

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - UFU
FACULDADE DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS - FACIC
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS

ROBERTA LORENA MACHADO MENDES

**ANÁLISE QUALITATIVA DA PERCEPÇÃO DOS DISCENTES SOBRE O USO DE
UM JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA CONTABILIDADE**

UBERLÂNDIA
JUNHO DE 2017

ROBERTA LORENA MACHADO MENDES

**ANÁLISE QUALITATIVA DA PERCEPÇÃO DOS DISCENTES SOBRE O USO DE
UM JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA CONTABILIDADE**

Artigo Acadêmico, apresentado à Faculdade de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Contábeis.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo F. Malaquias

**UBERLÂNDIA
JUNHO DE 2017**

ROBERTA LORENA MACHADO MENDES

Análise qualitativa da percepção dos discentes sobre o uso de um jogo educativo para o ensino de História da Contabilidade.

Artigo Acadêmico, apresentado à Faculdade de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Contábeis.

Banca de Avaliação:

Prof. Dr. Rodrigo F. Malaquias

(Modalidade *Blind Review*)

(Modalidade *Blind Review*)

Uberlândia (MG), 08 de junho de 2017.

RESUMO

Existem recursos tecnológicos que podem ser utilizados em sala de aula pelos professores do magistério superior e que contribuem para conquistar a atenção e o interesse dos alunos, facilitando o processo de ensino e aprendizagem. Atualmente, dentre as opções para o ensino da disciplina de História da Contabilidade, há disponível o Deborah Game, um jogo on-line e gratuito, desenvolvido no Grupo de Estudos de Tecnologia da educação na Contabilidade – GETEC/FEA/USP, liderado pelo Prof. Edgard Cornacchione. Considerando este contexto, o presente trabalho objetiva analisar a percepção de alunos de um curso de graduação em Ciências Contábeis sobre o uso do jogo Deborah Game no ensino da disciplina de História do Pensamento Contábil. Para tanto, foi realizada pesquisa qualitativa, com utilização de entrevistas semiestruturadas. Dentre os principais resultados obtidos, observa-se a aceitação e aprovação dos alunos em utilizar um recurso tecnológico no processo de ensino aprendizagem, bem como a percepção de que a matéria ficou mais prazerosa com o uso de uma ferramenta diferente dos recursos tradicionais.

Palavras-chave: Jogos Educativos. História da Contabilidade. Ensino.

ABSTRACT

There are technological resources that teachers can use in the classroom, and these resources contribute to attract the attention and the interest of students, improving the teaching/learning process. Currently, among the teaching options for the Accounting History course, there is available the Deborah Game, which is an online and free game developed at the Lab of Technology Education in Accounting (GETC/FEA/USP), headed by Professor Edgard Cornacchione. Therefore, the aim of this study is to analyze the perception of the undergraduate accounting students about the use of the Deborah Game in the Accounting History course. In order to do that, we develop a qualitative research through the application of semi-structured interviews. The results indicated the acceptance and approval of the students regarding the usage of a technological resource in the teaching-learning process. Moreover, the results indicate that the course became more pleasant with the implementation of a tool that is different from the ordinary ones.

Keywords: Serious Games. Accounting History. Teaching.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem ao Prof. Dr. Edgard Cornacchione pela autorização para utilizar o DEBORAH GAME em um estudo acadêmico. O jogo DEBORAH GAME foi desenvolvido no Grupo de Estudos de Tecnologia da educação na Contabilidade – GETEC/FEA/USP, liderado pelo Prof. Edgard Cornacchione (DEBORAH GAME, 2017).

1 INTRODUÇÃO

As evidências sobre a contabilidade existem desde os tempos mais primórdios, e, mesmo sem uma unidade monetária ou uma forma objetiva numérica para representar os lançamentos contábeis, ela já se mostrava presente. Como descreve Schmidt (2000), há descobertas de fichas de barro de períodos pré-históricos que caracterizavam um sistema contábil, num período entre 8.000 e 3.000 a.C., e que a contabilidade nasceu de uma necessidade pouco considerada na época que seria controle do produto da agricultura e da criação de animais. A humanidade foi crescendo e se desenvolvendo, e com isso, a contabilidade foi evoluindo, podendo a sua história ser dividida em diferentes fases como a Contabilidade Antiga e a Contabilidade Moderna (SHCMIDT, 2000). Martins (2001) ressalta a notoriedade da Contabilidade em ser adaptável às transformações impostas, salientando que a contabilidade perpassou dos tempos de desconhecimento escritural até acompanhar elegantemente processos de globalização, saindo de uma postura de guarda-livros, passando pelo ensino de nível técnico e enfim Contador.

O estudo da contabilidade deve, assim, considerar a história de seu desenvolvimento. Desta forma, é importante que os alunos dos cursos de graduação em Ciências Contábeis estudem a evolução da contabilidade e entendam a gama de especializações e ramificações que a contabilidade possui. Segundo Martins (2001, p. 114), para que o profissional possa se manter atuante, “é imprescindível entendimentos diferenciados quer no âmbito contábil quer em áreas afins”.

Para o ensino da história da contabilidade e as especializações da área contábil, o curso de Ciências Contábeis oferecido pela Universidade selecionada para estudo nesta pesquisa tem em sua grade curricular atual, a matéria de História do Pensamento Contábil que, segundo sua ementa, tem como objetivos que o aluno entenda “os fundamentos do conhecimento contábil”, identifique os “principais fatos históricos do pensamento contábil” e ainda conheça as “principais especializações da área contábil”. A referida disciplina é obrigatória, teórica e ofertada já no primeiro período do curso. Há, assim, desafios para docentes que ministram disciplinas teóricas, em utilizar recursos tecnológicos para interagir com os alunos.

Segundo Ribeiro e Galera (2009, p. 1357), os softwares “desenvolvem habilidades de lógica e resolução de problemas em ambientes interativos gerando para cada ação uma nova situação”, à vista disto, talvez uma das alternativas para os desafios dos docentes esteja no uso de recursos tecnológicos e/ou jogos educativos no processo de ensino-aprendizado. Não é em

todas as áreas que os docentes podem contar com uma ferramenta tecnológica a seu favor, de forma a auxiliar o processo de ensino. Porém, para o ensino de história da contabilidade, atualmente há disponível um jogo online gratuito chamado Deborah Game, que considera quatro fases em diferentes períodos históricos. O jogo foi desenvolvido no GETEC-FEA-USP (Grupo de Estudos de Tecnologia da Educação na Contabilidade da FEA-USP), sob coordenação do Professor Dr. Edgard Cornacchione (DEBORAH GAME, 2017). Apesar de não ter como público-alvo apenas alunos do curso de Ciências Contábeis, o jogo é uma ferramenta que pode auxiliar os docentes e enriquecer as aulas teóricas presenciais da disciplina de História do Pensamento Contábil.

Dentre os professores da Universidade selecionada para análise nesta pesquisa e que ministram aulas da matéria de História do Pensamento Contábil, um deles resolveu inserir o uso do Deborah Game em suas aulas. Com base nos resultados deste uso do jogo educativo pelos alunos, a presente pesquisa almeja conhecer a percepção de discentes do curso de Ciências Contábeis sobre o uso do Deborah Game em sua vida acadêmica, se o uso desse jogo educativo contribuiu com o ensino de disciplinas teóricas, uma vez que o uso de um aplicativo educacional objetiva o aprendizado de novos conceitos e formas de pensar (RIBEIRO e GALERA, 2009). Assim sendo, a questão de pesquisa que norteia este trabalho é a seguinte: “Qual a percepção dos alunos do curso de Ciências Contábeis sobre o uso do jogo Deborah Game no ensino de História do Pensamento Contábil?”. Desta forma, o objetivo desta pesquisa é analisar a percepção dos alunos do curso de Ciências Contábeis sobre o uso do jogo Deborah Game no ensino de História do Pensamento Contábil.

É relevante conhecer a percepção dos alunos que já tiveram acesso a algum tipo de recurso tecnológico no ensino de uma matéria puramente teórica, pois a resposta positiva dos alunos pode fazer com que os docentes passem a incluir este tipo de atividade no conteúdo programático das disciplinas, podendo deixar as aulas mais dinâmicas e com maior efetividade para atrair a atenção dos discentes. Porém, como discorre Andrade (2002), mesmo com o uso de recursos tecnológicos os problemas enfrentados por professores dentro das salas de aulas ainda não cessarão, mas talvez o uso possa servir de atrativo às aulas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Silva (2006, p. 13) define que “o processo de ensino-aprendizagem é identificado como aquele em que há o envolvimento do aluno, instituição, assunto e professor”. Canuto e Moita (2011, p.4) denotam que:

Estilos de aprendizagem compreendem os comportamentos fisiológicos, cognitivos e afetivos que definem os hábitos de processamento de informação, servindo como indicadores relativamente estáveis de como os alunos percebem, pensam, resolvem problemas, resgatam lembranças e interagem com o ambiente e respondem a ele.

Os docentes possuem uma série de recursos que podem ser utilizados durante as aulas para reter a atenção dos alunos. Conforme Andere e Araújo (2008), conhecer e ter domínio sobre as práticas contábeis não é suficiente para o professor de Contabilidade, o mesmo deve conhecer a arte de ensinar, porque a formação técnica e a formação pedagógica do professor são tão importantes quanto à formação prática. Em sua atuação, o professor deve também fazer uso de recursos tecnológicos, assumindo novos rumos para o ensino (BARQUE e ALMEIDA, 2015). Valente (1993) indica que para haja implantação da informática na educação é necessário, basicamente: o computador, o software, o professor capacitado e o aluno. Ele esclarece ainda que a introdução do uso do computador provocou uma revolução na concepção de ensino e aprendizagem (VALENTE, 1993).

Para disciplinas teóricas, é possível encontrar meios não tão usuais para apoio do processo de ensino aprendido, tais como os jogos educacionais ou jogos sérios. Para Silva e Moita (2005, p.5), “os games constituem-se um meio para construção e transformação da informação e do conhecimento”. Pivotto (2012) define jogos sérios como aplicação de tecnologias, processos e projetos de jogos à solução de problemas organizacionais e ainda defende que é válida a perspectiva do estudo do aprendizado orientado a jogos.

Savi e Ulbricht (2008), explicam que os jogos tanto de vídeo games quanto de computadores conquistaram um importante espaço na vida das pessoas e que apresenta crescimento na indústria de mídia e entretenimento. Muitos jogos costumam absorver horas dos jogadores e com isso, consomem tempo que poderiam ser aproveitadas com estudos, por exemplo (SAVI e ULBRICHT, 2008). Como é difícil desviar a atenção que é dada aos jogos para atividades educacionais, aumentou-se o número de pesquisas que buscam encontrar formas de unir ensino e diversão, com o desenvolvimento de jogos educacionais, que podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem (SAVI e ULBRICHT, 2008).

Neste contexto, Ribeiro e Galera (2009), explicam que os softwares de simulação representam uma alternativa para gerar situações jamais possíveis em sala de aula, desenvolvem habilidades de lógica e resolução de problemas em ambientes interativos. E descrevem que, há muitos anos, pesquisadores americanos, estudam possibilidades de inserção de softwares educacionais que sejam eficazes nas escolas e que a alternativa está no uso de jogos epistêmicos, que são aqueles que reproduzem situações e fornecem ferramentas para o jogador simular atividades da área que está é objeto do jogo em questão, estes jogos prepararam melhor os estudantes para o mercado de trabalho, uma vez que, para obter sucesso nos jogos, é necessário ter domínio sobre atributos e variáveis distintas de cada profissão (RIBEIRO e GALERA, 2009).

Conforme discorre Valente (1993), o computador tornou-se uma ferramenta educacional de complemento e possível mudança na qualidade do ensino, ele supõe que os alunos devem ser ensinados a procurar e usar informação e não que apenas memorizem informações e que para isso a presença de um computador possa auxiliar, oferecendo condições para o aluno exercitar a capacidade de procurar e selecionar informação.

Ao contrário dos softwares de trabalho que visam produtividade, os jogos visam entretenimento, já que sem diversão o jogo se tornará uma ferramenta de trabalho. Adicionalmente, os jogos sérios devem possuir boa usabilidade, ou seja, auxílio para que seu uso seja mais fácil, fazendo com que o usuário tenha esforce mais em jogar ao invés de como jogar, pois sem essa característica o jogador não aprenderá por não alcançar o conteúdo a ser ensinado (GURGEL *et. al*, 2006).

Tondelli *et. al*. (2005) acreditam que deve haver integração entre a tecnologia oferecida pelo mercado, pedagogia e o ser humano e que a partir desse conjunto, deve extrair mecanismos que venham a aprimorar o conhecimento. Neste mesmo contexto, Silva (2006) aponta que há necessidade, por parte dos docentes, em reformular suas práticas de modo que sejam capazes de atender às necessidades dos envolvidos nas instituições, assim contribuindo com o ambiente acadêmico.

O docente precisa avaliar a contribuição do recurso tecnológico escolhido para favorecer o ambiente de aprendizado (VALENTE, 1993). Adicionalmente, os softwares devem ser projetados com foco na usabilidade e devem ser de fácil acesso, de modo que atendam às necessidades distintas de seus usuários (TAVARES, FERREIRA e AGNER, 2011).

Em outra perspectiva Andrade (2002), em sua pesquisa, salienta que a solução final para resolver problemas enfrentados por professores de universidades públicas brasileiras, não se resume apenas ao uso de computadores e outros recursos tecnológicos, mas que o uso desse

tipo de equipamentos pode servir de atrativo às aulas, uma vez que, mesmo tendo aulas de informática nos cursos, a preocupação está apenas no ensino do “como fazer” e não ao ensino do “para que fazer”. E ainda frisa que, antes de implementar recursos tecnológicos em qualquer ambiente, é necessário estrutura física compatível, além de planejamento estratégico que utilize ao máximo o potencial dessas ferramentas. Conforme conclui Alves (2008), o resultado do processo de levar jogos digitais para o ambiente escolar levará a um grande fracasso e ainda frustração para discentes e docentes, se este processo se der sem interação prévia, sem a construção de sentidos.

O aprendizado pode ser descrito como um processo que provoca uma transformação naquele que aprende, contribuindo para o seu desenvolvimento (PIVOTTO, 2012). A partir dessa concepção, em sua pesquisa, Pivotto (2012) descreve teorias de aprendizado bem como o método de aprendizado eletrônico (e-Learning) e completa sua pesquisa indicando que jogos possuem caráter essencialmente interativo e, por isso, podem constituir uma ferramenta de aprendizado experiencial.

3 METODOLOGIA

Conforme já apontado na introdução do estudo, o jogo foi utilizado na disciplina de História do Pensamento Contábil de uma Universidade Pública. O professor apresentou o jogo aos alunos e além de sugerir o uso, utilizou-se do mesmo em para apoiar o processo de ensino do conteúdo da disciplina, inclusive com uma atividade avaliativa individual envolvendo o conteúdo disponível no jogo. O jogo Deborah Game foi desenvolvido no laboratório de educação tecnológica da Universidade de São Paulo e liderado pelo Professor Dr. Edgard Cornacchione. O nome “DEBORAH” é um acrônimo para “Double Entry Bookkeeping OR Accounting History” (DEBORAH GAME, 2017). Apesar de ter sido criado com a intenção de ser utilizado por estudantes de graduação, o mesmo pode ser acessado por qualquer pessoa e jogado em qualquer lugar, desde que o usuário tenha um computador com acesso à internet. Além disso, o jogo pode ser utilizado em português e em inglês, o que aumenta significativamente o número de usuários potenciais, e coleciona várias premiações, conforme pode ser conferido em seu web-site (DEBORAH GAME, 2017).

Objetivando descobrir a percepção dos alunos acerca do uso do Deborah Game no ensino de História do pensamento contábil, foi feita uma pesquisa que pode ser classificada

quanto aos objetivos como descritiva, segundo Gil (2014), as pesquisas descritivas são aquelas que têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população.

Assim sendo, fez-se necessária aplicação de entrevista, que segundo Gil (2014), é uma forma de interação social, e que segundo Martins e Theóphilo (2007), tem como objetivo básico entender e compreender o significado que entrevistados atribuem a questões e situações. A entrevista foi do tipo semi-estruturada, que segundo Beuren (2006, p. 133), permite maior interação e conhecimento das realidades dos informantes e “valoriza a presença do entrevistador e possibilita que o informante use toda sua criatividade e espontaneidade”.

Para a coleta dos dados, os alunos que já haviam tido contato com o jogo educativo foram convidados para, voluntariamente e de maneira anônima, participarem da entrevista. A idade dos entrevistados variou entre 18 e 30 anos, sendo maioria de sexo masculino. Não houve escolha pontual de quem seria entrevistado. Com a ciência dos respondentes, as entrevistas foram gravadas e, posteriormente, transcritas, ressaltando aos respondentes que não era necessário qualquer identificação antes, durante ou após a entrevista.

As entrevistas foram gravadas com o auxílio de um gravador e posteriormente integralmente transcritas para análise do conteúdo. Os oito alunos entrevistados foram codificados como E1 para o primeiro entrevistado, E2 para o segundo e assim por diante a fim de diferenciar as respostas.

As perguntas foram apresentadas de modo que fosse possível analisar dificuldades em uso do jogo, facilidade em obter habilidades para utilizar o jogo, qual a opinião do aluno sobre a contribuição do Deborah Game para o aprendizado da disciplina de História do Pensamento Contábil, para o curso, para a vida profissional, bem como a relevância da disciplina para a vida profissional e dentro do curso. Os entrevistados também responderam como avaliam o seu desempenho no uso do jogo, e qual a sua opinião sobre o uso do jogo deixar a matéria em questão mais prazerosa ou satisfatória, e ainda se outros colegas poderiam influenciar a decisão deles em jogar ou não o jogo (VENKATESH *et. al.*, 2003). Além disso, os entrevistados poderiam fazer comentários finais sobre o jogo. É importante ressaltar que o roteiro das entrevistas, disponível no Apêndice desta pesquisa, foi baseado nos estudos de Davis (1989) e Venkatesh *et. al.* (2003), que versam sobre a aceitação de tecnologia.

4 RESULTADOS

Sobre as dificuldades dos entrevistados em utilização do jogo, observa-se que grande parte dos entrevistados não apresentou grandes dificuldades em acessar o jogo. Dentre os entrevistados que conseguiram acessar a plataforma do Deborah Game (apenas um deles, E8, informou que não conseguiu acesso ao jogo no momento em que tentou o utilizar), as opiniões dos entrevistados foram:

E5: Nenhuma dificuldade [em utilizar o jogo]. Achei bem simples de utilizar, porque explica tudo né?! Então não vejo nenhuma dificuldade.

E6: Bom, na verdade não houve dificuldade até porque eu tenho certo costume com jogos e utilização de computadores, então não houve dificuldades para mim não.

E2: A plataforma é pesada.

E4: Questão de dificuldade com o navegador.

Os alunos entrevistados utilizaram o jogo em computador pessoal, em horário extraclasse, portanto fora da sala de aula, não se fez necessário que a Universidade e/ou professor da disciplina oferecessem meios para que os alunos acessassem a plataforma do jogo, apesar da Universidade ter uma estrutura na biblioteca que poderia ser utilizada pelos alunos caso eles não tivessem outros meios de acesso. Saber se os entrevistados conseguiram acessar a plataforma do jogo é muito importante, pois, não seria viável o uso de um jogo ou qualquer outro recurso no qual os alunos não conseguissem ter acesso. Conforme Andrade (2002, p. 22) cita em seu texto “necessita-se de uma estrutura física compatível, além de um planejamento estratégico que possa utilizar ao máximo o potencial dessas ferramentas”, a pesquisa evidenciou que os alunos tinham opções para acessar ao jogo.

Neste contexto Tavares, Ferreira e Agner (2011) salientam que os softwares devem ser projetados com foco na usabilidade e devem ser de fácil acesso, de modo que atendam às necessidades distintas de seus usuários. Desta forma, perguntou-se aos entrevistados sobre a facilidade de uso do jogo Deborah Game. Como resposta, obteve-se:

E3: Ele é um jogo que trás muita informação, é um jogo fácil de se usar e que é bastante interativo, então a experiência com o usuário no jogo se dá de uma forma bastante íntima.

E6: Faltam mapas para identificar onde o personagem está, se não me engano no módulo três. Mas ainda assim ele é bem intuitivo na maior parte do tempo.

E4: Achei fácil, a utilização é fácil, mas o conteúdo do jogo, é bem difícil as últimas partes, principalmente a terceira.

E7: Para mim, bem fácil. A complexidade não foi um problema.

Observando as respostas dos entrevistados, neste quesito, o que os autores (TAVARES, FERREIRA e AGNER, 2011) evidenciaram foi confirmado pelos entrevistados, apesar da resposta do entrevistado 06 indicar que ainda podem haver novos incrementos no jogo (como a inclusão de um mapa para melhor localizar o jogador), expressou que mesmo assim, o jogo é intuitivo.

Sobre a opinião dos entrevistados em obter habilidades necessárias para utilização do jogo, foram obtidas as seguintes respostas:

E1: eu acho que assim, habilidade para utilização do jogo é o básico de informática, né?! Uma pessoa que já jogou videogame assim na vida não tem nenhuma dificuldade para [jogar]. Talvez teria dificuldade uma pessoa que não tem contato com informática.

E7: pra quem está um pouco acostumado com esse tipo de jogo ou [acostumado] com computador, sistemas de computadores, acho que é fácil. Agora pra quem não tem uma habilidade com isso ou não tem uma frequência de uso, principalmente de computador, igual pessoas com um pouco mais de idade, que a gente tem em turma, acredito que é um ponto mais complicado.

E2: Eu acho que é bem intuitivo, eu acho que não tem muita dificuldade.

E4: É bem fácil, com dois minutos de jogo você já consegue saber o que tem que fazer, só ler o que está escrito lá.

Sobre outro aspecto, Pivotto (2012, p.23) acredita que “o aprendizado é um processo integrado que provoca uma transformação qualitativa naquele que aprende, contribuindo para o desenvolvimento do indivíduo”. Considerando o que o autor coloca, foi questionado sobre qual seria a opinião dos entrevistados sobre a contribuição do jogo na vida profissional, no curso e na disciplina de História do Pensamento Contábil, e as respostas foram:

E6: Certo. Em História do Pensamento Contábil é bem útil. [...] Na vida profissional, eu acho que ajuda sim, você saber as origens do que você faz, do que você vai trabalhar, ajuda sim a ter um raciocínio lógico a respeito daquilo.

E4: Contribui 100% para tudo, nas três áreas.

E3: O Deborah Game dispõe de quatro fases e entender como estas fases se correlacionam, entender cada uma destas fases é um ponto positivo que agrega sim ao curso de contabilidade e acredito que, quando você entende a história, você entende o discorrer, o desfecho das fases, especificamente da contabilidade, você consegue ter um aprendizado melhor. Tendo um aprendizado melhor, você tem uma vida profissional melhor.

Observa-se que a opinião dos entrevistados confirma o que o autor explica em seu texto. Pivotto (2012) ainda defende que é válida a perspectiva do estudo do aprendizado orientado a jogos. Com os resultados das entrevistas, confirma-se que seria interessante estudar uma forma de incluir no ensino o uso de jogos e/ou outros recursos tecnológicos a fim de contribuir com o ensino teórico e despertar ainda o interesse nos alunos pela disciplina.

Como História do Pensamento Contábil é uma disciplina introdutória, os alunos estudam sobre logo no primeiro semestre do curso de Ciências Contábeis, então questionou-se

qual seria, na opinião do entrevistado, a relevância de estudar História do Pensamento Contábil na vida profissional e no curso dos entrevistados, a fim de verificar se os alunos têm percepção da importância da matéria. Apesar de ser uma matéria introdutória, constatou-se que os alunos entrevistados foram unânimes na resposta, todos acham que estudar história da contabilidade é muito relevante dentro do curso em geral e na vida profissional:

E1: A História do Pensamento Contábil é extremamente importante para o contador, assim como a história do Brasil é importante para o brasileiro e assim sucessivamente. Você tem que conhecer o passado para saber por que está assim hoje.

E2: Eu acho muito relevante porque nós temos que entender o desenvolvimento do pensamento, da disciplina, para entender como é que nós vamos aplicar. Porque às vezes a gente entra no curso e não tem uma noção... a noção que nós temos é muito vaga de como vai ser usada a contabilidade e eu acho que o jogo e a disciplina de História do Pensamento Contábil podem direcionar um pouco mais o pensamento.

E7: Pra mim é essencial. Eu acho que tudo independente do ramo de atividade, acho que a gente tem que ter uma noção de como foi antes, de como foi a origem, de como foi a evolução. Acho que não dá pra pegar uma matéria ou uma vida profissional na metade, sem saber como tudo começou, como tudo evoluiu, até porque senão a gente entra no escuro, a gente entra completamente perdido.

Foi questionado se os colegas de sala dos entrevistados já haviam tido contato com o jogo, todos responderam que sim, pois o uso do jogo foi sugerido pelo professor ministrante como parte complementar extraclasse no processo ensino-aprendizagem. Também foi questionado se o uso do jogo por parte dos colegas influenciaria a decisão do entrevistado em jogar ou não o Deborah game, e as respostas foram:

E1: Ah, eu acho que, seu eu não tivesse jogado ainda e um colega meu tivesse jogado e falado que é legal, que é interessante poderia me motivar a procurar jogar. Que é o que eu fiz com eles também, joguei primeiro e falei com eles “gente, é legalzinho o jogo, olha lá”.

E7: O jogo em si, a questão do formato dele e de ser pela internet, algo um pouco mais criativo, já é atraente por si só. Agora questão de colega influenciar, poderia caso houvesse comentário de que o jogo é bom, poderia até ser, mas eu acho que, eu particularmente, história é algo necessário mas não é muito minha praia, então se eu consigo achar um meio um pouco mais descontraído de estudar isso, então já é um meio pra eu ir, já é um atrativo. Eu acho que se algum colega oferecesse, eu acho que seria muito bem explorado.

E2: Eu acho que meus amigos não, mas foi mais o professor que influenciou a gente a jogar, a conhecer o jogo.

O professor ministrante da disciplina introduziu o uso do jogo a fim de acrescentar e melhorar a experiência dos alunos com uma disciplina que geralmente é ofertada em aulas teóricas, por isso a pesquisa questionou os estudantes como eles avaliaram o próprio desempenho no jogo. Obteve-se respostas unânimes, pois todos os entrevistados avaliaram de forma positiva o próprio desempenho, como exemplo:

E6: Eu acho que foi bom, foi bem simples o jogo para mim, até pela minha prática em outros jogos. Então não teve dificuldade não.

E1: Eu consegui fazer todas as fases, exceto a terceira.

E3: Bom, eu consegui jogar três das quatro fases de forma bem intuitiva, bem fácil, bem rápido... Foi bem simples de utilizar. Questão da história medieval se não me engano que é de lançamentos nos livros, eu tive um pouco de dificuldade, mas as outras fases se deram de forma bem tranquila.

Objetivando saber qual a percepção dos alunos sobre o uso de um jogo complementando o ensino de uma matéria teórica, além de questionar como os entrevistados avaliariam o próprio desempenho no jogo, a pesquisa carecia saber se realmente o uso de uma ferramenta diferente de estudo, fora de sala de aula e fora dos padrões de ensino de disciplinas teóricas deixou de alguma forma a matéria mais prazerosa ou satisfatória. Como resposta para essa pergunta, todos os entrevistados concordaram que o uso do jogo melhorou o processo de aprendizagem da disciplina, conforme se observa:

E3: Sim, sai da rotina de sala de aula, sai da rotina de ficar no quadro, anotando, estudando e lendo. Sai da rotina e com certeza traz um Q a mais de satisfação de estudar.

E6: Sim, sim, foi divertido, pelo menos. É claro que se fosse algo que eu fosse jogar repetidas vezes iria ficar chato, mas como não foi necessário jogar tantas vezes até que foi divertido no momento.

E4: Deixou um milhão de por cento, muito, muito, muito.

Além das perguntas, foi deixado espaço para que os entrevistados pudessem fazer comentários finais/adicionais sobre o Deborah Game, sendo alguns exemplos:

E1: Eu acho que a última fase podia ter mais vidas, tipo umas cinco vidas.

E2: Achei muito legal, eu nunca tinha pensado assim de um jogo criado para desenvolver o pensamento contábil, achei muito válido e muito didático o aprendizado.

E6: Como desenvolvedor de software – sou formado em sistemas, se eu pudesse dar algumas dicas simples, coisas básicas para os desenvolvedores, pudesse conversar com eles, seria mais nesse sentido, para falar a respeito da interface do jogo, por exemplo, no módulo 02, se tivesse um mapa ali para você localizar o personagem.

E7: É um jogo legal, é algo que agrega bastante, ajuda principalmente para quem tem dificuldade com a matéria em si, de história. Eu acho que agrega muito e auxilia muito.

As perguntas realizadas aos entrevistados, em conjunto, proporcionam uma visão da percepção dos alunos, sobre relevância da disciplina de história da contabilidade no curso de Ciências Contábeis e sobre utilizar um jogo educativo na disciplina como meio de enriquecer o processo de ensino. Os alunos se dispuseram a conceder a entrevista e se mostraram extremamente entusiasmados com a metodologia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa objetivou analisar qual a percepção dos alunos do curso de ciências contábeis de uma Universidade Pública acerca do uso do jogo educativo Deborah Game no ensino de História do Pensamento Contábil. Foi possível, assim, analisar como um instrumento extraclasse, no caso um jogo, poderia incentivar os alunos e enriquecer uma aula de disciplina teórica.

Para alcançar o objetivo, inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica em busca de estudos na área de ensino e ensino com uso de ferramentas tecnológicas. Após a pesquisa bibliográfica, elaborou-se um roteiro de entrevistas, abordando tópicos que agregariam à pesquisa prévia, podendo verificar o efeito de uso de uma ferramenta tecnológica em uma disciplina previamente escolhida, no caso, o jogo educativo. Aplicou-se a entrevista a estudantes que já haviam tido contato com o jogo Deborah Game e que aceitaram participar da pesquisa voluntariamente e de maneira não identificada.

Com a apuração dos resultados da pesquisa, observamos que a percepção dos alunos é favorável no que diz respeito ao uso de uma ferramenta tecnológica em uma matéria teórica, pois o uso do jogo contribuiu positivamente no processo de ensino e aprendizado da disciplina.

Sendo assim, o jogo Deborah Game poderia naturalmente ser introduzido juntamente com os conceitos teóricos da disciplina, agregando valor ao processo de ensino no que diz respeito à História do Pensamento Contábil / História da Contabilidade. Os alunos perceberam a utilidade do jogo educativo para seu aprendizado; desta forma, sugere-se aos professores ministrantes dessa disciplina considerarem o uso do jogo na disciplina.

A presente pesquisa tem suas limitações traçadas no que é relativo ao número de alunos entrevistados, oito no total, contando apenas com parte dos estudantes da sala em que foi ministrada a disciplina com utilização do jogo. Também tem o fator limitante de ter sido apenas uma turma no curso todo a utilizar esse recurso, além disso, os alunos contaram com a participação de um professor atuante interagindo com o jogo, o que pode ter facilitado em momentos de dificuldades ou dúvidas, sendo este um ponto que não foi explorado na presente pesquisa.

Sobretudo, mesmo com limitações, a pesquisa evidenciou que houve aceitação dos alunos na introdução de novos métodos de ensino. Isto indica que os professores podem buscar novos meios para agregar às aulas expositivas, o que pode fazer com que os alunos se interessem mais, se sintam inseridos dentro daquela aula e com isso, não só a disciplina, mas o curso em

si pode se tornar mais atrativo, envolvente e participativo. Com o parecer favorável dos alunos em relação à inserção de novos métodos no processo de ensino, sugerem-se pesquisas futuras sobre utilização de outros recursos, forma de aplicação, características, resultados e meios de avaliação, para que professores possam expandir os meios de ministrar disciplinas na área contábil.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologia**. v. 1, n. 2, p. 3-10. 2008.

ANDERE, M. A.; ARAUJO, A. M. P. Aspectos da formação do professor de ensino superior de Ciências Contábeis: uma análise dos programas de pós-graduação. **Revista Contabilidade & Finanças - USP**, v. 19, n. 48, art. 8, p. 91-102, 2008.

ANDRADE, C. S. de. **O ensino de contabilidade introdutória nas universidades públicas do Brasil**. São Paulo, 2002. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade – USP.

BARCHE, C. K.; ALMEIDA, C. Adoção de recursos tecnológicos inovativos na educação: um estudo sob a ótica da teoria institucional. **RACE: Revista de Administração, Contabilidade e Economia**, v. 14, n. 1, p. 103-120, 2015.

BEUREN, I. M. **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática**. São Paulo: Atlas, 3ª ed. 2006.

CANUTO, E.; MOITA, F. Os jogos digitais e a aprendizagem: interrelações entre o ensino e os estilos dos alunos. In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 10., 2011. Salvador. **Proceedings...** Salvador: PUCRP, 2011.

Disponível em:

<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92224_1.pdf>.

acesso em: 20 dez. 2016.

DAVIS, F.D. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. **MIS Quarterly**. v.13, n. 3, p. 319-340, 1989.

DEBORAH – Double Entry Bookkeeping OR Accountig History. **Sobre o Deborah Game**. Recuperado de <http://deborahhg.wixsite.com/deborah/about>. Acesso em 29 de Maio de 2017.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 6ª ed. 2008.

GURGEL, I; ARCOVERDE, R. L; ALMEIDA, E. W. M; SULTANUM, N. B; TEDESCO, P. A. A importância de avaliar a usabilidade dos jogos: a experiência do Virtual Team. In: **SBGAMES - Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital**. Recife, 2006.

MARTINS, M. F. O. Um passeio na contabilidade: da pré-história ao novo milênio. **Adcontar**, v. 2, n. 1, p. 7 - 10, 2001.

THEÓPHILO, C.A.; MARTINS, G. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais e aplicadas**. São Paulo: Atlas, 1.ed. 2007.

PIVOTTO, C. V. C. **Utilização de jogos de computador para aprimoramento de habilidades de negociação**. Rio de Janeiro, 2012. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio de Janeiro.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C.de. **Metodologia do Trabalho Científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo: Feevale, 2009.

RIBEIRO, R. J. ; GALERA, J. M. B. Jogos epistêmicos para educação. In: Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, 1, 2009, Paraná: 2009. p. 1356-1369.

SAMPIERI, R. H.; COLADO, C. F.; LUCIO, P.B. **Metodologia de pesquisa**. São Paulo: McGraw-Hill, 3ª ed. 2006.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, p. 1-10, 2008.

SCHMIDT, P.. **História do pensamento contábil**. Porto Alegre: Bookman, 2000.

SILVA, D. M. **O impacto dos Estilos de Aprendizagem no Ensino de Contabilidade na FEA-RP/USP**. Ribeirão Preto, 2006. 172p. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto.

MOITA, F. e SILVA A. **Os Games no Contexto de Currículo e Aprendizagens Colaborativas On-Line**. Comunicação apresentada no III Congresso Luso Brasileiro Sobre Questões Curriculares. Publicado nos anais em CD-Rom. Braga, PT, de 09 a 11 de fevereiro de 2006.

TAVARES, P. Z.; FERREIRA, S. B. L.; AGNER, L. Método de Entrevistas Baseadas em Cenários e Tarefas. **Reuna**, v. 16, n. 1, p. 83-101, 2011.

TONDELLI, M de F. et al. Inovação Tecnológica e sua Influência na Metodologia de Ensino da Língua Inglesa. In: Global Congress on Engineering and Technology Education. São Paulo: Gcete, 1013 – 1017, 2005.

VALENTE, José A. 1993. Diferentes usos do computador na Educação. **Em Aberto**, Brasília, 12, n.57, p.3-16, jan/mar.1993.

VENKATESH, V.; MORRIS, M. G.; DAVIS, G. B.; DAVIS, F. D. User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. **MIS Quarterly**, v. 27, n. 3, p. 425-478, 2003.

APÊNDICE

Roteiro de entrevista aplicado:

1. Qual sua idade?
2. Qual seu gênero?
3. Você conhece o Deborah Game? Já utilizou o jogo?
4. Quais foram as suas principais dificuldades em utilizar o Deborah Game?
5. Qual a sua opinião sobre a facilidade de uso do Deborah Game?
6. Qual a sua opinião sobre a facilidade em obter as habilidades necessárias para utilizar o Deborah Game?
7. Qual a sua opinião sobre a contribuição do Deborah Game para o aprendizado da disciplina de História do Pensamento Contábil, no curso e na vida profissional?
8. Em sua opinião, qual a relevância da disciplina de História do Pensamento Contábil para a sua vida profissional e para o curso?
9. Como você avalia o seu desempenho no uso do Deborah Game?
10. Você acredita que o uso do Deborah Game no ensino de História do Pensamento Contábil deixou a matéria mais prazerosa ou satisfatória?
11. Os seus colegas de sala de aula já utilizaram o Deborah Game?
12. Como a utilização do Deborah game pelos seus colegas poderia influenciar a sua decisão em utilizar ou não este jogo?
13. Comentários finais que você gostaria de fazer sobre o Deborah Game.

Fonte: as questões que compõem o roteiro de pesquisa foram baseadas nos artigos de Davis (1989) e Venkatesh *et. al.* (2003).