

HABILIDADES E APRENDIZAGEM DESENVOLVIDAS COM A INSERÇÃO DO ROLE-PLAY NO ENSINO DE CONTABILIDADE: UMA VISÃO DISCENTE

SKILLS AND LEARNING DEVELOPED WITH THE INSERTION OF ROLE-PLAY IN TEACHING ACCOUNTING: A VISION STUDENT

ARETUZA CORRÊA MARCONDES SOUZA
ROMINA BATISTA DE LUCENA DE SOUZA
LAUDICÉIA NORMANDO DE SOUZA

ARETUZA CORRÊA MARCONDES SOUZA

Bacharela em Ciências Contábeis pela Universidade de Sorocaba (Uniso). Especialista em Metodologia do Ensino Superior pelo Grupo Educacional Uninter. Professora do Departamento de Contabilidade da Universidade Federal de Roraima (UFRR).
E-mail: are_marcondes@hotmail.com
Endereço: Universidade Federal de Roraima Campus Cauamé - BR 174, Km 12 - Bairro Monte Cristo - Campus Paricarana - Av. Cap. Ene Garcez, nº 2413 - CEP 69.304-000.

ROMINA BATISTA DE LUCENA DE SOUZA

Doutora em Economia do Desenvolvimento pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora do Departamento de Ciências Contábeis e Atuariais da UFRGS.
E-mail: rominabls@gmail.com

LAUDICÉIA NORMANDO DE SOUZA

Mestra em Ciências Contábeis pela Universidade de São Paulo (USP). Professora do Departamento de Contabilidade da Universidade Federal de Roraima (UFRR).
E-mail: laudiceia@usp.br

Recebido em: 08.03.2013.
Revisado por pares em: 18.06.2013.
Aceito em: 21.09.2013.
Publicado em: 20.12.2013.
Avaliado pelo sistema *double blind review*.

Resumo:

O *role-play* é um jogo de papéis que, como brincadeira, permite a aprendizagem, entre pessoas adultas, ao assumir diferentes personagens. Essa modalidade didática promove a interatividade por meio de encenações, despertando uma visão discente reflexiva e permitindo o desenvolvimento de novas habilidades, como o espírito crítico e participativo. O presente estudo teve o objetivo de verificar quais são as percepções discentes sobre o desenvolvimento de habilidades e a aprendizagem com a inserção do *role-play* no ensino de Contabilidade. Os procedimentos metodológicos utilizados, quanto às informações, foi a pesquisa bibliográfica, e quanto aos objetivos, foi a pesquisa exploratória. A pesquisa é caracterizada como qualitativa, em relação à natureza dos dados. A coleta de dados foi realizada com o uso de um *focus group*, consistindo em uma entrevista realizada em grupo para o levantamento das suas percepções. Constatou-se que a modalidade didática do *role-play* no ensino de Contabilidade auxilia no desenvolvimento das habilidades de pesquisa e comunicação, aguça o senso crítico, exercita o trabalho em grupo e proporciona um aprendizado eficiente, contribuindo para o desenvolvimento do futuro profissional contábil.

Palavras-chave: Contabilidade. Ensino. *Role-play*.

Abstract: *The role-play is a game where roles allow adults to play and learn to assume different roles. This teaching method, when used in the teaching of accounting, is a resource that promotes interactivity, through the use of storyboards, reflective student awakens a vision and develops new skills, such as critical thinking and participatory. The present study aimed to ascertain what are the perceptions students about the insertion of Role-play in the teaching of accounting-related skills and learning. The methodological procedure used as sources of information was the literature; about the objectives as exploratory research; the nature of the data characterized a qualitative research. The data collection was performed using a Focus Group, which is a group interview. It was noted by the student vision, the role-play, as an alternative teaching method in the teaching of Accounting, develops research skills, communication, sharpens critical thinking, exercises and group work provides an efficient learning, besides being a dynamic and interactive mode. The insertion of Role-play in teaching Accounting contributes to the development of skills and competencies needed for today's professional accountant and also provides an efficient way to teach and learn.*

Keywords: Accounting. Education. *Role-play*.

1 INTRODUÇÃO

Na atual globalização, desafios são impostos constantemente aos seres humanos, o que requer uma capacidade mínima de interpretação de suas relações com o ambiente em que vivem. Nesse sentido, o ensino contábil enfrenta grandes desafios, especialmente no que se refere à busca de novos caminhos para a formação discente, constituindo-se em base importante para que o objetivo da Contabilidade seja atingido (IUDÍCIBUS, 2009).

Considerando os argumentos supracitados, torna-se evidente a necessidade de um ensino que permita ao aluno experiências mais significativas no âmbito dos negócios. Ben-Ari (1998) cita que o aprendizado será considerado ativo quando o aluno selecionar e transformar o conhecimento em atitudes facilitadoras na tomada de decisões e estimuladoras do raciocínio e de experiências significativas.

A transformação do aluno em agente ativo no processo ensino-aprendizagem tem sido um tema debatido por pesquisadores. Bruner (1996) enfatiza que o aluno pode vivenciar experiências quando é o agente ativo do seu próprio aprendizado, deixando de ser um mero espectador.

O uso das modalidades didáticas por meio de jogos e simulações permite que os alunos aprendam a aplicar a teoria e conceitos para diversos problemas. Os estudantes tornam-se ativos no processo de aprendizagem e são encorajados a aprender de forma mais descontraída, distanciando-se dos processos de simples memorização de regras, definições e procedimentos (MENDES, 2000).

O *role-play*, modalidade didática considerada alternativa, consiste num jogo de papéis no qual se trabalha a interatividade, pois o aluno se prepara, representa, discute e avalia a situação, como afirma Souza (2006, p. 5): “O *role-play* é um jogo de papéis em que a interatividade é gradativamente trabalhada. No processo do aprendizado, os alunos estabelecem relações que conjugam a imaginação dramática com o senso prático e a reflexão por intermédio da participação nesse jogo.”

Internacionalmente, o *role-play* é muito utilizado como modalidade didática de ensino de Administração e Contabilidade. Aqui no Brasil já existem pesquisas relacionadas ao *role-play* como modalidade didática alternativa, conforme Davel *et al.* (2004), Carvalho e Carvalho (2004) e Ruas (2004). Especificamente em Contabilidade, cabe mencionar Leal e Nova (2009) e Souza (2006).

Marion e Marion (1999) salientam sobre a importância da pesquisa no ensino contábil ao afirmarem que o professor de Contabilidade, de maneira geral, constitui uma das categorias que menos realiza pesquisa na área do ensino contábil. Nesse sentido, buscando contribuir para o crescimento de estudos docentes relacionados ao ensino contábil, justifica-se a aplicabilidade da presente pesquisa.

O objetivo desta pesquisa consiste em verificar habilidades desenvolvidas no aluno através da inserção da modalidade didática *role-play* no ensino de Contabilidade, além da eficiência do aprendizado, numa visão discente.

Para alcançar o objetivo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o tema. Após, desenvolveu-se uma entrevista grupal – *focus group* –, na qual se procurou verificar junto aos discentes de uma universidade federal quais foram as habilidades desenvolvidas na aplicação do *role-play* em uma determinada disciplina do curso de Ciências Contábeis e se houve, efetivamente, aprendizado do conteúdo, destacando-se, ainda, quais foram os pontos fortes e fracos dessa experiência.

O presente estudo está estruturado em seções: a primeira trata da introdução que aborda os aspectos contextuais, a justificativa da pesquisa e o objetivo; a segunda aborda o referencial teórico que enfoca os desafios no ensino da contabilidade, o *role-play* e a educação, juntamente com o *role-play* no ensino contábil; a terceira especifica o método de pesquisa utilizado para o desenvolvimento desta pesquisa; a quarta analisa os dados, destacando-se os resultados da pesquisa; por fim, a quinta arrola as considerações finais deste estudo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção será tratada a fundamentação teórica, iniciando com um relato sobre os desafios encontrados hoje para a profissão contábil que devem ser considerados no ensino Contábil. Em seguida, será apresentada a modalidade *role-play* e sua utilização no ensino. Finalizando esta seção, serão relatadas algumas considerações sobre o *role-play* inserido no ensino contábil.

2.1 DESAFIOS DA PROFISSÃO CONTÁBIL VERSUS ENSINO DE CONTABILIDADE

Com a globalização econômica das últimas décadas, expandiu-se o mercado internacional, surgiram blocos econômicos mais fortes, as tecnologias de comunicação e de informação avançaram e todo o cenário econômico mundial se modificou. Desse modo, estão cada vez maiores as exigências por profissionais com competências e habilidades voltadas para a adaptação, que sejam capazes de desenvolver novos talentos e tenham gosto de aprender sempre mais e rápido (NOVA; SOUZA, 2010).

Sendo a contabilidade considerada a linguagem universal dos negócios, participa diretamente desse processo de globalização por intermédio de sua importância no âmbito empresarial, “A Contabilidade é um dos principais sistemas de controle e informação das empresas.” (CREPALDI, 1996, p. 24).

Nos dias atuais, para formar profissionais de Contabilidade que sejam preparados para o mercado de trabalho, o ensino deve ir muito além da teoria. Castro *et al.* (2008) destacam algumas habilidades e conhecimentos necessários para a prática contábil, conforme o Quadro 1:

Quadro 1 – Habilidades para a prática contábil

Habilidades de comunicação	Apresentação oral. Aprendizado de idiomas estrangeiros. Capacidade de leitura crítica de trabalhos escritos. Capacidade de ouvir. Capacidade de comunicação interpessoal. Capacidade de encontrar, obter, organizar, relatar e usar informações do ser humano e de fontes eletrônicas.
Habilidades interpessoais	Trabalho em grupo. Motivação. Organização e delegação de tarefas. Resolução de conflitos. Interação com povos culturalmente e intelectualmente diferentes.
Habilidades intelectuais	Pensamento lógico abstrato. Raciocínio indutivo e dedutivo. Análise crítica. Habilidade para identificar e resolver problemas. Habilidades éticas. Habilidade de atribuir prioridades dentro dos recursos restritos. Habilidade para organizar o trabalho logicamente.

Fonte: Elaboração própria a partir de Castro *et al.* (2008, p. 64-65).

As habilidades de comunicação, interpessoais e intelectuais são essenciais para compreensão e visão sistematizada do ambiente contábil que urge por profissionais capazes de trabalhar com equipes multifuncionais e clarificar os impactos de diversas atividades e área econômico-financeira de uma organização (SIEGEL; KULESZA, 1996).

Surgem, então, desafios a serem superados pelos profissionais de Contabilidade, que precisam estar em sintonia com as constantes mudanças dessa globalização, e pelo ensino da Contabilidade, que deve também acompanhar as novas tendências para a formação desses novos profissionais, conforme destaca Iudícibus (2009, p. 25): “[...] entramos, então, em um campo delicado e que tem merecido a atenção de professores, estudiosos e pesquisadores”.

Nesse contexto, a inserção de modalidades didáticas alternativas, como o *role-play*, adquire importância significativa na área da educação contábil, conforme será visto no tópico a seguir.

2.2 O ROLE-PLAY E A EDUCAÇÃO

Criado por Jacob Levy Moreno, no início do século XX, o *role-play* consiste em um jogo de papéis que permite que pessoas adultas, ao assumirem diferentes papéis, brinquem e aprendam (SOUZA, 2006). Para Cechin (2002), o *role-play* é algo que já faz parte do universo e da imaginação humana, pois seria um resgate das brincadeiras de criança, quando observavam os adultos e brincavam de ser mãe, professora, super-herói, bombeiro e outros mais.

Jacob Levy Moreno foi médico, psicólogo e filósofo, mas gostava muito também de arte e teatro. Criou o psicodrama terapêutico como um método de tratamento revolucionário, que consiste em uma modalidade de expressão baseada na espontaneidade e é fundamentada na teoria dos papéis (YOZO, 1996). A teoria do *role-play* é uma vertente do psicodrama terapêutico, porém Naffah Neto (1979, p. 183) salienta:

O método do *Role-playing*: “interpretação de papéis” – transformados posteriormente por uma certa prática ideológica em “treinamento de papéis” busca, enquanto método, uma pesquisa, explicitação e transformação dos papéis, tomando-os em sua dimensão dinâmica ou interativa. A nosso ver ele representa uma derivação do teatro terapêutico. Mas, na verdade, é menos específico que os métodos sociátricos; visa à educação e ao desenvolvimento da espontaneidade de uma forma mais global enquanto que o psicodrama e o sociodrama especificavam-se no “tratamento” das patologias. Por isso o *Role-playing* tornou-se o método central do psicodrama pedagógico ou educacional.

As vantagens do *role-play* como modalidade didática, são apontadas por Krasilchik (2004) como um tipo de simulação que destina-se a envolver os alunos num conflito no qual devem formar juízos de valor.

No âmbito da educação, o *role-play* traz à tona questões alicerçadas nas relações pessoais e destaca a dinâmica dos grupos ao valorizar o jogo e privilegiar o lúdico. (CARVALHO; CARVALHO, 2004). Em se tratando de estilos de aprendizagem, o *role-play* pode ser tratado como uma aprendizagem ativa, pois:

[...] a aprendizagem ativa dá ênfase na aplicação dos conhecimentos e conceitos teóricos em um processo de aprendizagem onde os alunos trabalham em pequenos grupos para resolver problemas, fazer simulações, estudar casos e outras atividades de aplicação como, por exemplo, na elaboração de um plano de negócios (BRESSAN *et al.*, 2009, p. 7).

Sendo a aprendizagem ativa um método muito bem-vindo à educação atual, a prática do *role-play* no ensino pode vir a complementar a educação em geral, pois trabalha

aspectos emocionais e de comunicação, o que estimula um aprendizado mais efetivo no ensino contábil.

2.3 O ROLE-PLAY NO ENSINO CONTÁBIL

Internacionalmente, o *role-play* é considerado uma modalidade didática alternativa para o ensino contábil, pois os benefícios gerados na sua adoção são muitos, conforme exposto no Quadro 2.

Quadro 2 – Utilização do *role-play* no ensino contábil

Autor	Ano	Resumo
Tomassini	(1974)	Aborda o uso do <i>role-play</i> como um meio eficaz de satisfazer a demanda para o ensino interativo, destacando sua necessidade como elemento cognitivo da aprendizagem ao menos em três níveis: pessoal, interpessoal e organizacional.
Maier <i>et al.</i>	(1975)	Aponta os benefícios da adoção da modalidade no ensino contábil: demonstra a diferença entre pensar e agir; permite a prática no desenvolvimento de uma ação; efetua efetivamente mudanças de atitude, pondo as pessoas em papéis específicos; treina as pessoas para serem sensíveis aos sentimentos dos outros; desenvolve uma apreciação mais completa da parte desempenhada pelos sentimentos na determinação do comportamento em situações sociais; habilita indivíduos a descobrir suas faltas pessoais; permite treinar o controle dos sentimentos e emoções.
Jones e Pfeiffer	(1979)	Apresenta a importância do <i>role-play</i> no desenvolvimento cognitivo, abordando-o como um veículo para a teoria mediante estímulo relevante de situações que envolvam problemas do mundo real.
Umaphy	(1985)	Com base na perspectiva do educador de Contabilidade, indica que: “[...] os estudantes se beneficiam do <i>role-play</i> na aprendizagem, em razão da experiência baseada na compreensão, retenção e motivação realçada”.
Ments	(1988)	Destaca sua contribuição ao listar as vantagens do <i>role-play</i> : Habilita estudantes a expressar sentimentos ocultos, a discutir temas privados e ocultos e desenvolver a empatia pelos outros; Dá prática a vários tipos de comportamentos e mediação ao material descritivo acadêmico; Retrata problemas sociais generalizados e interação na dinâmica de grupos; Provê resposta rápida para o tutor e o estudante, juntamente com a oportunidade para estudantes com dificuldades de articulação (que respondem não verbalmente ou emocionalmente); Envolve atividade e é centrado no estudante e, em consequência, induz efeitos motivacionais favoráveis e permite aos estudantes o controle do conteúdo e do ritmo; Muda atitudes; Permite o treinamento no controle dos sentimentos e emoções. E desvantagens do <i>role-play</i> : Utiliza uma grande quantidade de tempo e recursos; Pode tornar-se mais um entretenimento frívolo e tornar-se tão extenso que implique a exclusão de teoria sólida e fatos; Usa simplificações que podem ser mal conduzidas; Depende da qualidade do tutor e do estudante; Pode alavancar o afastamento ou despertar sintomas de defesa; Pode conduzir o tutor à perda do controle sobre o que está sendo aprendido ou sobre o motivo pelo qual está sendo aprendido.
Comitê da Associação Americana de Contabilidade	(1990)	Incita aos educadores a assegurar que o ensino da Contabilidade desenvolve a capacidade para pensar e resolver problemas com criatividade.
Deppe	(1991)	Enfatiza os benefícios do uso do <i>role-play</i> mediante contribuição para o desenvolvimento de competências na profissão contábil.
Craig e Amernic	(1994)	Afirmam que o ensino contábil pode ser realçado com a utilização de modalidades didáticas interativas, destacando a utilização do <i>role-play</i> por meio de um experimento e evidenciando reações positivas alcançadas por um grupo de alunos.

Fonte: Elaboração própria a partir de Craig e Amernic (1994).

No Brasil ainda são poucas as pesquisas relacionadas ao *role-play* no ensino de Contabilidade. Cabe mencionar um estudo desenvolvido por Souza (2006) para avaliar em qual das modalidades didáticas, no *role-play* ou no exercício grupal, o nível de satisfação discente é maior. O resultado mostrou o *role-play* com maior nível de satisfação entre os discentes, além de ser constatado como eficaz no desenvolvimento de habilidades do ensino superior, como pesquisa e comunicação. O autor ainda conclui que: “[...] o *Role-play* é efetivamente recomendado para o aprendizado de atitudes (domínio afetivo) e desenvolvimento de habilidades de co-

municação, interatividade, pesquisas e tomada de decisões (domínio psicomotor)” (SOUZA, 2006, p. 4).

Leal e Nova (2009) realizaram uma experiência na Incubadora Tecnológica de Cooperativas Populares da Universidade de São Paulo (ITCP/USP) com o objetivo de analisar as vantagens da utilização dos métodos de dramatização no ensino da Contabilidade, baseando-se nos métodos do teatro do oprimido e do *role-play*. Os resultados apontaram que os métodos adotados proporcionaram uma reflexão coletiva e evidenciaram o caráter técnico do conhecimento

contábil, além da eficácia na compreensão dos processos de gestão. Os autores concluíram que

A aplicação do TO e RP em cursos de Ensino Superior de Ciências Contábeis também é recomendável para que transforme o ato pedagógico de mera exposição para ação dramática, a qual pode contribuir para a representação viva do real, possibilitando, assim, uma visão mais crítica dos conceitos (LEAL; NOVA, 2009, p. 16).

Analisando vários estudos com o *role-play* aplicado ao ensino, pode-se mencionar que é um método muito eficiente no desenvolvimento de diversas habilidades comportamentais, como pensamento crítico/análítico, colaboração/trabalho em equipe.

No entanto, não se deve esquecer também que os alunos precisam absorver conteúdos contemplando diversas modalidades didáticas. Por isso, o *role-play* deve ser utilizado em complementação a outras modalidades, conforme Sogunro (2004, p. 357): "Isto não significa, porém, que as técnicas tradicionais devam ser abandonadas, mas que o *Role-play* pode apresentar um importante papel como método educacional complementar, no fortalecimento da efetividade do ensino e aprendizagem dos negócios".

Assim, o *role-play* pode ser destacado, entre as modalidades didáticas e comportamentais, como uma estratégia de ensino que proporciona um processo de aprendizagem satisfatório para os discentes de Contabilidade.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A natureza dos dados caracteriza uma pesquisa qualitativa, pois, "[...] preocupou-se com a compreensão, com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão às suas práticas" (GONSALVES, 2007, p. 68). Quanto aos objetivos, caracteriza-se como pesquisa exploratória, que, segundo afirma Martins Júnior (2009, p. 73), "É uma pesquisa realizada quando o tema escolhido, por ser novo, ainda não possui suficientes fontes de referência [...] serve também para aumentar o conhecimento do pesquisador acerca do fenômeno que deseja investigar [...]".

A metodologia de pesquisa empregada foi a pesquisa bibliográfica, utilizando-se, assim, como fonte de informação, artigos científicos, livros e revistas. Segundo Martins e Theóphilo (2009, p. 54), a pesquisa bibliográfica é "[...] uma estratégia de pesquisa necessária para a condução de qualquer pesquisa científica".

Os procedimentos de coleta desta pesquisa visam à análise das respostas obtidas por intermédio da aplicação de um *focus group*, com o intuito de verificar se houve o desenvolvimento de habilidades e competências com a inserção do *role-play* como modalidade didática alternativa e se houve

um aprendizado significativo do conteúdo da disciplina na visão discente.

De acordo com Martins e Theóphilo (2009), o *focus group* é uma entrevista em profundidade realizada em grupo, na qual os participantes influenciam uns aos outros pelas respostas às ideias que são colocadas por um moderador e, dessa maneira, são registradas as opiniões por um observador. Uma de suas principais características é o envolvimento dos participantes.

Para a realização do *focus group*, os 42 alunos foram divididos em sete grupos, com um observador em cada um. Os grupos foram formados de maneira aleatória e os objetivos foram explicados. A partir dessa configuração, os grupos foram alocados em uma sala ampla, com a liberdade de expressão e a não identificação dos participantes asseguradas. A sessão durou cerca de 90 minutos.

O roteiro da entrevista foi constituído por oito questões e a geração de dados e informações foi realizada pelo observador de cada grupo, que ficou encarregado de registrar por meio de anotações todas as respostas do grupo.

O objeto da pesquisa foi à aplicação da modalidade didática *role-play*, desenvolvida na disciplina História e Evolução do Pensamento Contábil, tendo como conteúdo estudado as dez escolas do pensamento contábil.

Este trabalho teve como universo o curso de Ciências Contábeis de uma universidade pública, do segundo semestre do ano de 2011, que utilizou como amostra os estudantes da referida disciplina e em sua composição estavam matriculados 44 estudantes, mas apenas 42 participaram da pesquisa, resultando em 95% do total de estudantes da disciplina.

Para a realização do *role-play*, os estudantes foram divididos em dez grupos, com cada grupo correspondendo aos pensadores de cada escola do pensamento contábil. A partir dessa divisão, cada grupo fez uma pesquisa bibliográfica sobre as dez escolas. Em seguida, cada um elaborou um texto para servir de base para as discussões, pois seria um debate em que deveriam fazer perguntas e respondê-las como pensadores de sua escola. Assim, os grupos caracterizaram-se de acordo com épocas e lugares em que se desenvolveu cada escola do pensamento contábil.

A disciplina tem sua relevância para o curso, pois visa identificar e relacionar os principais fatos históricos inerentes ao conhecimento contábil no tempo e no espaço, em nível global e nacional.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A validade externa não permite generalizações dos resultados desta pesquisa em virtude do número reduzido de alunos envolvidos. Além disso, os grupos foram definidos por conveniência e disponibilidade, não podendo ser consi-

derados representativos da população de alunos da instituição. Embora os resultados não possam ser generalizados, as informações obtidas apresentam potencial de contribuição nas reflexões metodológicas no campo da educação contábil (NOVA; SOUZA, 2010).

Nos tópicos seguintes, serão analisadas oito perguntas aplicadas no desenvolvimento do *focus group*.

4.1 ANÁLISE DA PRIMEIRA PERGUNTA

A pergunta tinha o objetivo de saber se através do *role-play* foram facilitadas as relações interpessoais com os colegas do grupo. As respostas foram dadas através das palavras dos alunos por meio das anotações dos observadores, conforme o Quadro 3:

Quadro 3 - Habilidade de trabalhar com diferentes opiniões

<p>O <i>role-play</i> foi uma maneira de aprender a lidar com as ideias dos outros e com diferentes pontos de vista?</p>	<p>Sim, devido ao confronto de ideias, gerou-se um debate, em que cada grupo expunha suas visões. Sim, pois todas as ideias expostas se complementaram e, assim, pudemos ter uma ideia geral do assunto. Sim, a exposição das ideias por vários colegas, a partir de seus pontos de vista, nos forçou a ver e analisar a partir do senso crítico do outro. O <i>role-play</i> foi uma oportunidade de analisar que cada opinião acaba externando um confronto de ideias, sendo isso positivo para o crescimento da capacidade crítica dos estudantes. Sim, pois as ideias foram expostas e foi possível ver as escolas sob diferentes pontos de vista. Sim, muito. O <i>role-play</i> serviu para ampliar os horizontes, obtendo uma visão mais ampla e sistemática. Não, pois as escolas se preocuparam mais em criticar as outras e esqueceram um pouco de defender suas ideias.</p>
--	--

Fonte: Elaboração própria (2011).

Conforme as respostas, observa-se que somente um grupo discordou dos outros, visto ainda assim como ponto positivo, considerando a assertiva que houve desenvolvimento crítico muito acentuado, proporcionando aumento da habilidade intelectual, a de analisar criticamente uma situação. A grande maioria afirmou que o *role-play* proporcionou mais uma vez o desenvolvimento do senso crítico, ampliando a visão sob diferentes pontos de vista, expandindo, assim, a habilidade para trabalhar em equipe.

As colocações discentes apontam para uma relação da modalidade didática *role-play* com aspectos emocionais (domínio afetivo) por meio da interatividade grupal. Assim, vale ressaltar o papel docente na adoção de uma “[...] aprendizagem que considera a pessoa não como um mero sujeito cognitivo, mas alguém que tem uma dimensão emocional, movido por interesses diversos” (BORGES NETO *et al.*, 2000).

4.2 ANÁLISE DA SEGUNDA PERGUNTA

A segunda pergunta teve o objetivo de saber se com a aplicação do *role-play* foi possível promover o aprendizado

efetivo do conteúdo desenvolvido, visto que é considerado como uma modalidade didática alternativa. As respostas foram dadas através das palavras dos alunos por meio das anotações dos observadores, conforme o Quadro 4:

Quadro 4 - Maneira efetiva de aprender

<p>O <i>role-play</i> foi uma maneira efetiva de aprender sobre o assunto ou tema?</p>	<p>Sim, pois com as discussões que houve sobre determinados pensamentos, pudemos fixar melhor aquilo que foi discutido. Com certeza, devido a sua dinâmica, pois todos os componentes interagiram de forma que o aprendizado foi enriquecido com a participação efetiva do conjunto em si. Sim, pois o assunto foi exposto de forma mais dinâmica. Sim, a necessidade de ter conhecimento teórico sobre todas as escolas para poder desenvolver perguntas e compará-las proporcionou um conhecimento mais significativo sobre o assunto. Sim, devido ao fato de cada componente expor suas ideias, o que foi muito positivo para o aprendizado. Sim, pois houve uma interação entre as pessoas. Não, pouco, deixou a desejar na dinâmica de grupos.</p>
--	---

Fonte: Elaboração própria (2011).

Os alunos, na grande maioria, tiveram uma visão de que a aplicação do *role-play* como modalidade didática proporcionou a aprendizagem efetiva do conteúdo pelo fato de ser uma maneira mais dinâmica e interativa de aprender.

Nesse sentido, Coscarelli (1997) esclarece que o papel do professor no conhecimento das estratégias de aprendizagem e na compreensão de como o aluno aprende é de extrema significância, porque é por meio desse conhecimento que haverá a possibilidade de identificação das principais dificuldades de um determinado grupo de alunos e a viabilização dos meios para solução do problema.

4.3 ANÁLISES DA TERCEIRA, QUARTA, QUINTA, SEXTA E SÉTIMA PERGUNTAS

As próximas perguntas buscaram saber se através da modalidade *role-play* foi possível desenvolver algumas habilidades, como de análise, comunicação, trabalho em equipe, administração de conflitos e pesquisa.

As respostas foram dadas através das palavras dos alunos por meio das anotações dos observadores, conforme os Quadros 5, 6, 7, 8 e 9:

Quadro 5 - Habilidade de análise

<p>Eu desenvolvi habilidade analítica como resultado do <i>role-play</i>?</p>	<p>Sim, proporcionou a capacidade de analisar de forma positiva e negativa as contribuições das escolas para a Contabilidade. Sim, pois as perguntas e respostas permitiram analisar as contribuições das escolas para a Contabilidade. Sim, pois todo conteúdo apresentado foi resultado de pesquisas e análises. Sim, pois com o que foi apresentado pudemos analisar o pensamento de cada escola. Sim, houve grande habilidade analítica, pois o <i>role-play</i> proporcionou discussão entre os envolvidos. Um pouco, ao analisarmos as contribuições das escolas. Não, pouco, não houve uma preocupação em explicar todo o conteúdo para análise.</p>
---	---

Fonte: Elaboração própria (2011).

Nota-se que a maioria dos alunos concordou que houve desenvolvimento da habilidade de analisar, seja através das perguntas e respostas, seja pela discussão ou até pelas pesquisas desenvolvidas, mostrando que, de uma forma ou de outra, o *role-play* estimulou a capacidade analítica nos alunos e está diretamente relacionado ao domínio psicomotor. Isso encontra respaldo nas palavras de Armstrong (2003), ao relatar a eficácia do *role-play* para o desenvolvimento de habilidades de educação superior, tais como pesquisa, análise e comunicação, prática dos negócios, trabalho em equipe e habilidade interpessoal.

Em relação ao grupo que discordou e ao grupo que considerou pouco desenvolvimento, observa-se que, mesmo os alunos não tendo a visão consciente, fizeram uma crítica analítica.

Quadro 6 - Habilidade de comunicação

Eu desenvolvi habilidade de comunicação como resultado do <i>role-play</i> ?	<p>Sim, pois o <i>role-play</i> estimula a comunicação através de um ambiente de interação e comunicação menos formal, já que a atenção está dividida entre todos, e não tão centralizada como num método normal de apresentação de trabalho.</p> <p>Sim, porque os componentes tinham que expor suas ideias e defendê-las, e, com o debate, a comunicação se fez mais necessária.</p> <p>Sim, pois houve a interação dos grupos e a necessidade de comunicação.</p> <p>Sim, pois o ambiente proporciona a comunicação.</p> <p>Sim, pois foi gerada uma situação em que todos os participantes tinham que expor suas ideias.</p> <p>Sim, para alguns mais, para outros menos.</p> <p>Sim, de forma muito efetiva.</p>
--	---

Fonte: Elaboração própria (2011).

Aspectos relativos ao desenvolvimento de habilidades de comunicação (domínio psicomotor) foram relatados positivamente e unanimemente pelos discentes do curso. Nesse sentido, as vantagens desenvolvedoras das habilidades de comunicação e interatividade do *role-play* são comentadas por Richter (1998, p. 18):

O *role-play*, no entanto, leva os alunos a se "soltarem" na classe, perdendo a inibição e se tornando mais comunicativos e participantes, mais sujeitos do processo, o que constitui pré-requisito para aceitarem compartilhar com o professor a responsabilidade pelo sucesso do processo pedagógico. Ao mesmo tempo, o ambiente lúdico favorece a criatividade e o trabalho com ambos os lados do cérebro.

Neste sentido, no processo da formação discente vale ressaltar que os conhecimentos transmitidos pelos professores ao longo do curso, são fundamentalmente importantes para formação dos futuros profissionais da área contábil (PITELA, 2000).

Quadro 7 - Habilidade de trabalhar em equipe

Eu desenvolvi a habilidade de trabalhar em equipe como resultado do <i>role-play</i> ?	<p>Sim, contribuindo muito para nos preparar para o mercado de trabalho.</p> <p>Sim, pois houve um compromisso de cada um em buscar informações e na caracterização.</p> <p>Sim, foi fundamental, tanto na preparação quanto na caracterização.</p> <p>Sim, devido ao fato da preocupação com a apresentação das informações da escola por parte dos integrantes.</p> <p>Sim, pois cada um da equipe teve que ajudar o representante, complementando as respostas.</p> <p>Quase nada, pois meu grupo não se reuniu para elaborar as ideias.</p> <p>Não, nada.</p>
--	---

Fonte: Elaboração própria (2011).

Em relação a trabalhar em equipe, nota-se que a maioria das respostas foram positivas, pois os participantes tiveram que se organizar para a preparação, tanto das perguntas quanto da caracterização, mostrando que a modalidade *role-play* desenvolve o trabalho em equipe, confirmando, assim, a análise da primeira pergunta.

Já as respostas negativas demonstram que houve individualismo nos grupos. Isso mostra que o aprendizado sob a ótica da abordagem tradicional ainda é muito predominante no ensino superior, pois "[...] essa abordagem denota uma visão individualista do processo educativo e do caráter cumulativo do conhecimento" (GIL, 2009, p. 10). Há, desse modo, até certa resistência por parte dos alunos em participar de um aprendizado mais ativo.

Quadro 8 - Habilidades de administrar conflitos

Eu desenvolvi a habilidade de administrar conflitos com o <i>role-play</i> ?	<p>Sim, conforme havia divergência de ideias e quando nossa escola era criticada.</p> <p>Sim, porque com a dificuldade nós exercitamos a tomada de decisão.</p> <p>Sim, pois através dos conflitos que foram gerados entre as escolas, pudemos chegar à conclusão de que cada uma deu sua contribuição para a Contabilidade.</p> <p>Um pouco.</p> <p>Um pouco, visto que o debate não causou um conflito.</p> <p>Um pouco, não consideramos que tenha havido conflitos.</p> <p>Não, pois os pensamentos eram paralelos.</p>
--	---

Fonte: Elaboração própria (2011).

Verifica-se que houve uma divergência considerável nas percepções discentes em relação ao desenvolvimento da habilidade de administrar conflitos com o *role-play*. Esses resultados encontram respaldo em uma das desvantagens do *role-play* que consiste no uso de simplificações que podem ser mal conduzidas pelo tutor/docente.

Assim, vale ressaltar que o papel docente na adoção de uma "[...] proposta que promova a interação humana está

vinculada a uma concepção de aprendizagem que considera a pessoa não como um mero sujeito cognitivo, mas alguém que tem uma dimensão emocional, movido por interesses diversos" (BORGES NETO *et al.* 2000).

Quadro 9 - Habilidade de pesquisa

Eu desenvolvi a habilidade de pesquisa com o <i>role-play</i> ?	<p>Sim, pois tivemos que pesquisar sobre as escolas envolvidas.</p> <p>Sim, para obter uma base sólida para as perguntas, foi necessário pesquisar muito.</p> <p>Sim, o grupo precisou pesquisar em bases científicas sobre o tema desenvolvido para obter uma fonte mais segura.</p> <p>Com certeza, cada componente teve que fazer pesquisas profundas para responder as perguntas e elaborar questionamentos.</p> <p>Com certeza, principalmente sobre algumas escolas que foram difíceis de encontrar.</p> <p>Sim, pois tínhamos que estar preparados para os questionamentos e respostas, fazendo com que as pesquisas fossem mais abrangentes.</p> <p>Não, pois todo trabalho requer pesquisas.</p>
---	---

Fonte: Elaboração própria (2011).

Observa-se que, sob a visão discente, a grande maioria dos alunos desenvolveu a habilidade de pesquisar, pois a modalidade do *role-play* exigiu que pesquisas mais profundas fossem feitas para se formar uma base segura de conhecimento. A razão disso foi que os alunos precisavam conhecer o tema como um todo, para poderem interagir com os demais grupos.

O ato de pesquisar desperta no aluno a atitude reflexiva, o senso crítico e o espírito científico e questionador. Consequentemente, desenvolve a capacidade de construir argumentos e comunicar resultados (LAMPERT, 2008).

4.4 ANÁLISE DA OITAVA PERGUNTA

A oitava pergunta abordou, sob a visão discente, quais os pontos considerados fortes e quais foram considerados fracos na modalidade *role-play*. As respostas foram dadas através das palavras dos alunos por meio das anotações dos observadores, conforme o Quadro 10.

Quadro 10 - Pontos fracos e fortes

Fracos	Fortes
<p>Muito individualismo.</p> <p>Não houve trabalho em equipe.</p> <p>Falta de argumentos válidos para uma boa discussão.</p> <p>Falta de críticas.</p> <p>Dificuldade bibliográfica.</p> <p>Pouca participação de alguns integrantes.</p>	<p>Vários pensamentos.</p> <p>Crescimento de capacidades analítica e de pesquisa.</p> <p>Diversos pontos de vista.</p> <p>Dinâmica.</p> <p>Raciocínio organizado.</p> <p>Trabalho em equipe.</p> <p>Interação grupal.</p> <p>Confronto de ideias.</p> <p>Oportunidade de discussão.</p> <p>Todos aprendem.</p> <p>Novo jeito de aprender.</p>

Fonte: Elaboração própria (2011).

Analisando-se os aspectos fracos da modalidade *role-play*, nota-se que houve uma dificuldade por parte de alguns alunos em participar e interagir. Isso é justificável pelo fato de que modalidades didáticas mais interativas, nas quais o aluno tem uma participação ativa, ainda são pouco utilizadas, ocasionando certa resistência do aluno em sair de seu estado de passividade.

Por outro lado, foram encontrados resultados favoráveis na percepção discente ao enfatizar a modalidade *role-play* como proporcionadora do desenvolvimento de diversas habilidades de comunicação, sociais e, até, de raciocínio, além de facilitar a aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O principal objetivo deste estudo foi o de verificar se a modalidade didática *role-play*, inserida no ensino de Contabilidade, desenvolve nos estudantes as habilidades necessárias aos futuros profissionais e se proporciona um aprendizado efetivo.

Os resultados mostraram que a prática do *role-play*, conforme a visão discente desenvolveu habilidades de trabalho em equipe, analítica, de comunicação, de resolução conflitos e de pesquisa. Isso contribui muito para o ensino, pois além do conhecimento técnico, é necessário desenvolver no estudante habilidades de comunicação, considerada a mais importante, além de habilidades intelectuais e de relações interpessoais.

O estudo demonstrou também que o aprendizado, através da prática do *role-play*, foi efetivo, por esta ser uma modalidade dinâmica e interativa, já que torna o aprendizado mais ativo e significativo.

Do ponto de vista discente, o *role-play* proporciona a prática do trabalho em equipe, permite analisar uma situação sob diversos pontos de vista e proporciona confronto de ideias e oportunidade de discussão, sendo ainda um novo jeito de aprender, em que todos aprendem. Esses são considerados os pontos fortes do *role-play*.

Os pontos fracos apontados pelos discentes demonstraram, aparentemente demonstram uma forte ligação com o individualismo/passividade promovido por modalidades didáticas tradicionais, o que ainda é muito comum no ensino superior.

A prática do *role-play* no ensino da Contabilidade demonstrou ser muito eficiente como modalidade alternativa de ensino. Esse método pode ser utilizado para complementar a formação do futuro contador.

Sendo assim, novos estudos podem ser desenvolvidos a fim de fortalecer a prática do *role-play* como modalidade complementar no ensino de Contabilidade. Com isso, disseminam-se novos resultados, contribuindo para um ensino mais interativo e independente.

REFERÊNCIAS

- ARMSTRONG, E. K. Applications of role-playing in tourism management teaching: an evaluation of a learning method. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, v. 2, n. 1, p. 5-17, 2003.
- BEN-ARI, M. *Constructivism in computer science education*. SIGCSE TECHNICAL SYMPOSIUM ON COMPUTER SCIENCE EDUCATION, 29., 1998, Atlanta, GA. *Proceedings...* Atlanta, GA: ACM, 1998.
- BORGES NETO, J. *et al. Como promover a socialização entre alunos de cursos a distância via internet?* 2000. Disponível em: <repositoral.cuaed.unam.mx:8080/jspui/.../1/3-br-Viviane%20Pereira.pdf> Acesso em: 10 abr. 2006.
- BRESSAN, F. *et al. PRO-EX – Programa de Práticas de Excelência em Administração: Ferramenta para a Aprendizagem Ativa*. In: SEMEAD, 12., 2009, São Paulo. *Anais...* São Paulo: FEA-USP, 2009.
- BRUNER, J. *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press, 1996.
- CARVALHO, J. L. F. S.; CARVALHO, F. A. A. Atores e papéis no ensino da administração: estudo de caso em uma empresa junior. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CURSOS DE PÓS GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO, 28., 2004, Curitiba. *Anais...* Curitiba: Anpad, 2004.
- CASTRO, R. C. S. *et al. Desenvolvimento de habilidades e competências para a prática contábil: uma pesquisa empírica numa instituição pública brasileira*. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CURSOS DE PÓS GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO, 32., 2008, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: Anpad, 2008.
- CECHIN, M. R. Role-play para graduandos e o ensino da leitura. *Revista Linguagens Cidadania*, Santa Maria, n. 8, online, jul./dez. 2002. Disponível em: <http://www.ufm.br/linguagem_e_cidadania>. Acesso em: 21 dez. 2011.
- COSCARELLI, C. V. Estratégias de aprendizagem de língua estrangeira: uma breve introdução. *Educação e Tecnologia*, Belo Horizonte, v. 4, n. 4, p. 23-29, jan./jul. 1997.
- CRAIG, R.; AMERNIC, J. Role-playing in a conflict resolution setting: description and some implications for accounting. *Issues in Accounting Education*, Sarasota, v. 9, n. 1, p. 28-44, Spring 1994.
- CREPALDI, S. A. *Curso básico de Contabilidade*. São Paulo: Atlas, 1995.
- DAVEL, E. *et al. Revitalizando a relação ensino-aprendizagem em administração por meio de recursos estéticos*. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CURSOS DE PÓS GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO, 28., 2004, Curitiba. *Anais...* Curitiba: Anpad, 2004.
- FERNANDES, M. R. *Mudança e inovação na pós-modernidade*. perspectivas curriculares. Porto: Porto Editora, 2000.
- GIL, A. C. *Didática do ensino superior*. São Paulo: Atlas, 2009.
- GONSALVES, E. P. *Conversas sobre a iniciação à pesquisa científica*. Campinas, SP: Alínea, 2007.
- IUDÍCIBUS, S. *Teoria da Contabilidade*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- KRASILCHIK, M. *Prática de ensino de Biologia*. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2004.
- LAMPERT, E. O ensino com pesquisa: realidade, desafios e perspectivas na universidade brasileira. *Revista Linhas Críticas*, Brasília, v. 14, n. 26, p. 5-24, jan./jun. 2008.
- LEAL, D. T. B.; NOVA, S. P. C. C. Métodos dramáticos aplicados a intervenções socioeducativas de autogestão e contabilidade. *Revista de Educação e Pesquisa em Contabilidade*, Brasília, v. 3, n. 3, p. 1-17, set./dez. 2009.
- MARION, J. C. *Metodologias de ensino na área de negócios*. para cursos de Administração, Gestão, Contabilidade e MBA. São Paulo: Atlas, 2006.
- MARION, J. C. Preparando-se para a profissão do futuro. *Contabilidade Vista e Revista*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 14-21, mar. 1998.
- MARION, J. C.; MARION, M. M. C. *O ensino da Contabilidade no Brasil*. São Paulo: Atlas, 1999.
- MARTINS, G. A. THEÓPHILO, C. R. *Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- MARTINS JUNIOR, J. *Como escrever trabalhos de conclusão de curso*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- MENDES, J. B. Utilização de jogos de empresas no ensino de Contabilidade. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CONTABILIDADE, 16., 2000, Goiânia. *Anais...*, Goiânia: CFC, 2000.
- MOREIRA, M. A. *Teorias de aprendizagem*. São Paulo: EPU, 2011.
- NAFFAH NETO, A. *Psicodrama: descolonizando o imaginário*. São Paulo: Plexus, 1979.

- NOVA, S. P. C. C.; SOUZA, L. N. Focus group aplicado ao ensino da contabilidade para avaliar a percepção dos discentes sobre a participação de um jogo de papéis (role-play). In: Congresso Internacional PBL2010, 2010, São Paulo. *Anais...* São Paulo: USP, 2010.
- PITELA, A. C. O perfil do corpo docente dos cursos de Ciências Contábeis: o caso das universidades paranaenses. *Revista do Conselho Regional de Contabilidade do Paraná*, Curitiba, ano 25, n. 128, p. 27-35, dez. 2000.
- RICHTER, M. G. Role-play e o ensino interativo de língua materna. *Revista Linguagem & Ensino*, v.1, n. 2, p. 89-113, 1998.
- RUAS, R. L. Literatura, dramatização e ensino em administração: uma experiência de apropriação de práticas teatrais à formação gerencial. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO, 28., 2004, Curitiba. *Anais...* Curitiba: Anpad, 2004.
- SIEGEL, G.; KULESZA, C.S. The coming changes in management accounting education. *Management Accounting Education*, v. 77, p. 43-47, Jan. 1996.
- SIQUEIRA, J. R. M. *et al.* Aprendizagem baseada em problemas: o que os médicos podem ensinar aos contadores. *Contabilidade Vista & Revista*, Belo Horizonte, v. 20, n. 3, p. 101-125, jul./set. 2009.
- SOGUNRO, O. A. Efficacy of role-playing pedagogy in training leaders: some reflections. *Journal of Management Development*, v. 23, n. 4, p. 355-371, 2004.
- SOUZA, L. N. *Role-play aplicado ao ensino da contabilidade: um estudo à luz dos estilos de aprendizagem e percepções discentes*. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências Contábeis) - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- YOZO, R. Y. K. *100 Jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresa, escolas e clínicas*. 13. ed. São Paulo: Agora, 1996.