

# **Uma proposta para o ensino de contabilidade básica utilizando o jogo de tabuleiro “Contador\_Jr”**

*A proposal for teaching basic accounting using the board game “Contador\_Jr”*

**Alecsandro M. de Andrade<sup>1</sup>, Lívia P. E. de Oliveira<sup>1</sup>, Monique A. B. Silva<sup>1</sup>,  
Dayane A. Ribeiro<sup>1</sup>, Caroline de A. Valeta<sup>1</sup>, Armando P. da Silva<sup>1</sup>, Mauricio I.  
Takano<sup>1</sup>, Eduardo F. Damasceno<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza–  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) – Cornélio Procópio – PR –  
Brasil.

liviaan@alunos.utfpr.edu.br, alecsandroandrade@hotmail.com,  
moniabs06@gmail.com, dayegabi7@gmail.com,  
caroline.almeida.valeta@gmail.com, armando@utfpr.edu.br,  
takano@utfpr.edu.br, damasceno@utfpr.edu.br

**Abstract.** *Introduction:* Accounting is essential for the economic and social development of the country. To make its teaching more attractive and dynamic, we seek to include active methodologies in the classroom. **Objective:** Develop a board game to add to the learning of basic accounting concepts in a practical and dynamic way. **Methodology:** The game was prototyped with experts in the field and applied to teachers of technical courses in management and business, who evaluated its usefulness in the classroom through qualitative research. **Results:** It can be considered that this board game seeks dynamism, effectiveness and attractiveness for teaching basic accounting, being a viable teaching tool for teaching accounting.

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

**Resumo.** *Introdução:* A Contabilidade é fundamental para o desenvolvimento econômico e social do país. Para tornar o seu ensino mais atrativo e dinâmico, busca-se inserir metodologias ativas em sala de aula. **Objetivo:** Desenvolver um jogo de tabuleiro para agregar ao aprendizado de conceitos básicos da contabilidade de forma prática e dinâmica. **Metodologia:** O jogo foi prototipado com especialistas da área e aplicado a professores de cursos técnicos em gestão e negócios, que avaliaram a sua utilidade em sala de aula por meio de uma pesquisa qualitativa. **Resultados:** Pode-se considerar que este jogo de tabuleiro busca dinamicidade, eficácia e atratividade para o ensino da contabilidade básica, sendo uma ferramenta didática viável para o ensino de contabilidade.

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

## 1. Introdução

A Contabilidade é uma área fundamental para o desenvolvimento econômico e social do país. Ela auxilia na gestão de empresas e gera informações importantes para tomadas de decisões. A Contabilidade é a ciência responsável pela organização, registro e controle de atividades econômicas (Ribeiro, 2010).

Os profissionais que atuam nesta área são formados em cursos de Contabilidade: técnico, tecnólogo ou graduação. Eles são responsáveis por despertar o interesse dos alunos pela área e uma das alternativas para tornar o ensino de Contabilidade mais atrativo para o aluno é inserir, no planejamento das aulas, métodos de ensino que o tornem o centro do processo ensino e aprendizagem e assim a aprendizagem deles seja significativa. Toda atividade que agrega na vida pessoal do estudante, torna-se mais atrativa para ele (Moran; Bacich, 2018).

O jogo é uma ferramenta que pode ser inserida em sala de aula, a fim de colaborar com o processo educativo. Moran e Bacich (2018) afirmam que o jogo é uma ferramenta de interesse dos alunos, capaz de aproximá-los do real. Para Ribeiro (2008), a utilização de jogos em sala de aula, torna a experiência educacional prazerosa, engajando e instigando a participação do aluno, não como mero expectador, mas como sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem.

As metodologias ativas se referem a métodos de ensino que objetivam fazer com que o aluno aprenda de forma natural e independente, sendo ele sujeito ativo na construção do próprio conhecimento. O aluno se torna protagonista da própria aprendizagem e o professor, como mediador, recebe a função de auxiliá-lo, a fim de atingir os seus objetivos. A aprendizagem ativa contribui para que, além do conhecimento acadêmico, o aluno desenvolva o seu senso crítico, trabalho colaborativo e em equipe, confiança, entre outros atributos importantes para vivência em sociedade (Moran; Bacich, 2018).

Diante desse cenário, o jogo de tabuleiro “Contador\_Jr” foi construído com base na literatura referente aos jogos de aprendizagem, teoria do jogo e ao conteúdo específico de educação, métodos e técnicas da Contabilidade básica, como uma ferramenta de auxílio para o professor. O jogo visa simular os acontecimentos que ocorrem em um ambiente empresarial e interferem nas ações do empresário e do profissional de Contabilidade.

O jogo proporciona a ação autônoma do aluno, oferecendo-lhe variáveis a partir dos conteúdos previstos nos planos de curso e a cada jogada, além do dado definir acontecimentos e imprevisões, o jogador terá a chance de decidir, conforme suas estratégias, o quanto quer comprar; se quer vender com base nos valores negociados pelos clientes ou se pretende receber e pagar contas com desconto. O foco principal do jogo de tabuleiro “Contador\_Jr” é construir com o aluno os conceitos da Contabilidade básica.

Neste trabalho, apresenta-se o jogo de tabuleiro “Contador\_Jr”, o seu desenvolvimento e o relato dos educadores dos cursos técnicos do eixo de Gestão e Negócios, que tiveram a oportunidade de utilizar em situações de ensino e jogo. Nele, abordam-se os seguintes conceitos: abertura do balanço patrimonial inicial; compra e venda de mercadorias; receita de vendas e outras receitas; despesas de vendas, gerais e administrativas, financeiras e outras despesas; pagamento (fornecedor) e recebimento

(clientes) de contas; provisão de imposto sobre as vendas; encerramento simplificado da demonstração do resultado do exercício e do balanço patrimonial.

## 2. Metodologia de Pesquisa

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

A opção metodológica foi pela pesquisa qualitativa, sendo seu objeto de estudo exploratória-descritiva, por meio de coleta de dados por questionário (*Google Forms®*) e técnica de análise dos dados foi análise qualitativa analítica (Yin, 2016). A pesquisa faz parte de um macroprojeto de formação de professores e não oferece qualquer risco para os participantes, somente contribuições para sua formação, logo o orientador, bem como a banca consideraram desnecessário a submissão ao comitê de ética.

O campo de observação onde foram coletados os dados para responder ao problema de pesquisa foi o cotidiano escolar dos professores dos cursos do eixo tecnológico de gestão e negócios que atuam nos cursos técnicos em administração e em contabilidade de uma escola técnica do Governo do Estado de São Paulo.

O jogo de tabuleiro em questão foi primeiramente prototipado com um grupo de especialistas para identificar possíveis falhas e na sequência foi aplicado aos professores da área supracitados anteriormente.

Oito especialistas que participaram da “Prototipagem” eram integrantes da frente de estudo e pesquisa em metodologia ativa ensino e aprendizagem baseado em jogos de tabuleiro do Grupo de estudo e pesquisa em ensino multidisciplinar e pesquisa transdisciplinar, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Cornélio Procópio.

Na prototipagem, os grupos foram formados aleatoriamente, sendo organizados em quatro equipes e utilizando dois tabuleiros com duas equipes cada um. Neste momento, os jogadores, antes de jogar, puderam manipular a caixa, tabuleiro, cartas, manual e demais elementos.

Na “Aplicação” houve a participação de quatorze (14) professores da área de Gestão e Negócios da escola técnica envolvida na pesquisa, sendo que 93% deles atuam no ensino técnico e 87% com experiência acima de cinco anos na área e destes, mais de 56% com 10 anos. Todos os participantes atuavam na área de gestão e negócios, sendo: 50% deles com formação em Administração, 38% em Contabilidade e 12% com formação em Matemática e Informática.

Na aplicação com os professores, os grupos e as equipes foram divididos antecipadamente de tal forma que em cada tabuleiro tivesse pelo menos um professor com formação em Ciências Contábeis. Neste momento, os professores foram organizados em três tabuleiros, sendo dois deles com duas equipes e um com três equipes.

Após jogarem, os participantes responderam um questionário semi-estruturado e com questões objetivas, que coletou informações sobre a experiência profissional de cada um, desde a formação até as suas práticas docentes atuais. Os participantes, também, tiveram a oportunidade de expressarem a sua opinião sobre o jogo de forma abrangente,

ou seja, sobre o *design*, suas regras, temática, mecânica e, principalmente, sua viabilidade e colaboração para o cotidiano em sala de aula com alunos dos cursos de contabilidade em todos os níveis da educação.

### 3. Metodologia Ativa

Entende-se por metodologia todo o processo de ensino pensado e conduzido pelo professor, por meio de estratégias específicas e diferenciadas, que objetivam a aprendizagem. Este processo se torna ativo quando as estratégias elaboradas pelo professor colocam o aluno como centro, ou seja, ele tem papel primordial para a construção do próprio conhecimento. Neste sentido, o aluno se torna um sujeito reflexivo da sua própria aprendizagem (Moran; Bacich, 2018).

Ainda, de acordo com Moran e Bacich (2018), cabe ao docente orientar e direcionar os alunos para momentos de aprendizagem ativa e significativa, além de estimular para a criatividade, a pesquisa, as descobertas, as realizações, os trabalhos em grupos, encorajando os alunos a assumirem erros e evoluir com eles.

Vigotski (2003) aponta que existem três importantes elementos cognitivos para serem levados em consideração na Educação: motivação, interesse e curiosidade. Estes elementos são basilares para as aulas que são metodologicamente ativas.

As diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatizam que a educação tem compromisso com a formação e o desenvolvimento humano de forma global, selecionando e aplicando metodologias e estratégias didático-pedagógicas de forma diversificada, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares. Este documento orienta que os professores estejam em contínuo aperfeiçoamento, selecionando, produzindo, aplicando e avaliando recursos didáticos e tecnológicos, que agreguem ao cotidiano da sala de aula, a fim de proporcionar momentos diferenciados de aprendizagem, motivando e engajando os alunos para construírem seus conhecimentos (Brasil, 2017).

Existem várias formas de tornar a aprendizagem significativa e ativa, como: resolução de problemas, sala de aula invertida, gamificação, ensino híbrido, estudo de caso, jogos, aprendizagem em pares, rotação por estações, cultura *maker*, entre outras.

Cada uma das metodologias supracitadas têm a sua importância e relevância, mas não são suficientes. Tanto as metodologias tradicionais como as metodologias ativas quando utilizadas em excesso ou incorretamente, podem se tornar ineficientes. (Moran; Bacich, 2018).

Neste trabalho, apresenta-se os resultados de uma proposta aplicada com a utilização da Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos, por intermédio de um jogo de tabuleiro com propósito específico para o Ensino de Contabilidade.

### 4. O jogo de tabuleiro no âmbito educacional

No ambiente escolar, os jogos podem ser utilizados como uma ferramenta para despertar o interesse no aluno por determinado conteúdo. O jogo pode fazer com que este se adentre a um contexto imaginário e coloque em prática algo que esteja longe da sua realidade, mas que naquele momento faça sentido vivenciar.

Segundo Retondar (2013), jogar deve ser, desde a infância, uma atividade espontânea e voluntária. O ato de jogar deve fazer com que os jogadores sintam prazer e satisfação no que estão fazendo. A voluntariedade faz com que os jogadores se envolvam na partida do início ao fim.

Os aspectos que caracterizam o sistema de um jogo envolvem a sua temática, as regras, seus componentes e seus objetivos. A temática do jogo o torna diferente do dia a dia como se fosse um mundo paralelo. As regras estabelecem a mecânica do jogo e, combinadas, fazem com que o jogo tenha sentido, proporcionando diversão. Retondar (2013) afirma que a união destes três aspectos fazem com que o jogador continue vivenciando as sensações provocadas pelo jogo mesmo depois do término da partida.

De acordo com Dickmann (2021), o jogo de aprendizagem tem que estar traçado numa “necessidade pedagógica”, partindo de um problema educativo que pode envolver uma ou mais das seguintes questões: Qual a maior dificuldade? O que dói? O que não conseguimos? O que não funciona? Como prender a atenção dos alunos?

Jogos educacionais, “jogos direcionados” ou *Serious Games* são jogos criados especificamente para atender a uma demanda de ordem “educacional”, com “moral da história”, ou mesmo algo de cunho motivacional. Carreta (2018) descreve que o objetivo dos *Serious Games* deve ser entreter e divertir, ao mesmo tempo que se deseja transmitir uma mensagem específica sobre algum tema, ainda que entretenimento e diversão não sejam os objetivos principais.

Dickmann (2021) afirma que todos os jogos podem ser utilizados na educação, desde que haja um objetivo de aprendizagem, derivado de uma necessidade pedagógica. O autor relata que o professor deve fazer um bom planejamento em torno da utilização do jogo em sala de aula, para que ele, os alunos e a coordenação pedagógica tenham ciência do objetivo que se espera alcançar por meio desta prática. Do contrário, a aula será um mero momento para diversão, sem fundamento.

Existem diversos tipos de jogos. Nesta pesquisa, a ênfase é o jogo de tabuleiro, que recebe este nome por ter o tabuleiro como componente do jogo, onde irá acontecer a jogatina (Carvalho; Picollo, 2022). Independente da nomenclatura, de acordo com Dickmann (2021), em todo jogo estão presentes estes quatro pilares: (1) Meta: o que levará a vitória?; (2) Dinâmica: quais estratégias preciso utilizar para chegar no objetivo?; (3) Mecânica: quais são as regras presentes no jogo? e (4) Elementos: os componentes do jogo.

Diante dessa necessidade pedagógica no ensino de Contabilidade, dos objetivos de aprendizagem e da capacidade do jogo de envolver o jogador, o jogo de tabuleiro Contador\_Jr visa ensinar conceitos de Contabilidade brincando. Para isto, precisa-se entender um pouco de Contabilidade e assim aprender as técnicas básicas propostas nele.

## 5. A contabilidade

Em 1995, a Norma Brasileira de Contabilidade (NBC-T-1) - Das Características da Informação Contábil em seu item 1.1.1, aprovada pela Resolução do Conselho Federal de Contabilidade - (CFC) nº 785, de 28 de julho de 1995, conceitualizando a Contabilidade como uma ciência que estuda e controla o patrimônio, sendo responsável pela saúde financeira das pessoas físicas (humanos) e jurídicas (empresas). O patrimônio se divide em Bens, Direitos e Obrigações demonstradas no Balanço Patrimonial. Esta

demonstração financeira contábil evidencia o estado patrimonial em uma determinada data, sendo o seu encerramento oficial e obrigatório pelo menos em 31 de dezembro de cada ano civil (Conselho..., 1995). Na Figura 1, apresenta-se os elementos que envolvem o ativo e o passivo de um balanço patrimonial simplificado.

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

**Figura 1. Balanço patrimonial simplificado**

O balanço patrimonial mostra o presente (Bens) e o futuro (Direitos e Obrigações). Os bens dividem-se em bens materiais e bens imateriais. As obrigações dividem-se em obrigações com terceiros e obrigações próprias, na Contabilidade chamado de Patrimônio Líquido, que é a diferença entre ativo e passivo.

A Demonstração do Resultado do Exercício evidencia a situação econômica de uma empresa, podendo ser positiva ou negativa, mediante a diferença entre as receitas (ganhos) e as despesas (gastos). Quando as Receitas forem maiores que a Despesas, chama-se de Lucro, Superávit ou Situação Ativa. O Prejuízo, Déficit ou Situação Passiva ocorre quando as Despesas são maiores que a Receitas e quando igualadas chamamos de situação Nula ou Neutra (Conselho..., 2011). Ambas as contas podem ser: Operacionais dentro das atividades normais e principais da empresa ou Não Operacionais que não estão inclusas nas atividades principais da entidade. Este resultado pode ser encontrado na Demonstração do Resultado do Exercício, conforme se apresenta na Figura 2.

Como a Contabilidade estuda e controla o patrimônio e para definir melhor o que se quer “cuidar”, o registro precisa ser bem definido a fim de que as demonstrações sejam úteis e suficiente para auxiliar na tomada de decisão e na prestação de informações aos usuários.

O principal método utilizado para o registro contábil é o método das partidas dobradas. Partidas sendo o registro/lançamento e dobradas por ser em duplicidade/dobra, no qual para cada débito tem que ter um crédito de mesmo valor. Portanto, não pode haver devedor sem que antes haja um credor, responsável por cada valor (Ribeiro, 2010).

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

**Figura 2. Demonstração simplificada do resultado do exercício**

Os termos “Entrada e Saída” para a Contabilidade não funcionam todas as vezes. Por exemplo: Se uma empresa compra mercadorias a prazo, os termos “Entrada e Saída” não se aplicam, uma vez que “Entrou” Mercadorias no Estoque e “Entrou” uma conta a pagar para o Fornecedor. Porém o termo contábil para esta operação continuaria um “Débito” para a conta Estoque e um “Crédito” para a conta Fornecedores (Contas a pagar).

O maior desafio do aluno é compreender a classificação e registro desses fatos para compor as demonstrações contábeis, em consequência, ensinar estes lançamentos, tornam-se os maiores desafios para o professor.

## 6. O jogo de tabuleiro Contador\_Jr

O jogo de tabuleiro Contador\_Jr foi construído para ser dinâmico e cuidadosamente sistematizado para simular fatos que acontecem em um ambiente empresarial. Dentro do campo da educação, pode representar uma importante ferramenta para o docente demonstrar aos seus alunos como uma determinada situação se apresenta e como se comportar diante dela.

As variáveis de fatos previstos do cenário contábil foram inseridas neste jogo de tabuleiro e nas cartas são simuladas situações financeiras e dados simbolizando os acontecimentos e imprevistos do cotidiano empresarial que direcionam ou interferem nas ações, tanto do empresário como do profissional de Contabilidade.

Os conhecimentos teóricos do componente curricular Contabilidade servirá para o entendimento das competências e o conhecimento prático da jogabilidade do jogo servirá para aprimoramento dessas competências e habilidades.

O professor assume o papel de consultor, supervisor e orientador, ou seja, o mediador do processo ensino e aprendizagem, estimulando o aluno a pensar e resolver os problemas sem que haja ajuda a cada dificuldade.

A experiência com o jogo fica melhor se envolver equipes trabalhando colaborativamente, com troca de experiências e discussões da melhor forma para realizar o registro contábil e no final desenvolver, juntos, o Balanço Patrimonial e Demonstração do Resultado do Exercício, essencial para a construção do conhecimento pelos alunos.

O jogo Contador\_Jr é composto por 4 Peões com cores diferentes: azul, vermelho, amarelo e verde; 1 Tabuleiro; 1 Dado; 4 fichas de imunidade; 27 Cartas; 180 Peças de madeira (representando Estoque de Mercadorias); 4 Organizadores de Estoque (Inventário); Ficha de registro 1 - contas de Resultado; Ficha de registro 2A e 2B - contas Patrimoniais; Demonstrações Contábeis: Balanço Patrimonial e Demonstração do Resultado do Exercício (DRE); 1 Manual de instruções. Todos os itens que compõem este material podem ser visualizados na figura 3.



**Figura 3. Itens que compõem o jogo de tabuleiro Contador\_Jr**

A vivência que o aluno tem durante a jogatina, permite que ele se aproprie de conceitos da Contabilidade básica e, simultaneamente, brincar com o desafio para atingir a vitória, ou seja, ter o lucro maior ou menor prejuízo que as outras equipes. O jogo foi elaborado para ser jogado em equipes compostas de 2 a 8 jogadores e a duração da partida é flexível, podendo-se determinar um tempo para ser finalizado ou a quantidade de rodadas que devem ser completadas no tabuleiro. As demais informações sobre o jogo e suas regras pode-se obter acessando *QR code* disponível na figura 4.



**Figura 4. Manual de instruções do jogo de tabuleiro Contador\_Jr**

## 7. Aplicação do jogo de tabuleiro Contador\_Jr

A partir dos dados coletados por meio de um questionário, observou-se que a maioria dos participantes, que atuavam em sala de aula, registraram a familiaridade com as metodologias ativas, sendo as mais utilizadas por eles: Aprendizagem Baseada em Problemas e Estudo de Casos. Eles relataram que a utilização das metodologias ativas colaboram para o alinhamento da teoria com a prática, além de facilitar a compreensão do conteúdo e colaborar com o protagonismo dos alunos. Entretanto, a maior dificuldade encontrada para implementação destas práticas é decorrente da falta de recursos, tempo e demanda para cumprimento da ementa escolar.

Outra constatação por meio dos dados coletados é que os participantes não tinham uma ideia clara do que seria a utilização dos jogos em sala de aula. Alguns relataram que

a utilização de jogos seriam dinâmicas em grupo, jogos de perguntas e respostas ou jogos digitais. Alguns relataram utilizar Xadrez, Banco Imobiliário® e War®. Apontaram como as maiores dificuldades para implementação: a criação e o desenvolvimento do material, limitação ou ausência de tempo e excesso de conteúdo, tornando a forma convencional a maneira mais realista de conduzir as aulas.

A respeito do jogo, os participantes concluíram que a ferramenta é possível de ser utilizada em sala de aula. Levaram em consideração os elementos visuais do tabuleiro, a mecânica do jogo e suas regras. Relataram que a utilização do material proporciona dinamismo para o aprendizado, melhora a relação entre professor e aluno, traz ludicidade para as aulas e torna a aprendizagem significativa e participativa. Acreditam ser uma nova possibilidade para ensinar.

Em relação ao aprimoramento dos conceitos básicos da contabilidade, todos afirmam a viabilidade da utilização deste material para o desenvolvimento deles. A maioria dos participantes concordaram que o jogo contribui para o trabalho em equipe. Além de considerar este jogo como desafiador e instigante, capaz de atrair a atenção dos alunos e envolvê-los durante a jogatina, sobressaindo-se sobre as atividades rotineiras vistas em sala de aula. Alegaram que este jogo pode ser utilizado como material didático complementar às aulas teóricas, visto que o conteúdo abordado durante as partidas está de acordo com os conceitos da Contabilidade básica.

## 8. Considerações finais

Diante da necessidade da utilização de metodologias ativas em sala de aula, faz-se necessário repensar as aulas de contabilidade, principalmente, as que abordam conceitos básicos e introdutórios da contabilidade, visto que elas são as responsáveis por manter o aluno engajado e dar continuidade no curso de contabilidade, tendo a formação de profissionais na área.

Com isso, dentro da perspectiva das metodologias ativas, pensou-se no Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos. Buscou-se a utilização do jogo de tabuleiro “Contador\_Jr” que foi construído com a finalidade de abordar conteúdos dos componentes curriculares básicos previstos no plano de ensino do curso de contabilidade. Tornando-o atrativo para o estudante e que ele seja ativo e protagonista da própria aprendizagem. E também, para que seja uma ferramenta educacional de apoio para o professor, a fim de favorecer a construção dos conceitos e princípios da Contabilidade básica.

Esta pesquisa relata a experiência de professores atuantes no ensino de contabilidade ao ter a oportunidade de utilizar o jogo de tabuleiro “Contador\_Jr”. Como resultado de pesquisa, percebe-se que alguns tinham dúvidas sobre como poderiam fazer a utilização dos jogos em um contexto de ensino, além disso, também, expuseram a dificuldade de produzir ou encontrar jogos eficientes para o contexto de ensino da sua área. As limitações apresentadas pelos professores não limitou sua ação e interesse para experimentar o “novo” e relataram, em sua perspectiva, que o material pode ser um excelente aliado para a prática docente, se for utilizado de forma correta, resultando em uma experiência atrativa e significativa.

Com isso, considera-se, a partir dos resultados, que o jogo de tabuleiro “Contador\_Jr” é um material didático possível e potencial para ser utilizado na

abordagem de conceitos básicos de Contabilidade. Este jogo busca envolver e desafiar os participantes gerando ludicidade e proporcionando o envolvimento deles. Além disso, o material está disponível para aplicação, facilitando o dia a dia do professor. Esta ferramenta é uma alternativa concreta para melhorar o cotidiano da sala de aula, a forma de ensinar e de aprender os conceitos de Contabilidade.

## Referências

- Brasil. Ministério da Educação (2017). Base nacional comum curricular. Brasília, DF: MEC. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 1 jun. 2024.
- Carreta, M. L. (2018). Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático. 1. ed. Curitiba: Appris.
- Carvalho, A. V.; Picollo, P. (Orgs.) (2022). Jogos de Tabuleiro na Educação. São Paulo: Devir.
- Conselho Federal de Contabilidade. (1995). NBC-T-1: das características da informação contábil. Aprovada pela Resolução CFC nº 785, de 28 de julho de 1995. Disponível em: [https://www2.cfc.org.br/sisweb/sre/detalhes\\_sre.aspx?codigo=1995/000785](https://www2.cfc.org.br/sisweb/sre/detalhes_sre.aspx?codigo=1995/000785). Acesso em: 1 jun. 2024.
- Conselho Federal de Contabilidade. (2011). NBC-TG 26: apresentação das demonstrações contábeis. Aprovada pela Resolução CFC nº 1.376 de 08 de dezembro de 2011. Disponível em: [https://www1.cfc.org.br/sisweb/SRE/docs/NBCTG26\(R5\).pdf](https://www1.cfc.org.br/sisweb/SRE/docs/NBCTG26(R5).pdf). Acesso em: 1 jun. 2024.
- Dickmann, I. (Org.). (2021). Start: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia.
- Retondar, J. (2013). Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes.
- Ribeiro, O. M. (2010). Contabilidade geral fácil. 6. ed. São Paulo: Saraiva.
- Ribeiro, F. D. (2008). Jogos e modelagem na educação matemática. Curitiba: Idpex.
- Moran, J.; Bacich, L. (Orgs.). (2018). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso.
- Vigotski, L. S. (2003). Psicologia pedagógica. Porto Alegre: Artmed.
- Yin, R. K. (2016). Pesquisa qualitativa do início ao fim. Porto Alegre: Penso.