



CUSTOS DE UMA AULA QUE NINGUÉM VÊ: UM RELATO SOBRE A ELABORAÇÃO DE UM JOGO NA DISCIPLINA DE CONTABILIDADE BÁSICA

Franciele Alves Manhães¹, Fabiana Frigo Souza², Nayane Thais Krespi Musial³

¹Universidade Federal do Paraná, francielemanhaes@hotmail.com

²Universidade Federal do Paraná, fabiana_fs@hotmail.com

³ Universidade Federal do Paraná, nkrespi@gmail.com

Resumo: O presente estudo, teve como objetivo relatar a experiência e os custos arcados por uma professora no desenvolvimento de um jogo para a disciplina de Contabilidade Introdutória, que fosse um instrumento facilitador da aprendizagem. A metodologia usada foi um relato de experiência, que buscou descrever a vivência e observações da professora ao desenvolver tal dinâmica, assim como a reação dos alunos que demonstraram interesse pela atividade.

Palavras-chave: Custos docente. Ensino da Contabilidade. Jogos no ensino. Ludicidade.

1. Introdução

No decorrer do exercício docente, modificam-se as dificuldades enfrentadas pelos professores, principalmente no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem. Para Vygotsky (1984), o processo de aprendizagem não é linear, mas evolui com tempo, fazendo com que sejam necessárias novas metodologias que facilitem os processos de ensino e aprendizagem.

Esse processo de mudança traz novos desafios para o professor, como o de adequar os métodos de ensino para que estes sejam capazes de ensinar alunos com perfis distintos e oriundos de diferentes gerações, mas que se encontram em uma mesma sala de aula (Araújo, Lima, Oliveira, & Miranda, 2015). Araújo et al. (2015) citam algumas dificuldades enfrentadas pelos professores das áreas de contabilidade, administração e educação, como a falta de motivação dos alunos, heterogeneidade das classes, quantidade de trabalho administrativo e salas com grandes quantidades de alunos. Também estão incluídos nesses problemas a falta de capacitação profissional continuada e a falta de tempo para preparação das aulas.



No ensino técnico, por exemplo, tais dificuldades enfrentadas pelos docentes podem estar interferindo em sua capacidade de desenvolver conteúdos e, nesse cenário, surge a possibilidade de trabalhar com atividades lúdicas como facilitadoras da aprendizagem.

Nesse sentido, a utilização de metodologias como jogos e brincadeiras para o ensino de contabilidade vem sendo explorada por alguns autores que, embora enfrentem as dificuldades elucidadas, têm se esforçado para a adesão de tais práticas. Alguns dos exemplos que podem ser citados na contabilidade são os de Mullis e Orloff (2009), que ensinam a disciplina através de um jogo que simula uma empresa de venda de limonada e Limongi & Miguel (2010), que desenvolveram o jogo “Perícia Contábil”, no qual explicam as técnicas de perícia através de um jogo de cartas.

Nesse contexto, frequentemente são os professores quem promovem os recursos necessários para elaboração dos materiais e instrumentos que utilizarão em aula, situação que, na maioria das vezes, não é reconhecida. As instituições de ensino, em alguns casos, oferecem recursos escassos frente às necessidades de planejamento e elaboração de novas metodologias de ensino, mesmo que exijam, em muitos casos, a utilização de técnicas diferenciadas em sala de aula.

Nesse contexto, o presente estudo é guiado pela seguinte questão de pesquisa: quais são os custos absorvidos por um docente de contabilidade para construir “Jogo da memória de três cartas”? Para responder tal problema, tem-se como objetivo levantar os custos da elaboração de tal jogo por um professor. Este estudo justifica-se pela relevância da discussão sobre os aspectos das relações sociais e o papel do professor na busca por novas metodologias de ensino, além da relevância do aspecto econômico, representado pelo baixo custo de desenvolvimento da prática de ensino apresentada pela professora. Discute-se, ainda, a relevância social, pelo estímulo à interação interpessoal entre os alunos, bem como a relevância acadêmica, pela colaboração com a busca por novos instrumentos de ensino de contabilidade.



2. Relato

Na elaboração do jogo, eu trabalhava em Colégios Estaduais como professora dos cursos técnicos profissionais, tendo sido contratada pelo Regime Simplificado de Seleção, chamado de PSS, na disciplina de introdução a contabilidade, no ano de 2018. Nos cursos ofertados pelo Estado do Paraná, a disciplina de contabilidade é ministrada no quarto ano do curso de Ensino Médio Técnico Integrado em Administração, com duas aulas semanais de 50 minutos cada, em regime anual. A faixa etária dos alunos matriculados na época era entre 16 e 24 anos. A experiência foi vivenciada em duas turmas: uma no período matutino, com 54 alunos, e a outra no período noturno, com 16 alunos. Tais alunos ocasionalmente apresentavam dificuldades na assimilação dos conteúdos da disciplina de contabilidade. Em diversas conversas mencionaram que a disciplina era desinteressante, enfadonha, sem utilidade, justificando que as atividades contábeis são exercidas pelo contador e não pelo administrador. Ademais, o uso das novas tecnologias da informação em sala, como os celulares e tablets, era frequente, desviando-lhes a atenção e dificultando a concentração e foco nas aulas.

A concepção do “Jogo da memória de três cartas” adveio do esforço para captar a atenção e interesse dos alunos, sobretudo dos matriculados no período noturno que, em sua maioria, trabalhavam durante o dia e chegavam cansados nas aulas. A ideia inicial foi a elaboração de um jogo que trabalhasse os principais termos de contabilidade, contendo oito grupos de três cartas: a primeira deveria conter o termo, a segunda o conceito e, a terceira, uma imagem associativa ao conceito. Estimou-se a necessidade de um jogo da memória para cada quatro alunos, portanto, a demanda de confecção seria de 14 jogos. Como esse tipo de atividade e elaboração de material não são abrangidos pelo orçamento dos colégios, realizei de maneira autônoma seis solicitações de orçamentos: três para orçar a criação de layout do jogo e três para orçar a impressão e plastificação das cartas. Os orçamentos totais variaram de R\$ 280,00 até R\$ 1.720,00 para o designer e de R\$ 714,00 até 1.302,00 para impressão e plastificação. Após a realização dos orçamentos, considerei o custo do jogo demasiadamente elevado para continuação do projeto, já que ele seria custeado pelo



meu salário como professora, que era, naquele ano, cerca de R\$ 1.100,00 mensais. Insatisfeita com essa situação, decidi eu mesma confeccionar o jogo em casa, pois, apesar do tempo que seria empregado e dos materiais que seriam requeridos, não haveria dispêndio imediato de dinheiro. Utilizei o buscador do Google® para achar imagens livres de direitos autorais e o software Microsoft Excel® para organização dos templates. Os protótipos iniciais foram confeccionados em folhas sulfite e em impressão econômica, porém, percebi que estes modelos não atenderiam o objetivo proposto, pois as folhas ficariam transparentes, impedindo o pleno funcionamento do jogo. Então, selecionei o papel A4 com gramatura 180, por ser o material com maior espessura disponível na papelaria. Para impressão frente e verso, utilizei minha impressora doméstica e contei com o auxílio de meu marido no corte das cartas para que ficassem todas em tamanho uniforme. Apenas a plastificação das cartas não foi realizada pela impossibilidade de realização doméstica e alto custo de viabilização. Ao final do trabalho eu havia empregado uma média de 24 horas totais de meu tempo livre para confecção do material, distribuídas por quatro dias: dois sábados e dois domingos. Para a formulação dos custos, considerou-se: Tempo utilizado em Horas, folha em unidades e a tinta de impressão. O custo total estimou-se em R\$ 534,96. Ao final da atividade, apesar de todos os custos citados, o desembolso aconteceu somente para a aquisição das folhas utilizadas para impressão.

A aplicação do jogo foi realizada com duas turmas, uma do período da manhã e a outra com uma turma da noite, após apresentação das aulas teóricas e dos exercícios sobre os conceitos contidos no jogo. Para a turma do turno da manhã foi explicado o jogo e o conceito atrelado a cada conjunto de cartas, dividindo-a em 13 grupos, sendo que a maioria dos alunos participou ativamente da tarefa proposta. Alguns, entretanto, expuseram preferência por exposições teóricas, embora tais alunos tivessem o hábito de dormir durante o horário de aula, sendo, portanto, compreensíveis suas objeções às metodologias ativas, já que estas atrapalhariam seus hábitos. Caminhei pelos grupos levantando questões e reforçando as explicações sobre os conceitos. Em vários momentos os grupos aumentaram o tom de voz e fizeram algazarra, sendo necessária à minha intervenção pontual. Pude observar que houve interesse deles em saber sobre a matéria para que pudessem ter



vantagem no jogo, demonstrando elevada competitividade. Na aula seguinte, a primeira pergunta que me foi feita foi se haveria jogo novamente, pois eles haviam apreciado bastante a atividade e sugeriram que as aulas poderiam ser todas assim, pois tinham se divertido muito. Portanto, percebe-se que o objetivo do jogo foi atingido, pois além de a aula ter se tornado mais dinâmica e interessante, os alunos também estavam mais motivados a participar tanto da parte expositiva quanto da parte dinâmica, já que o bom desempenho no jogo dependia do conteúdo apresentado.

No turno da noite, por ser uma turma menor, os alunos costumavam sentar-se todos ao redor de minha mesa. Eu expliquei o jogo e foi decidido pelo grupo que todos jogariam juntos, formando somente uma equipe, assim, todos participaram da aula, inclusive eu. Enquanto jogávamos, algumas dúvidas sobre os conceitos contábeis foram sendo levantadas e esclarecidas. Um aluno ajudava o outro, dando dicas sobre o tema e sobre a posição das cartas. Notei que estavam animados e engajados com a atividade. De maneira geral, observei que, ao contrário da turma da manhã, em que precisei instigar questões sobre os conceitos, os alunos do turno da noite interagiam entre si no decorrer do jogo. Outro fato que pude constatar foi um comportamento competitivo dos alunos da manhã, enquanto os alunos do turno da noite se mostraram mais auxiliares uns com os outros. Por fim, constatei também melhora na aprendizagem de todos de maneira geral.

4. Considerações finais

O presente trabalho buscou levantar os custos da elaboração de um jogo para aplicação em sala de aula por um professor, com o objetivo de facilitar o processo de ensino e aprendizagem de seus alunos na disciplina de Contabilidade Introdutória. Assim, a partir do relato do autor, que inclui a elaboração, desenvolvimento e aplicação do jogo, identificou-se os custos e os benefícios decorrentes do mesmo.

Com o relato é possível perceber que os professores, muitas vezes, arcam com funções e custos que não deveriam ser somente deles. Nesse relato, o Estado deveria arcar com o financiamento das atividades propostas; os alunos deveriam participar, em sua totalidade, das atividades propostas e a professora deveria usar com sua



criatividade e conhecimento na elaboração do instrumento. Por fim, a atividade, embora elaborada de forma amadora, mostrou-se eficiente como uma metodologia alternativa para facilitar o ensino e a aprendizagem de contabilidade. Sugere-se para futuras pesquisas a aplicação do jogo com um maior número de alunos e com outros cursos que possuam a disciplina de Contabilidade Introdutória. Também se tem o intuito de levantar questões quanto ao papel de cada um para a construção de uma educação de qualidade.

Referências

- Andrade, O. G., & Sanches, G. M. M. B. (2004). *Aprendendo com o Lúdico. O desafio das letras*, 2.
- Araújo, T. S., Lima, F. D. C., de Oliveira, A. C. L., & Miranda, G. J. (2015). Problemas percebidos no exercício da docência em contabilidade. *Revista Contabilidade & Finanças-USP*, 26(67), 93-105.
- Carneiro, M. A. B. (2003). *Brinquedos e Brincadeiras: formando ludoeducadores*. São Paulo: Articulação Universidade/Escola LTDA.
- Limongi, B., & Miguel, M. A. B. (2010). O Impacto da Atividade Lúdica no Desempenho de Alunos que Cursam a Disciplina "Perícia Contábil" em Cursos de Graduação em Contabilidade Oferecidos por IES da Grande Florianópolis-SCr. *Contabilidade Vista & Revista*, 21(3), 73-110.
- Orloff, J. H., & Mullis, D. (1999). *The accounting game: basic accounting fresh from the lemonade stand*. Sourcebooks, Inc.
- Vygotsky, L. S. (1984). Interação entre aprendizado e desenvolvimento. M. Cole et. al.(Org.).