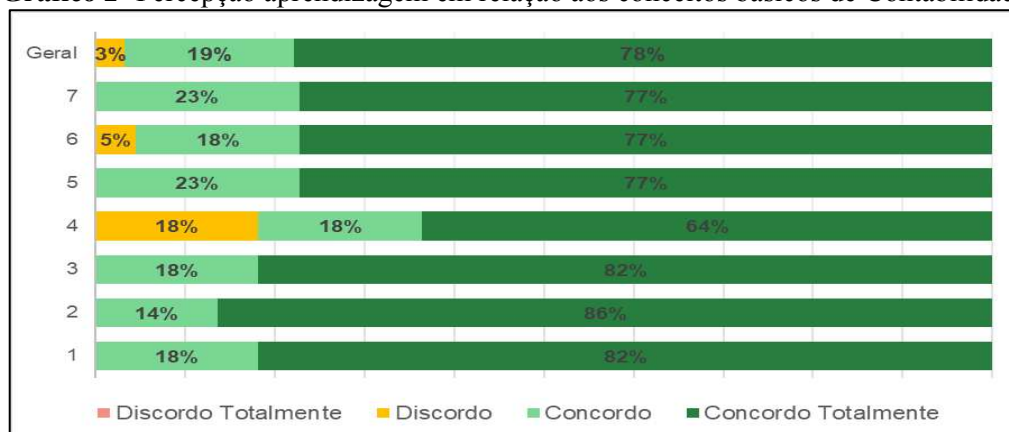
Quando foi abordado se o jogo é fácil de aprender, não mais que 18% discordaram. Percebe-se que havia uma falha no manual referente a alguns termos técnicos que podia dificultar o entendimento de algumas regras ou até mesmo de informações sobre Contabilidade que foram mais bem conceitualizados ou até mesmo alterados por dizeres comuns de acordo com as sugestões apontadas pelos sujeitos da pesquisa.

Uma das questões principais desta pesquisa era verificar se o jogo possibilita a aprendizagem dos conceitos básicos de Contabilidade pelo jogador. Todos concordam e a maioria, mais precisamente 86%, concordam totalmente, igualmente entendem que o jogo contribui para o trabalho em equipe. E sobre os momentos de cooperação, a grande maioria afirma que existe entre os jogadores, apenas um sujeito da pesquisa discorda totalmente.

Todos concordam ou concordam totalmente que o jogo é desafiador e que as tarefas propostas para serem executadas são instigantes, possibilita ludicidade entre os jogadores, possui envolvimento de tal forma que perde a noção do tempo e principalmente que é um produto viável para a o ensino dos conceitos básicos de Contabilidade, alinhado com o objetivo específico de “verificar a viabilidade de utilização do jogo de tabuleiro Contador_Jr em situação real do ensino”.

Sobre a temática “Percepção da aprendizagem em relação aos conceitos básicos de Contabilidade” apresentado no Gráfico 2, todos concordam e a maioria concordam totalmente que o jogo é eficiente para o ensino de conceitos básicos de Contabilidade em comparação com outras atividades da disciplina, podendo ser utilizado como um complemento das aulas teóricas como material didático, uma vez que apresenta uma sequência alinhada com os conceitos de Contabilidade básica.

Gráfico 2- Percepção aprendizagem em relação aos conceitos básicos de Contabilidade



Fonte: Autoria Própria (2022)

Legenda:

1. Este Jogo é eficiente para o ensino de conceitos básicos de Contabilidade em comparação com outras atividades da disciplina.
2. Este jogo pode ser utilizado como um complemento das aulas teóricas.
3. Este jogo pode ser utilizado como material didático.
4. Este jogo pode substituir atividades complementares.
5. Este jogo apresenta uma sequência alinhada com os conceitos de Contabilidade básica.
6. Este jogo possibilita o protagonismo do aluno no processo de aprendizagem.
7. Este jogo proporciona interesse e curiosidade do aluno.

Entretanto, daqueles sujeitos da pesquisa que não utilizam a metodologia ativa aprendizagem baseada em jogos, 18% não acreditam que este jogo pode substituir atividades complementares. Porém estes também concordam que o jogo proporciona interesse e curiosidade do aluno.

Apenas o professor que utiliza as metodologias ativas de estudo de caso e sala de aula invertida discorda que o jogo possibilita o protagonismo do aluno no processo de aprendizagem, mesmo afirmando que:

Sim o produto é de extrema qualidade transferindo os conceitos de Contabilidade a realidade de sua utilização (SP16_O_E07).

Sim, linguagem simples e direcionada, entendi rápido (SP16_O_E07).

Sim, como ferramenta de aplicação de todos os conceitos de Contabilidade introdutória (SP16_O_E07).

Quando perguntado se “considera que o produto proposto é apropriado para ser aplicado nos Cursos Técnicos em Contabilidades ou áreas afins”, todos concordaram fortemente e complementam dizendo que o jogo é “dinâmico e atrativo” (9%) permitindo “aprender de forma lúdica” (13%) os “conceitos e conteúdo de forma prática” (78%). Vale ressaltar algumas falas de alguns sujeitos da pesquisa:

Sim, pois abrange vários conceitos de Contabilidade aplicados (SP01_P_E01).

Sim. Pois abrange vários conceitos da Contabilidade de forma lúdica (SP02_P_E02).

Sim, pois permite que o aluno veja os conceitos na prática (SP05_P_E03).

Sim, pois mesmo não sendo da área conseguimos compreender os conceitos básicos da Contabilidade (SP08_P_E04).

Considero um ótimo produto, pois torna o aprendizado em Contabilidade dinâmica e atrativo, mesmo para quem têm dificuldades (SP09_O_E05).

Sim, visto que com a aplicação deste produto, os discentes terão a oportunidade de aprender ludicamente os conceitos, atos e fatos contábeis do cotidiano empresarial (SP10_O_E06).

Sim pois traz aos alunos os conceitos iniciais que que a disciplina propõe (SP11_O_E09).

Sim, para alunos que estão finalizando o primeiro módulo (SP12_O_E10).

Sim. Faz com que o jogador realize os registros contábeis (SP13_O_E11).

Sim, pois pode auxiliar o docente na exemplificação do conteúdo programático realizado em sala de aula (SP14_O_E05).

Sim, acredito que pode ser jogado facilmente e o conceito da Contabilidade aprimorado para os iniciantes (SP15_O_E06).

Sim o produto é de extrema qualidade transferindo os conceitos de Contabilidade a realidade de sua utilização (SP16_O_E07).

Ele ensina praticando e evita que os alunos se assustem com a teoria, diminuindo assim a resistência no aprendizado (SP17_O_E11).

Sim, porque este jogo possibilita ao aluno a aprender os conceitos básicos da Contabilidade de maneira lúcida e atrativa (SP18_O_E08).

Concordo. O produto é muito atraente para a aplicação em cursos tanto de Contabilidade quanto Administração, no que se refere ao ensino de ciências contábeis pois apresenta fatos cotidianos. Em sala, a constante reclamação dos alunos para o aprendizado de Contabilidade é a dificuldade de associar realidade com teoria (SP19_O_E10).

Sim, pois possibilita o protagonismo do aluno na construção do conhecimento (SP20_O_E08).

Sim. Aborda conceitos elementares na Contabilidade (SP22_O_E09).

Considerando apenas os professores da área, sobre a questão se “Utilizaria este jogo em suas aulas”, todos responderam que sim justificando que além do jogo proporcionar o protagonismo do aluno por meio de situações reais, desperta a curiosidade pela sua dinâmica, praticidade, atratividade e ludicidade. A maioria afirmou que usaria por proporcionar aprendizado significativo por meio de “conceitos teóricos com prática” (73%). Destaca-se algumas falas de alguns sujeitos da pesquisa:

Com certeza! Pois ele é um jogo dinâmico e atrativo para o processo de ensino - aprendizagem do aluno (SP08_P_E04).

Sim, por acreditar que os alunos sejam protagonistas de seu aprendizado (SP09_O_E05).

Sim. Possibilita a simulação de situações reais da atividade empresarial (SP13_O_E11).

Sim, pela sua praticidade e facilidade de aplicar (SP18_O_E08).

Sim. A dinâmica do jogo é excelente e de fácil aplicação, portanto, muito aplicável a qualquer aula de Contabilidade (SP19_O_E10).

Sim, pois ele aborda temas da área de formar lúdica (SP21_O_E07).

Vale destacar que o termo “Partidas Dobradas” (Figura 8), que é o método de lançamento e registro por meio das contas devedoras e credoras, foram citadas doze vezes na pesquisa, este procedimento foi abordado de forma sutil e simplificada no jogo por ser um conceito de difícil assimilação pelos alunos no primeiro contato com a matéria, mesmo assim foram identificados dentro do jogo e apontados pelos professores:

O quanto é importante o registro e como a falta dele pode prejudicar o fechamento do balanço (SP01_P_E01).

Com o manual fica fácil entender débito e crédito sem fazer confusão com os lançamentos (SP17_O_E11).

Foi possível identificar os conceitos de método das partidas dobradas, controle de estoques e registro de fatos patrimoniais e de resultado (permutativo, modificativo e misto) (SP19_O_E10).

Todos afirmam não conhecer um jogo de tabuleiro para o ensino de Contabilidade e que a linguagem do jogo é apropriada para o ensino dos conceitos básicos. Além disso, vale destacar em relação à linguagem do jogo algumas palavras que os sujeitos da pesquisa registram: fácil entendimento, motiva, potencializa a aprendizagem (SP19_O_E10), clara e direta (SP18_O_E08), simplificada e objetiva (SP22_O_E09). Outro aspecto que eles destacam é o jogo atender alunos ingressantes no curso de Contabilidade e até a possibilidade de participação de estudantes de nível básico (SP13_O_E11).

Sobre a oficina a grande maioria expressa ter recebido auxílio pelos colegas de equipe, que foi proativo na realização das atividades e que foi motivado para participar da oficina na busca de uma possível solução satisfatória e todos concordam totalmente que a infraestrutura para a realização da oficina foi adequada e que foi capaz de interação com os colegas da equipe.

A maioria expõe que o jogo não possui pontos fracos, no entanto alguns pontos foram identificados, corrigidos ou até mesmo não contribuem com a jogabilidade e proposta do Nível 1- Básico deste jogo, conforme demonstrado no Quadro 14. Vale destacar a fala de um dos participantes:

Para o nível de ensino de Contabilidade a que se propõe o jogo, julgo que não há pontos fracos. Há melhorias que foram apontadas no manual para ajuste, porém nenhuma compromete o produto em seu objetivo e aplicabilidade (SP19_O_E10).

Quadro 14- Pontos fracos, sugestão de melhorias, correções e observações

Pontos Fracos	Correções e observações
Ações que o adversário influencie sobre o jogo de seu oponente.	Prevista somente a partir do nível 2.
Algumas expressões e termos técnicos, que seriam necessários abordar de forma teórica.	Alguns termos foram explicados melhor no manual, excluídos ou até mesmo modificados para melhor entendimento. Estes termos serão abordados nas aulas teóricas.
Criação de Aplicativo.	Não é a proposta deste jogo de tabuleiro físico. Foi criado uma planilha eletrônica para auxiliar nos lançamentos - ver Código QR no tabuleiro.
Falta de alguns conceitos básicos sobre a Contabilidade no início do jogo.	O intuito do jogo é o protagonismo. Por meio do manual e tabuleiro o aluno terá os conceitos básicos de Contabilidade.
Fazer os registros.	Os registros são feitos na ficha de registro e controle de forma simplificada, este elemento acompanha o jogo e serão aprofundadas somente no nível 2.
Ficha de controles de estoque não compreendida no manual.	O nível 1 não possui ficha de controle de estoque uma vez que somente a partir do Nível 2 os valores de compra serão diferentes necessitando, portanto, da ficha para encontrar o valor do custo médio. Neste nível os valores são fixados em \$50 do início ao fim e o controle físico das mercadorias se dão pelas peças de madeira.
Limitações das opções de compras de mercadorias.	Corrigido no manual, agora pode-se comprar mercadorias a qualquer momento com limitador de 10 unidades por jogada e somente na sua vez de jogar.
Lista de símbolos.	Os símbolos servem apenas como complemento ao textual. Possui uma pequena legenda na parte inferior esquerda do tabuleiro. Lista completa apenas nas referências de imagens.
Moedas em espécie.	Não faz parte desde jogo uma vez que o intuito é o registro contábil e não apenas entrada e saída de dinheiro do caixa.
Muitos pontos de alertas.	Estes pontos de alertas com ocorrências positivas e negativas complementam as situações adversas cotidianas das empresas, enquanto as casas do tabuleiro os acontecimentos fixos mensais.
Necessidade de constantes consultas ao manual.	A consulta do manual se faz necessário devido à complexidade da técnica. Faz parte dos elementos e da jogabilidade.
Perder todo estoque de mercadorias por meio de uma das cartas de ação.	Utilizar a ficha de imunidade ganha no início do jogo para salvar seus estoques ou outras ações de azar (utilizado apenas 1 vez por partida).
Tamanho das letras e imagens	Para a prototipagem o tabuleiro foi impresso e plastificado em papel A4. Após teste e aprovação foi impresso A3 e adesivado em PVC.

Fonte: Autoria Própria (2022)

Mesmo diante destes pontos negativos, todos concordam que o jogo possibilita replicabilidade da atividade com os alunos do ensino técnico em Contabilidade e áreas afins,

proporciona o aprimoramento no conhecimento em relação aos conceitos básicos de Contabilidade e que desperta o interesse para a realização de outras atividades similares.

Os pontos fortes mais relevantes e identificados na pesquisa foi que o jogo Contador_Jr trabalha o conceito e raciocínio lógico contábil por meio de trabalho em equipe de modo competitivo, com troca de informações, de forma divertida, porém desafiadora, com dinamismo mediante a sua mecânica, porém de forma simples e prática, tendo como destaque o seu tabuleiro e manual de instruções e regras. Destaca-se algumas falas de alguns sujeitos da pesquisa sobre os pontos fortes do jogo:

Facilidade na assimilação dos conceitos da Contabilidade. Fácil aprendizagem, faz com que o aluno queira aprender, maior interatividade (SP09_O_E05).

Fixação dos conteúdos teóricos e maior absorção de conhecimento prático, prático, simula situações fictícias do cotidiano empresarial, possibilidade visão do cenário contábil e suas áreas: custos, tributária, comercial, entre outras (SP10_O_E06, 2022).

Jogo de visualização simples, manual de aplicação do jogo direto e objetivo (SP14_O_E05).

Manual é enxuto e bem fácil de entender (SP16_O_E07).

Dá para acompanhar no tabuleiro o que fica mais fácil. As regras são bem claras e para os alunos iniciantes é de fácil entendimento e intuitiva (SP17_O_E11).

Visual, jogabilidade, interação entre os jogadores, a possibilidade de criar diversas estratégias, manual de instruções bem claro e explicativo, dinâmica e as situações contábeis englobadas no jogo (SP19_O_E10).

As duas etapas da aplicação do produto emergiu diversas percepções que a utilização das metodologias ativas, em especial, a aprendizagem baseada em jogos nos movem, tendo em vista que os principais envolvidos no processo ensino e aprendizagem deixam de ser meros espectadores para serem os construtores do seu conhecimento. Além de, utilizarem os elementos dos jogos para a aprendizagem de conceitos básicos de Contabilidade, podem vivenciar a socialização do conhecimento. Por fim, as aulas se tornam mais atrativas e a ludicidade proporciona que eles se envolvam e queiram avançar para se apropriarem de novos conceitos. Estes aspectos são relatados em diversos momentos pelos sujeitos da pesquisa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou analisar as contribuições da utilização do jogo de tabuleiro Contador_Jr para o ensino de Contabilidade básica. Para contribuir com a análise foram abordados os aspectos e princípios das metodologias ativas, em especial, a aprendizagem baseada em jogos, os jogos na educação, o jogo de tabuleiro e Contabilidade.

O interesse desta pesquisa foi responder a seguinte pergunta: De que forma o jogo de tabuleiro pode contribuir com o ensino de Contabilidade básica?

Para responder essa questão, definiu-se alguns objetivos específicos. O primeiro objetivo: “Selecionar os conteúdos dos componentes curriculares previstos nos planos de curso que envolvem Contabilidade básica”, foram levantadas as bases tecnológicas das disciplinas Estudos de Contabilidade do curso de Contabilidade e Custos, Processos e Operações Contábeis do curso de Administração. Na sequência, identificou-se os conteúdos para o jogo e sua divisão em níveis, permitindo, também, a sua aplicação em outros módulos do curso. Esta seleção e análise possibilitou listar os principais temas que poderiam ser abordados, sendo eles: composição de capital social; investimentos em imobilizados; compra de mercadorias para revenda (à vista e a prazo); venda de mercadorias (à vista, a prazo, com cartão e pix); estratégias de compra e venda; movimentação de caixa (dinheiro), banco e aplicações financeiras; conciliação bancária; evolução patrimonial; ciclo contábil; composição de custo da mercadoria vendida (CMV); recebimento e pagamento de contas; cálculo de folha de pagamento; cálculo de depreciação; provisão e pagamentos de impostos; emissão de documentos; utilização de plano de contas contábil e encerramento das demonstrações contábeis: Balanço Patrimonial (BP) e Demonstração do Resultado do Exercício (DRE).

No segundo objetivo: “Desenvolver um jogo de tabuleiro que possibilite o ensino dos conceitos de Contabilidade básica”, pode-se afirmar que foi atingido com a criação de um jogo dinâmico com o objetivo de simular situações reais por meio do tabuleiro, cartas, manual e demais elementos. Estas situações envolvem a parte financeira da Contabilidade, no qual os dados simbolizam os acontecimentos e imprevistos do cotidiano empresarial, conforme o conteúdo previsto nos planos de curso. A intenção principal deste jogo de tabuleiro foi contribuir para o ensino de Contabilidade básica com uma ferramenta educacional que facilite a forma como o professor irá abordar de forma prática e dinâmica esta área de ensino com seus

componentes curriculares dentro da sala de aula, bem como aumentar o envolvimento dos alunos nas atividades desenvolvidas e conseqüentemente a construção dos conceitos e princípios da Contabilidade básica.

No terceiro objetivo: “Aplicar oficinas utilizando o jogo de tabuleiro Contador_Jr”, percebeu-se que alguns professores tinham dúvidas sobre os conceitos e como usar jogos na educação, principalmente os jogos de tabuleiro. As maiores dificuldades encontradas foram a falta de recursos materiais, criação e desenvolvimento, limitação, ausência de tempo e excesso de conteúdo para cumprimento de carga horária, porém a oficina foi capaz de mobilizar, conhecer e aprofundar sobre o conceito e prática desta metodologia, no entanto, os jogos são ferramentas valiosas e utilizá-las requer equilíbrio, cuidado e conhecimento. Não há um caminho pronto e garantido para a aplicação desta metodologia e a utilização incorreta resulta em uma experiência pouco atrativa e insignificante.

O último objetivo: “Investigar a utilização do jogo de tabuleiro Contador_Jr em situação real de ensino”, pode-se afirmar que o jogo é uma possibilidade de ensino dos conceitos básicos de Contabilidade. Este jogo é desafiador, as tarefas propostas são instigantes, possibilita ludicidade, possui envolvimento e principalmente que é um produto educacional viável e pronto para a aplicação.

Diante dos resultados obtidos pode-se confirmar que as metodologias ativas são determinantes para que o professor tenha um maior engajamento, ampliando o desenvolvimento e o protagonismo do aluno, além de que analisando as contribuições da utilização do jogo Contador_Jr é possível tornar o processo de ensino dos conceitos e técnicas de Contabilidade básica, contribuindo para a construção de uma educação mais atraente, fácil, divertida, prática, significativa e interativa por meio da “metodologia ativa baseada em jogos de tabuleiro” e juntamente com o estudo realizado, percebe-se uma real possibilidade em oferecer uma alternativa concreta para melhorar a forma de ensinar e aprender tanto dos nossos professores como alunos. Ainda vale destacar que essa pesquisa tem perspectivas de continuidade, em função dos outros níveis que este jogo de tabuleiro terá na sequência de seu desenvolvimento nos níveis intermediário e avançado, podendo além da replicabilidade destas implementações, gerar novos dados e, conseqüentemente, mais pesquisas relevantes que contribuam para o ensino de Contabilidade.

Este produto educacional é flexível e adaptável a diversos procedimentos contábeis diante das situações apresentadas no tabuleiro, regras e outros elementos. Utilizando o tabuleiro de forma digital, por meio de um projetor multimídia ou televisão, ambos ligados a um computador que tenha instalado o sistema MS-Power Point®, o professor poderá utilizar como material didático criando exercícios inéditos a cada jogada de forma interativa e colaborativa, construindo junto com o aluno o conhecimento em qualquer nível de ensino, podendo ser jogado em competição, feira de ciência e tecnologia, minicursos e práticas em sala de aula.

Importante destacar que as metodologias ativas é uma possibilidade de auxiliar no processo ensino e que a aprendizagem baseada em jogos de tabuleiro, como se propõe nesta pesquisa, mostra-se uma área promissora para os professores implementarem no seu cotidiano de sala de aula, tornando todo processo de ensino um momento agradável e interessante, no qual seus alunos se tornam parte integrante deste processo de construção do conhecimento.

Esta pesquisa, a partir dos apontamentos que foram apresentados acima, mostra que seu objetivo geral foi atendido na íntegra, a partir do momento que se pode propor um produto educacional com possibilidades de replicabilidade e novas implementações, além de trazer um trabalho estruturado que pode orientar professores de outras áreas para adaptarem ao seu contexto e criarem seus próprios jogos de tabuleiro. Com isto, a intenção é contribuir para que a Metodologia Ativa Baseada em Jogos de Tabuleiro se torne uma realidade em diversas outras áreas de ensino além da área de Contabilidade.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: [http://http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 20 set. 2022.
- BRASIL. Ministério da Fazenda. **Lei nº 6.404**, de 15 de dezembro de 1976. Dispõe sobre as Sociedades por Ações. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, p. 1. 17 dez. 1976. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/16404compilada.htm. Acesso em: 20 set. 2022.
- BRASIL. Ministério da Fazenda. **Lei nº 11.638**, de 28 de dezembro de 2007. Altera e revoga dispositivos da Lei no 6.404, de 15 de dezembro de 1976, e da Lei no 6.385, de 7 de dezembro de 1976, e estende às sociedades de grande porte disposições relativas à elaboração e divulgação de demonstrações financeiras. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, p. 1. 09 jan. 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2007/lei/111638.htm. Acesso em: 20 set. 2022.
- CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2021.
- CARRETA, Marcelo La. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2018.
- CENTRO PAULA SOUZA. **Vestibulinho Etec**. Técnico em Administração, 2020. Disponível em: <https://www.vestibulinhoetec.com.br/unidades-cursos/curso.asp?c=501>. Acesso em: 18 abril 2021.
- CENTRO PAULA SOUZA. **Vestibulinho Etec**. Técnico em Contabilidade, 2020. Disponível em: <https://www.vestibulinhoetec.com.br/unidades-cursos/curso.asp?c=506>. Acesso em: 18 abril 2021.
- CONSELHO FEDERAL DE CONTABILIDADE. **NBC-T-1**: das características da informação contábil. Aprovada pela Resolução CFC nº 785, de 28 de julho de 1995. Disponível em: https://www2.cfc.org.br/sisweb/sre/detalhes_sre.aspx?codigo=1995/000785. Acesso em 20 set. 2022.
- CONSELHO FEDERAL DE CONTABILIDADE. **NBC-TG 26**: apresentação das demonstrações contábeis. Aprovada pela Resolução CFC nº 1.376 de 08 de dezembro de 2011. Disponível em: [https://www1.cfc.org.br/sisweb/SRE/docs/NBCTG26\(R5\).pdf](https://www1.cfc.org.br/sisweb/SRE/docs/NBCTG26(R5).pdf). Acesso em: 20 set. 2022.
- DICKMANN, Ivanio (org.). **Start: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas**. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.
- GRAY, D.; BROWN, S.; MACANUFO, J. **Gamestorming: a playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers**. 1. ed., Sebastopol, Calif.: O'Reilly, 2010.
- IUDÍCIBUS, Sérgio de. **Contabilidade introdutória**. 11. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MATTAR, João. **Metodologias Ativas**: para a educação presencial, blended e a distância. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MONTOTO, Eugenio. **Contabilidade geral e avançada - esquematizado**. 8. ed. São Paulo: JusPodivm, 2022.

MORAN, José; BACICH, Lilian. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

RIBEIRO, Osni Moura. **Contabilidade geral fácil**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

RODRIGUES, F.; ROCHA, T.V. **O uso de jogos de tabuleiro como instrumento para treinamento da força de vendas**: Destudo de caso em multinacional farmacêutica. Revista Alcance, artigo007 p. 123-144, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4777/477748627008.pdf>. Acesso em 20 set. 2022.

SANCHES, Murilo Henrique Barbosa. **Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação**. São Paulo: Senac, 2021.

SPERHACKE, Simone L.; BERNARDES, Maurício M. e S. **Diretrizes para desenvolvimento de jogo de tabuleiro para gestão em projetos de design**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul - PgDesign - Núcleo de Desenvolvimento de Produtos, 2010. Disponível em: https://www.academia.edu/33058534/DIRETRIZES_PARA_DESENVOLVIMENTO_DE_JOGO_DE_TABULEIRO_PARA_GEST%C3%83O_EM_PROJETOS_DE_DESIGN. Acesso em 20 set. 2022.

VIANA, Jaya. **Pirâmide de aprendizagem de Willian Glasser**. Keeps, 2021. Disponível em: https://keeps.com.br/piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser-conceito-e-estrutura/#Conceito_de_piramide_de_aprendizagem. Acesso em 20 set. 2022.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

ANEXO A – PLANO DE CURSO – TÉCNICO EM CONTABILIDADE

Instituição: Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Eixo Tecnológico: Gestão e Negócios

Componente: **Estudos da Contabilidade (Módulo I)**

Plano: 568 – 01/12/2020

Competências

1. Contextualizar os princípios da Contabilidade como ciência no tempo e no espaço.
2. Analisar os elementos que compõem o patrimônio da organização.

Habilidades

- 1.1 Identificar os conceitos e princípios contábeis e sua trajetória ao longo do tempo.
- 2.1 Identificar os elementos que compõem o patrimônio da organização.
- 2.2 Interpretar os elementos patrimoniais e de resultado.
- 2.3 Elaborar o Plano de Contas.
- 2.4 Aplicar os princípios e as convenções contábeis.
- 2.5 Elaborar partidas contábeis em conformidade com a natureza da operação.
- 2.6 Utilizar as informações dos registros contábeis para estruturar o Balancete de Verificação.
- 2.7 Apurar o resultado do exercício por meio das partidas de encerramento.
- 2.8 Elaborar o Balanço Patrimonial.
- 2.9 Elaborar a Demonstração de Resultado do Exercício.

Bases Tecnológicas / Conhecimentos / Temas

Contextos históricos da Contabilidade.

Fundamentos de Contabilidade: Definição; Objeto; Objetivo; Finalidade; Campo de atuação e Usuários.

Patrimônio: Representação gráfica; Equação patrimonial; Aspecto qualitativo e quantitativo do patrimônio; Formação do patrimônio; Situações líquidas patrimoniais; Origens e aplicações de recursos;

Contas patrimoniais e de resultado e Plano de contas.

Princípios e convenções contábeis.

Atos e fatos administrativos.

Procedimentos contábeis: Débito e crédito; Métodos das partidas dobradas e Registros contábeis: lançamento e escrituração.

Balancete de verificação.

Balanço patrimonial.

Demonstração do Resultado do Exercício.

ANEXO B – PLANO DE CURSO – TÉCNICO EM ADMINISTRAÇÃO

Instituição: Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Eixo Tecnológico: Gestão e Negócios

Componente: **Custos, Processos e Operações Contábeis (Módulo II)**

Plano: 421 – 20/07/2019

Competências

1. Correlacionar os conceitos e princípios da Contabilidade de custos e suas aplicações nos processos de produção e venda de bens e serviços.
2. Identificar os elementos e interpretar a estrutura do plano de contas.
3. Analisar os registros contábeis no controle patrimonial.
4. Analisar elementos que compõem a formação do preço de venda de produtos e serviços.

Habilidades

- 1.1 Identificar custos no processo operacional.
- 1.2 Elaborar planilhas de custo.
- 1.3 Classificar contas de custos.
- 2.1 Classificar contas patrimoniais e de resultado.
- 2.2 Identificar a estrutura do plano de contas.
- 3.1 Elaborar partidas contábeis de conformidade com a natureza da operação.
- 3.2 Apurar registros contábeis para estruturação da demonstração do resultado do exercício.
- 3.3 Elaborar relatórios contábeis para a área Financeira.
- 4.1 Calcular ponto de equilíbrio.
- 4.2 Aplicar critérios de rateio na formação de preço de venda.
- 4.3 Estruturar e calcular o preço de venda de produtos e serviços.

Bases Tecnológicas / Conhecimentos / Temas

Fundamentos de Custos: Classificação dos gastos, custos ou despesas; Classificação em relação aos objetos de custos; Classificação em relação ao volume produzido: comportamento dos custos.

Classificação dos gastos quanto à forma de distribuição e apropriação aos produtos, centro de custos e resultados.

Mensuração dos recursos: Custo dos materiais diretos; Custo da mão de obra direta com custo direto e variável; outros custos e Depreciação.

Métodos de avaliação dos estoques: PEPs (primeiro a entrar, primeiro a sair); UEPs (último a entrar, primeiro a sair) e Custo médio.

Plano de contas, estrutura de balancete e balanço patrimonial: Contas patrimoniais – Ativo e Passivo. Contas de resultado – Despesa e Receita.

Registro contábil: Lançamentos, partidas dobradas, razãotes; Estrutura da demonstração do resultado do exercício (DRE).

Ponto de Equilíbrio: Econômico; Financeiro e Contábil.

Formação do preço de venda: Formação de preços de venda a partir do custo; multiplicador sobre os custos (mark-up); Definição da margem desejada para o mark-up; Custeio por absorção; Custeio ABC (por atividade); Custeio direto ou variável e Abordagem da margem de contribuição.

ANEXO C – PLANO DE CURSO – MTEC ADMINISTRAÇÃO

Componente: **Custos, Processos e Operações Contábeis (Série II)**

Plano: 427 – 06/07/2020

Competências

1. Correlacionar os conceitos e princípios da Contabilidade de custos e suas aplicações nos processos de produção e venda de bens e serviços.
2. Identificar os elementos e interpretar a estrutura do plano de contas.
3. Analisar os registros contábeis no controle patrimonial.
4. Analisar elementos que compõem a formação do preço de venda de produtos e serviços.

Habilidades

- 1.1 Identificar custos no processo operacional.
- 1.2 Elaborar planilhas de custo.
- 1.3 Classificar contas de custos.
- 2.1 Classificar contas patrimoniais e de resultado.
- 2.2 Identificar a estrutura do plano de contas.
- 3.1 Elaborar partidas contábeis de conformidade com a natureza da operação.
- 3.2 Apurar registros contábeis para estruturação da demonstração do resultado do exercício.
- 3.3 Elaborar relatórios contábeis para a área Financeira.
- 4.1 Calcular ponto de equilíbrio.
- 4.2 Aplicar critérios de rateio na formação de preço de venda.
- 4.3 Estruturar e calcular o preço de venda de produtos e serviços.

Bases Tecnológicas / Conhecimentos / Temas

Fundamentos de Custos: Classificação dos gastos, custos ou despesas; Classificação em relação aos objetos de custos; Classificação em relação ao volume produzido: comportamento dos custos.

Classificação dos gastos quanto à forma de distribuição e apropriação aos produtos, centro de custos e resultados.

Mensuração dos recursos: Custo dos materiais diretos; Custo da mão de obra direta com custo direto e variável; outros custos e Depreciação.

Métodos de avaliação dos estoques: PEPs (primeiro a entrar, primeiro a sair); UEPs (último a entrar, primeiro a sair) e Custo médio.

Plano de contas, estrutura de balancete e balanço patrimonial: Contas patrimoniais – Ativo e Passivo. Contas de resultado – Despesa e Receita.

Registro contábil: Lançamentos, partidas dobradas, razãotes; Estrutura da demonstração do resultado do exercício (DRE).

Ponto de Equilíbrio: Econômico; Financeiro e Contábil.

Formação do preço de venda: Formação de preços de venda a partir do custo; multiplicador sobre os custos (mark-up); Definição da margem desejada para o mark-up; Custeio por absorção; Custeio ABC (por atividade); Custeio direto ou variável e Abordagem da margem de contribuição.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Título do Projeto de pesquisa: Jogos de Tabuleiro no Ensino Técnico em Contabilidade: uma proposta para tornar o estudo desta área mais dinâmico

Pesquisador Responsável: Mestrando Alecsandro Michael de Andrade
Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva

Você está sendo convidado(a) para participar deste Projeto de Pesquisa sob minha responsabilidade.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato pelo meu WhatsApp (18) 99705-5546 ou meu e-mail alecsandroandrade@hotmail.com para os esclarecimentos que forem pertinentes.

Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale ao final da próxima seção os itens referentes ao seu consentimento livre e esclarecido.

Destaco que sua participação é indispensável para esta pesquisa, mas ela é livre.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo validar dinâmicas para o ensino e aprendizagem de conceitos e técnicas de contabilidade por meio de jogos de tabuleiro.
2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários digitais referentes a sua participação em momentos de sensibilização dos conceitos e em atividades práticas por meio de oficina.
3. A sua participação nesta pesquisa terá o auxílio de algumas estratégias e recursos tecnológicos de ensino e aprendizagem para otimizar as práticas pedagógicas como também as ações no âmbito educacional.

Este primeiro questionário tem o intuito de realizar uma pesquisa qualitativa de natureza interpretativa envolvendo a sua percepção e experiência em relação à princípios de Metodologia Ativa de Gamificação e Jogos Educacionais. Os dados coletados serão utilizados para análise e elaboração da minha dissertação, bem como produto educacional, sendo garantido o anonimato de seus participantes. Este questionário levará, no máximo, 5 (cinco) minutos.

Desde já agradecemos à sua colaboração e participação.

*Obrigatório

1. E-mail *

Pular para a pergunta 2

Concordância de participação da pesquisa

2. Caso concorde com este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assinale * os seguintes itens:

Caso concorde participar da minha pesquisa, você deverá assinalar todos os itens.

Marque todas que se aplicam.

- Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a qualquer momento a minha concordância.
- Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- Declaro que estou ciente que meu nome será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade e se desejar terei livre acesso a todas as informações que prestei por meio deste instrumento de pesquisa.
- Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados em anais de eventos, periódicos, capítulos de livros e livros.

Pular para a pergunta 3

Dados Pessoais do Participante

3. Nome do participante: *

4. Data de nascimento: *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

5. CPF: (somente números) *

6. Celular para contato: *

Formato (XX) XXXX-XXXX

7. Você atua como professor? *

Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a pergunta 8*

Não *Pular para a pergunta 12*

Pular para a pergunta 8

Disciplina de atuação

8. Qual(is) disciplina(s) que você atua? *

Pular para a pergunta 9

Experiência profissional

9. Instituição de ensino que você trabalha: *

Marque todas que se aplicam.

Particular

Pública Municipal

Pública Estadual

Pública Federal

Não trabalho em instituição de ensino

10. Qual é o nível de ensino que você atua? *

Marque todas que se aplicam.

- Ensino Fundamental
- Ensino Médio
- Ensino Profissional (cursos técnicos em nível médio ou pós-médio)
- Ensino Superior

11. Há quanto tempo você atua como professor(a)? *

Marcar apenas uma oval.

- menos de 1 ano.
- entre 1 a 5 anos.
- entre 6 a 10 anos.
- mais de 10 anos.
- Não sou professor(a).

Pular para a pergunta 12

Formação Acadêmica

12. Indique a graduação que está relacionada à sua área de atuação?

Marque todas que se aplicam.

- Administração.
- Contabilidade.
- Outra

13. Em sua formação, você teve contato ou se apropriou de conhecimentos que envolvia Contabilidade? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim. *Pular para a pergunta 14*
- Não. *Pular para a pergunta 15*

Nível de conhecimento em Contabilidade

14. Com base na pergunta anterior qual seu grau de conhecimento sobre Contabilidade. Sendo 0 (zero) para "nenhum" e 5 (cinco) para "avançado": *

Marcar apenas uma oval.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pular para a pergunta 15

Pós-Graduação Lato sensu

15. Você possui especialização (Pós-graduação Lato sensu)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim. *Pular para a pergunta 16*
 Não. *Pular para a pergunta 17*

Curso de Especialização

16. Qual curso(s) de especialização você já conclui?

Pular para a pergunta 17

Informações sobre sua Prática Pedagógica em relação às metodologias ativas

17. Na sua prática pedagógica você utiliza metodologias ativas? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim. *Pular para a pergunta 18*
 Não. *Pular para a pergunta 22*

Metodologias Ativas

18. Dentre as metodologias ativas listadas abaixo, assinale qual(is) delas você já utilizou em sua prática pedagógica? *

Marque todas que se aplicam.

- Aprendizagem Baseada em Jogos (Utilização de jogos).
- Aprendizagem Baseada em Problemas (Partindo de desafios com criatividade e reflexão).
- Aprendizagem Baseada em Projetos (Identificar uma situação para melhoria, criando uma solução).
- Aprendizagem entre Pares e Times (Liderança, delegação de tarefas, colaboração, empatia, entre outras habilidades socioemocionais).
- Cultura Maker (Faça você mesmo).
- Design Thinking (Pensamento voltado para o design, foco nas pessoas e objetivo em solução criativa).
- Estudo de Casos (Exposição a problemas reais com análise e discussão de possibilidades de solucionar).
- Ensino Híbrido (Mistura o modelo presencial e a distância),
- Gamificação (Utilização de elementos de jogos).
- Método Trezentos (Alunos se ajudam mutuamente por meio de grupos potencialmente colaborativos e metas cuidadosamente planejadas).
- Pesquisas de Campo (Possibilita que o ensino, o engajamento e a prática aconteçam fora do ambiente da sala de aula).
- Rotação por Estações (Sala dividida em estações, separando os alunos por etapas relativas ao planejamento da aula).
- Sala de Aula Invertida (Acesso ao conteúdo previamente. Uso da aula para discussões e debates, em vez de somente a transmissão do conteúdo).
- Seminários e Discussões (Proposta de um tema para discussão geral, de modo que os alunos devem se posicionar em relação a ele).
- STEAM (Baseada em desafios).
- Storytelling (Elaboração de narrativas acerca dos temas estudados em sala de aula).
- Outro: _____

19. Quais foram as facilidades que você teve para implementar a(s) metodologias ativas que você assinalou? *

20. Quais foram as dificuldades que você teve para implementar a(s) metodologias ativas que você assinalou? *

21. Diante das dificuldades apresentadas, quais foram as ações que você realizou para superar ou amenizar estes desafios? *

SENSIBILIZAÇÃO sobre a metodologia ativa APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS

22. A apresentação te mobilizou para conhecer melhor os conceitos da metodologia ativa proposta (APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS)? *

Marcar apenas uma oval.

Sim.

Não.

23. O tempo da apresentação foi: *

Marcar apenas uma oval.

Suficiente.

Regular.

Insuficiente.

24. A apresentação dos conceitos contribuiu para ampliar a sua visão e percepção * sobre a aplicabilidade desta metodologia ativa (APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS)?

Marcar apenas uma oval.

Sim.

Não.

25. Em relação à questão anterior, justifique sua resposta: *

26. Em relação à sensibilização sobre os conceitos da metodologia ativa APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS, escolha um valor entre 0 e 5 que represente o seu nível de satisfação: sendo 0 (zero) para "não satisfeito" e 5 (cinco) para "extremamente satisfeito": *

Marcar apenas uma oval.

0	1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Jogos de Aprendizagem

27. Quantos jogos de aprendizagem (digitais e/ou não-digitais), você já utilizou nas suas aulas? *

Marcar apenas uma oval.

- Nunca
- entre 1 a 5 jogos *Pular para a pergunta 28*
- entre 6 a 10 jogos *Pular para a pergunta 28*
- Mais de 10 jogos *Pular para a pergunta 28*

Tipos de jogos

28. Que tipos de jogos você já utilizou nas suas aulas? *

Marque todas que se aplicam.

- Jogos de construção, simulação e gerenciamento de projetos.
- Jogos digitais.
- Jogos de tabuleiro físico.
- Jogos corporais e dinâmicas de grupo.
- Jogos de perguntas e respostas.

29. Descreva a(s) sua(s) facilidade(s) em usar jogos nas aulas. *

30. Descreva a(s) sua(s) dificuldade(s) em usar jogos nas aulas. *

Pular para a pergunta 31

Jogos não digitais (de cartas, tabuleiro, entre outros)

31. Com que frequência você costuma jogar jogos não digitais (de cartas, tabuleiro, entre outros)? *

Marcar apenas uma oval.

- Nunca: nunca jogo.
- Raramente: jogo de tempos em tempos.
- Mensalmente: jogo pelo menos uma vez por mês.
- Semanalmente: jogo pelo menos uma vez por semana.
- Diariamente: jogo todos os dias.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Título do Projeto de pesquisa: Jogos de Tabuleiro no Ensino Técnico em Contabilidade: uma proposta para tornar o estudo desta área mais dinâmico

Pesquisador Responsável: Mestrando Alecsandro Michael de Andrade

Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva

Você está sendo convidado(a) para participar deste Projeto de Pesquisa sob minha responsabilidade.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato pelo meu WhatsApp (18) 99705-5546 ou meu e-mail alecsandroandrade@hotmail.com para os esclarecimentos que forem pertinentes.

Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale ao final da próxima seção os itens referentes ao seu consentimento livre e esclarecido.

Destaco que sua participação é indispensável para esta pesquisa, mas ela é livre.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo validar dinâmicas para o ensino e aprendizagem de conceitos e técnicas de contabilidade por meio de jogos de tabuleiro.
2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários digitais referentes a sua participação em momentos de sensibilização dos conceitos e em atividades práticas por meio de oficina.
3. A sua participação nesta pesquisa terá o auxílio de algumas estratégias e recursos tecnológicos de ensino e aprendizagem para otimizar as práticas pedagógicas como também as ações no âmbito educacional.

Este primeiro questionário tem o intuito de realizar uma pesquisa qualitativa de natureza interpretativa envolvendo a sua percepção e experiência em relação à princípios de Metodologia Ativa de Gamificação e Jogos Educacionais. Os dados coletados serão utilizados para análise e elaboração da minha dissertação, bem como produto educacional, sendo garantido o anonimato de seus participantes. Este questionário levará, no máximo, 10 (dez) minutos.

Desde já agradecemos à sua colaboração e participação.

*Obrigatório

1. E-mail *

2. Nome do participante: *

3. Caso concorde com este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assinale * os seguintes itens:

Marque todas que se aplicam.

Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a qualquer momento a minha concordância.

Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.

Declaro que estou ciente que meu nome será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade e se desejar terei livre acesso a todas as informações que prestei por meio deste instrumento de pesquisa.

Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados em anais de eventos, artigos, periódicos, capítulos de livros e livros.

Análise do Produto aplicado: Jogo de Tabuleiro "Contador_Jr"

4. Experiência como Jogador: *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Discordo Totalmente	Discordo	Concordo	Concordo Totalmente
O design do jogo é atraente (tabuleiro, cartas, peças, etc.).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Os textos e as fontes combinam com a temática do jogo, ou seja, são consistentes, claras e compreensíveis.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As imagens colaboram para melhor compreensão do texto.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo é fácil de aprender a jogar.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O manual e as regras do jogo são claras e compreensíveis.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo é desafiador.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
As tarefas propostas no jogo para serem executadas são instigantes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo possibilita a apreensão dos conceitos básicos de contabilidade pelo jogador.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo contribui para o trabalho em equipe.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Este jogo promove momentos de cooperação entre os jogadores.

Este jogo promove momentos de competição entre as equipas.

Este jogo possibilita ludicidade entre os jogadores.

Este jogo possibilita que o jogador se envolva de tal forma que perde a noção do tempo.

Este jogo é um produto viável para a o ensino dos conceitos básicos de contabilidade.

5. Percepção da Aprendizagem em relação aos conceitos básicos de contabilidade: *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Discordo Totalmente	Discordo	Concordo	Concordo Fortemente
Este Jogo é eficiente para o ensino de conceitos básicos de contabilidade em comparação com outras atividades da disciplina.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo pode ser utilizado como um complemento das aulas teóricas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo pode ser utilizado como material didático.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo pode substituir atividades complementares.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo apresenta uma sequência alinhada com os conceitos contabilidade básica.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo possibilita o protagonismo do aluno no processo de aprendizagem.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Este jogo proporciona interesse e curiosidade do aluno.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Você considera que o produto proposto é apropriado para ser aplicado nos Cursos Técnicos em Contabilidades ou áreas afins? Justifique sua resposta. *

7. Você utilizaria este jogo em suas aulas? Justifique sua resposta: *

8. Quais os conceitos básicos de Contabilidade que você identificou neste jogo? *

9. A linguagem utilizada neste jogo está apropriada para o ensino dos conceitos de Contabilidade Básica? Justifique sua resposta: *

10. Você conhece algum jogo de tabuleiro para o ensino de Contabilidade? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim. *Pular para a pergunta 11*
 Não. *Pular para a pergunta 12*

Tipo de jogo de tabuleiro

11. Descreva o jogo de tabuleiro que você conhece? *

Avaliação deste jogo

12. Quais os pontos fortes que você identificou neste jogo (cite todos que puder): *

13. Assinale o(s) aspecto(s) positivo(s) deste jogo: *

Marque todas que se aplicam.

- Possibilita replicabilidade da atividade com os alunos do ensino técnico em Contabilidade e áreas afins
 Proporciona o aprimoramento no conhecimento em relação aos conceitos básicos de contabilidade.
 Desperta o interesse para a realização de outras atividades similares.

Autoavaliação do participante

17. Avalie a sua participação e percepção antes e durante à oficina de Jogo de Tabuleiro: "Contador_Jr" usando o grau de intensidade variando de "1" para "NÃO FOI RELEVANTE" até "5" para "FOI MUITO RELEVANTE": *

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1	2	3	4	5
Fui capaz de gerenciar o tempo disponível para realizar as atividades propostas na oficina.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fui capaz de analisar o meu aprendizado e participação.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fui proativo para realizar as atividades propostas pelo facilitador na oficina.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fui motivado para participar da oficina em busca de uma possível solução satisfatória.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fui capaz de interagir com os colegas da minha equipe na oficina.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários