

**CENTRO UNIVERSITÁRIO TERESA D'ÁVILA
MESTRADO PROFISSIONAL EM DESIGN, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**

ROSANA LUCAS DE SOUZA CARVALHO

**O *DESIGN THINKING* NA CONCEPÇÃO DE PRODUTO PARA A PRÁTICA DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA CONTABILIDADE: GAMIFICAÇÃO DO MÉTODO
DAS PARTIDAS DOBRADAS**

**LORENA
2023**

ROSANA LUCAS DE SOUZA CARVALHO

**O *DESIGN THINKING* NA CONCEPÇÃO DE PRODUTO PARA A PRÁTICA DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA CONTABILIDADE: GAMIFICAÇÃO DO MÉTODO
DAS PARTIDAS DOBRADAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós -
graduação – *Stricto Sensu* - Mestrado Profissional em
Design, Tecnologia e Inovação. Centro Universitário
Teresa D'Ávila, como parte dos requisitos para
obtenção do título de Mestre em Design, Tecnologia e
Inovação. Área de concentração – Design, Tecnologia
e Inovação.

ORIENTADOR: PROF.º Dr. ADRIANO JOSÉ SORBILE DE SOUZA

**LORENA
2023**

ROSANA LUCAS DE SOUZA CARVALHO

O *DESIGN THINKING* NA CONCEPÇÃO DE PRODUTO PARA A PRÁTICA DO ENSINO E APRENDIZAGEM DA CONTABILIDADE: GAMIFICAÇÃO DO MÉTODO DAS PARTIDAS DOBRADAS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação - Stricto Sensu - Mestrado Profissional em Design, Tecnologia e Inovação. Centro Universitário Teresa D'Ávila, como parte dos pré-requisitos para obtenção do título de Mestre em Design, Tecnologia e Inovação.

Orientador: Prof. Dr. Adriano José Sorbille de Souza

Data: ___/___/_____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adriano José Sorbille de Souza
Centro Universitário Teresa D'Ávila / UNIFATEA

Prof. Dra. Maria de Lourdes de Souza Duarte
Centro Universitário UNIFIEO-FIEO

Prof. Dr. Henrique Martins Galvão
Centro Universitário Teresa D'Ávila / UNIFATEA

D... CARVALHO, Rosana Lucas de Souza
O *Design Thinking* na Concepção de Produto para a Prática do Ensino e Aprendizagem da Contabilidade: Gamificação do Método das Partidas Dobradas / CARVALHO, Rosana Lucas Souza, orientado por Dr. Adriano José Sorbile de Souza, Lorena, UNIFATEA, 2023.
235p.

Dissertação (Mestrado Profissional) Centro Universitário Teresa D'Ávila – Programa de Pós-Graduação em Design, Tecnologia e Inovação.

1. Teorias Pedagógicas de Aprendizagem 2. Gamificação na Educação 3. *Design Thinking* 4. A Contabilidade e o Método das Partidas Dobradas 5. A Gamificação, a Contabilidade e o *Design Thinking*.

I. O *Design Thinking* na Concepção de Produto para a Prática do Ensino e Aprendizagem da Contabilidade: Gamificação do Método das Partidas Dobradas.

II. Orientador: Dr. Adriano José Sorbile de Souza,

CDU

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da minha vida, pela oportunidade concedida e pela capacitação para que eu pudesse trilhar mais esse caminho até o fim.

Ao meu orientador Prof.º Dr. Adriano José Sorbille de Souza, pela credibilidade no meu trabalho, pela dedicação, pelos ensinamentos e pela competência a mim destinados.

À Faculdade de Ciências Humanas do Estado de São Paulo – FACIC, por acreditar em meu potencial e financiar o curso de mestrado com bolsa de estudo.

Ao Centro Universitário Teresa D'Ávila – UNIFATEA e aos demais professores, pela experiência compartilhada e pelo aprendizado de alta qualidade.

Aos meus pais (*in memoriam*), familiares e amigos, por me incentivarem e apoiarem em todas as decisões.

Aos meus colegas de classe, pelo companheirismo, pelo cooperativismo, pela troca de ideias e pela motivação mediante aos desafios enfrentados.

Ao amigo Alexandre Gonçalves e colega de trabalho Prof.º Wagner Godoi que, com solicitude e *know-how*, contribuíram na execução do trabalho em suas diversas etapas.

“Precisamos inventar uma nova e radical forma de colaboração que turve as fronteiras entre criadores e consumidores. Não é uma questão de “nós contra eles”, nem de “nós em nome deles”. Para o design thinker deve ser “nós *com* eles”. (Brown, 2020, p. 64)

RESUMO

A utilização de novas práticas pedagógicas de ensino-aprendizagem vem conquistando espaço a cada dia no meio acadêmico, e especificamente no ensino superior. Esse crescimento se dá pela necessidade de instrumentos pedagógicos que propiciem ao discente ferramentas e hábitos de construção autônoma de uma aprendizagem contínua e motivadora, de acordo com as habilidades exigidas para o exercício de sua profissão. O Método das Partidas Dobradas é o cerne da contabilidade por utilizar de técnicas de escrituração que registra todos os fatos contábeis dentro de uma empresa, no qual resultará em relatórios ou demonstrativos primordiais na gestão e tomada de decisões dos negócios corporativos. Esse método, por ser de cunho científico, apresenta um certo grau de complexidade do seu mecanismo cujo princípio se baseia: “Não há débito sem crédito correspondente”. A dificuldade na compreensão dos conceitos de débito e crédito se dá em função, da assimilação desses conceitos com a vida financeira pessoal. Diante disso, o presente trabalho pretende tratar dessa temática tendo como pressuposto o estudo de tendências inovadoras de aprendizado, como a Gamificação (metodologia ativa de ensino), que auxiliem no entendimento e na aplicação do Método das Partidas Dobradas para os alunos dos cursos de Ciências Contábeis e correlatos a partir da metodologia do *Design Thinking*. O objetivo geral da pesquisa é, portanto, desenvolver a Gamificação aplicada na área contábil que vai auxiliar no processo de ensino e aprendizagem por meio de instrumentos do *Design Thinking* e do Método das Partidas Dobradas. Trata-se de uma pesquisa de cunho exploratória e qualitativa, caracterizada principalmente como uma pesquisa bibliográfica e de pesquisa-ação, aplicada a um grupo de alunos do curso de Ciências Contábeis EAD de uma Faculdade de Ciências Humanas do Vale do Paraíba/SP. Como resultados, constatou-se que a gamificação, construída com base no *Design Thinking*, desempenha um papel fundamental no aprimoramento do ensino e aprendizado de contabilidade, permitindo uma maior interatividade e engajamento dos discentes, além de promover uma compreensão mais profunda dos conceitos contábeis. Ela impulsiona a abordagem criativa na resolução de problemas, fomenta a colaboração em grupo e simplifica a aplicação prática dos conhecimentos teóricos, resultando em uma formação abrangente e aprimorada dos estudantes na área da contabilidade. Isso se mostrou particularmente eficaz, pois a estratégia era desconhecida pelos discentes, os quais expressaram uma aprovação significativa quanto à sua eficácia no contexto educacional.

Palavras-chave: Ensino-Aprendizagem. *Design Thinking*. Gamificação. Método das Partidas Dobradas.

ABSTRACT

The use of new teaching-learning pedagogical practices is gaining space every day in academia, and specifically in higher education. This growth is due to the need for pedagogical instruments that provide students with tools and habits for autonomous construction of continuous and motivating learning, in accordance with the skills required for the exercise of their profession. The Double Entry Method is the core of accounting as it uses bookkeeping techniques that record all accounting facts within a company, which will result in reports or primary statements in the management and decision-making of corporate business. This method, being of a scientific nature, presents a certain degree of complexity of its mechanism whose principle is based on: "There is no debit without corresponding credit". The difficulty in understanding the concepts of debit and credit is due to the assimilation of these concepts with personal financial life. Therefore, the present work intends to deal with this theme based on the assumption of the study of innovative learning trends, such as Gamification (active teaching methodology), which help in the understanding and application of the Double Entries Method for students of Science courses. Accounting and related from the Design Thinking methodology. The general objective of the research is, therefore, to develop Gamification applied in the accounting area that will help in the teaching and learning process through Design Thinking instruments and the Double Entry Method. This is an exploratory and qualitative research, characterized mainly as a bibliographical and action-research research, applied to a group of students of the EAD Accounting Sciences course at a Faculty of Human Sciences in Vale do Paraíba/SP. As a result, it was found that gamification, built on the basis of Design Thinking, plays a key role in improving the teaching and learning of accounting, allowing greater interactivity and engagement of students, in addition to promoting a deeper understanding of accounting concepts. It encourages a creative approach to problem solving, fosters group collaboration and simplifies the practical application of theoretical knowledge, resulting in a comprehensive and improved education of students in the field of accounting. This proved particularly effective as the strategy was unknown to the students, who expressed significant approval of its effectiveness in the educational context.

Key-words: Teaching-Learning. Design Thinking. Gamification. Double Entry Method.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Hierarquia das Necessidades de Maslow.....	46
Figura 2 – Gamificação.....	51
Figura 3 – Pilares do <i>Design Thinking</i>	57
Figura 4 – Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking.....	74
Figura 5 – Prototipação.....	63
Figura 6 – O que o <i>design thinking</i> oferece para a área educacional.....	69
Figura 7 – Elementos do lançamento.....	87
Figura 8 – Fatores principais de gamificação.....	96
Figura 9 – Ciclo engajamento/motivação.....	96
Figura 10 – Paleta de cores da logomarca Caça-Contas Contábeis.....	104
Figura 11 – Fonte da logomarca Caça-Contas Contábeis.....	104
Figura 12 – Símbolo da logomarca Caça-Contas Contábeis.....	105
Figura 13 – Logomarca Caça-Contas Contábeis.....	105
Figura 14 – Quadro de aço do Caça-Contas Contábeis.....	106
Figura 15 – Ímãs coloridos do Caça-Contas Contábeis.....	107
Figura 16 – Ficha de Classificação Contábil do Caça-Contas Contábeis.....	107
Figura 17 – Área de Produção do Caça-Contas Contábeis.....	109
Figura 18 – Exemplo de Ficha de Classificação Contábil Preenchida.....	110
Figura 19 – Manual de Regras para Participantes	112
Figura 20 – Guia dos Professores: resposta dos desafios.....	113
Figura 21 – Paleta de cores da logomarca MPDebitando e Creditando Fácil..	114
Figura 22 – Fonte da logomarca MPDebitando e Creditando Fácil.....	114
Figura 23 – Símbolo da logomarca MPDebitando e Creditando Fácil.....	115
Figura 24 – Logomarca MPDebitando e Creditando Fácil.....	115
Figura 25 – Quadro de Aço do MPDebitando e Creditando Fácil.....	116
Figura 26 – Ímãs Coloridos do MPDebitando e Creditando Fácil.....	117
Figura 27 – Cofrinho Cadu do MPDebitando e Creditando Fácil.....	118
Figura 28 – <i>Card</i> do MPDebitando e Creditando Fácil.....	118
Figura 29 – Sineta do MPDebitando e Creditando Fácil.....	119
Figura 30 – Itens de 1 a 3 do MPDebitando e Creditando Fácil.....	121
Figura 31 – Item 4 do MPDebitando e Creditando Fácil.....	121
Figura 32 – Manual de Regras para Participantes - MPD.....	123
Figura 33 – Guia dos Professores: resposta dos desafios - MPD.....	124

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – A história do <i>Design Thinking</i>	54
Quadro 2 – A história do Design Thinking no Brasil.....	55
Quadro 3 – A contribuição das civilizações antigas para a evolução da contabilidade	74
Quadro 4 – Escolas do pensamento contábil	77
Quadro 5 – Eventos relevantes que contribuíram para o desenvolvimento da Contabilidade do Brasil.....	80
Quadro 6 – Esquema prático de débito	86

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Elementos relevantes na abordagem tradicional.....	26
Tabela 2 – Elementos relevantes na abordagem comportamentalista.....	29
Tabela 3 – Elementos relevantes na abordagem humanística.....	31
Tabela 4 – Elementos relevantes na abordagem cognitiva.....	37
Tabela 5 – Elementos relevantes na abordagem sociocultural.....	39

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 – Conhecimento sobre Gamificação.....	127
Gráfico 02 – Experiência com Gamificação.....	128
Gráfico 03 – Potencialização da Gamificação no Aprendizado e Motivação.....	128
Gráfico 04 – Potencialização da Gamificação no Trabalho em Equipe.....	129
Gráfico 05 – Potencialização da Gamificação <i>versus</i> Aulas Expositivas Tradicionais.....	130
Gráfico 06 – Percepção da Gamificação Proposta na Concentração em Sala de Aula.....	130
Gráfico 07 – Potencialização da Gamificação Proposta na Competitividade...	131
Gráfico 08 – Potencialização da Gamificação Proposta no MPD.....	132
Gráfico 09 – Potencialização da Gamificação Proposta no Aprendizado na Motivação de Conhecimentos do MPD.....	133
Gráfico 10 – Potencialização da Gamificação na Aprendizagem com Erros.....	133
...	

LISTA DE SIGLAS

AAA	<i>American Accounting Association</i>
ABMES	Associação Brasileira das Mantenedoras do Ensino Superior
AICPA	<i>American Association of Public Accountants</i>
ANBID	Associação Nacional dos Bancos de Investimento
<i>BR GAAP</i>	<i>Brazilian Generally Accepted Accounting Principles</i>
BC	Banco Central
BP	Balanço Patrimonial
CFC	Conselho Federal de Contabilidade
CMV	Custo das Mercadorias Vendidas
CPC	Comitê de Pronunciamentos Contábeis
CPV	Custo dos Produtos Vendidos
CRCPR	Conselho Regional de Contabilidade do Paraná
CSP	Custo dos Serviços Prestados
CVM	Comissão de Valores Mobiliários
DFC	Demonstração dos Fluxos de Caixa
DLPAc	Demonstração dos Lucros e Prejuízos Acumulados
DMPL	Demonstração das Mutações do Patrimônio Líquido
DRE	Demonstração do Resultado do Exercício
DT	<i>Design Thinking</i>
DVA	Demonstração do Valor Adicionado
FEA – USP	Faculdade de Economia e Administração da Universidade de São Paulo
GV/GO	Grupo de Verbalização e de Observação
IAIB	Instituto dos Auditores Independentes do Brasil
IASB	<i>International Accounting Standards Board</i>
IBRACON	Instituto dos Auditores Independentes do Brasil
IES	Instituição de Ensino Superior
IFRS	<i>International Financial Reporting Standards</i>
MPD	Método das Partidas Dobradas
NBC	Normas Brasileiras de Contabilidade
PBL	Aprendizagem Baseada em Problemas

PCGA	Princípios Contábeis Geralmente Aceitos
PL	Patrimônio Líquido
RIR	Regulamento do Imposto de Renda
SAS	<i>Statement on Auditing Standards</i>
TD	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UFIR	Unidade Fiscal de Referência
UMC	Unidade Monetária Contábil
US GAAP	<i>United States Generally Accepted Accounting Principles</i>
USP	Universidade de São Paulo
ZDR	Zona de Desenvolvimento Real

Sumário

1	Introdução.....	15
1.1	Objetivo.....	19
1.2	Contribuição do Trabalho	19
1.3	Estrutura do Trabalho	21
2	O contexto e a realidade investigada.....	23
2.1	Teorias Pedagógicas de Aprendizagem.....	23
2.1.1	Abordagem Tradicional.....	25
2.1.2	Abordagem Comportamentalista ou Behaviorismo.....	27
2.1.3	Abordagem Humanística.....	30
2.1.4	Abordagem Cognitiva.....	31
2.1.5	Abordagem Sociocultural.....	32
2.2	Gamificação na educação.....	40
2.2.1	Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento	44
2.3	<i>Design Thinking</i>	52
2.3.1	<i>Design Thinking</i> como uma abordagem à inovação.....	63
2.3.2	A Educação e o <i>Design Thinking</i>	66
2.4	A Contabilidade e o Método das Partidas Dobradas (MPD).....	70
2.4.1	Histórico da Contabilidade.....	73
2.4.2	A Contabilidade Brasileira (BR GAAP).....	78
2.4.3	Conceitos basilares de contabilidade.....	81
2.4.4	Ensino do Método das Partidas Dobradas.....	85
2.5	A Gamificação, a Contabilidade e o <i>Design Thinking</i>	92
3	Metodologia	98
3.1	Classificação da pesquisa.....	98
3.2	Local e Público Alvo da Pesquisa.....	99
3.3	Concepção e Desenvolvimento da Gamificação a partir do <i>Design Thinking</i> ..	100
3.4	Instrumento de Coleta de Dados.....	125
3.5	Coleta e Análise de Dados.....	126
3.6	Apresentação e Análise de Dados.....	127
4	Considerações Finais.....	135
	Referências.....	137
	Apêndices.....	147

1 Introdução

O papel da educação transcende a difusão do conhecimento dos conteúdos curriculares e precisa colaborar para a formação dos discentes como cidadãos e como agentes de mudança para a construção de uma sociedade melhor, principalmente no ensino superior, cuja missão principal é formar profissionais para o mercado de trabalho.

Segundo a Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior - ABMES (2018, s/p.), o papel da educação é “transformar e aprimorar o ser como cidadão e agente de mudanças, requisito fundamental para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária e de um planeta mais sustentável”.

Já o papel das Instituições de Ensino Superior - IES, de acordo com Azevedo (2021, s/p) “extrapola o âmbito restrito do ensino das profissões”.

Consoante a isso, ressalta-se que a missão da educação é mais do que prover conhecimentos básicos e técnicos, e, sim, preparar as pessoas para serem agentes transformadores da sociedade e que estejam preparadas para os desafios do mercado de trabalho em um mundo em constantes transformações e inovações.

Nesta perspectiva, torna-se evidente que um dos grandes desafios da educação na contemporaneidade é prover uma aprendizagem que acompanhe essas transformações e inovações tecnológicas globais e que tornem o processo educativo mais motivador com novas práticas de aprendizagem que estimulem o estudante a ser o sujeito ativo na solidificação dos seus saberes.

Bacich e Moran (2018) enfatizam que as mudanças tecnológicas e suas atualizações presentes no mundo contemporâneo exigem das instituições de ensino uma nova postura de transformação dos modelos cristalizados e das formas tradicionais de ensinar, lançando aos docentes o desafio de utilização de novas metodologias de ensino-aprendizagem, para uma educação transformadora, além de considerar o discente como o protagonista na construção do seu saber.

Neste sentido, uma aprendizagem efetiva é aquela que proporciona ao aluno o desenvolvimento de competências que o tornem um agente ativo, independente e questionador na construção constante e atualizada do seu conhecimento, em meio a um mundo globalizado e em constante transformação.

Mediante a esse contexto principalmente no que diz respeito ao perfil dos estudantes dessa geração, as instituições de ensino superior:

Necessitam de um ambiente de aprendizagem que compreenda diferentes maneiras de ensinar, com práticas alternativas e modelos personalizados que permitam uma aprendizagem autônoma e efetiva, que seja aplicada no âmbito pessoal e profissional, com ferramentas diversas que estimulem a atenção da nova geração que frequenta a universidade. (Farias; Carvalho, 2016, p.38).

A essas considerações sobre o desafio de um ensino-aprendizagem efetivos impostos às instituições de ensino superior, acrescentam Marion e Santos (2001) mais algumas características sobre a necessidade de adequação ao cenário de mudanças, de forma que proporcionem ao aluno o desenvolvimento de outras habilidades, além das técnicas, como a de comunicação, exposição de forma clara e coerente de suas ideias, senso crítico e interpretação e análise dos cálculos.

Sendo assim, torna-se importante pesquisar sobre as metodologias de ensino que superem os processos convencionais de ensino e aprendizagem.

Percebe-se a necessidade de novas metodologias de ensino aos cursos de nível superior direcionadas a cada segmento profissional que contemple além da formação básica e técnica, (7) sete habilidades de “sobrevivência” para o século XXI. Oliveira (2014, p. 113), com base em Scheer, Noweski e Meinel, assim pontua: “*critical thinking* e *problem solving*; colaboração e liderança por influência; agilidade e adaptabilidade; iniciativa e empreendedorismo; comunicação oral e escrita efetiva; acesso e análise de informação; curiosidade e imaginação”.

E, na área contábil (foco de estudo) não é diferente, essas habilidades são essenciais para que o profissional da contabilidade seja bem-sucedido dentro das novas exigências do mundo dos negócios corporativos.

Patrícia Coelho, coordenadora dos cursos de graduação e pós-graduação em Ciências Contábeis do Instituto Educacional São Judas Tadeu, em uma entrevista ao Conselho Regional de Contabilidade do Paraná - CRCPR (2018, s/p) esclareceu que as mudanças atreladas ao avanço das tecnologias têm exigido dos profissionais de contabilidade e das instituições de ensino de Ciências Contábeis uma adequação a esse novo cenário. A tendência é de que, cada vez mais, os contadores assumam papéis de gestão e de tomada de decisões dentro das organizações. Há um tempo,

atrás esse profissional era capacitado para o atendimento de atividades operacionais, atualmente o estudante está sendo mais capacitado para vender suas ideias para a empresa.

Essa mudança do novo perfil do profissional de contabilidade vai exigir que as instituições de ensino superior, conforme Farias e Carvalho (2016, p. 40), observem que, “o perfil de formação profissional requerido ao estudante egresso da universidade assumiu tanta importância, que é agora reconhecido como um dos principais agentes de mudança educacional, e necessidade de melhoria das práticas docentes”.

Sendo assim, surge às IES, e especificamente aos docentes da área de contabilidade, a necessidade de quebra de paradigmas na utilização de novas metodologias de aprendizagem de ensino mais atrativas, que motivem o aluno a ser o “protagonista” de forma ativa na construção dos seus próprios saberes e ser “um diferencial” no tão concorrido mundo corporativo. E as metodologias ativas de ensino e o *Design Thinking* vêm ganhando espaço em todos os segmentos, inclusive no educacional pelo fato delas proporcionarem ao discente, “oportunidades significativas de intervenção na realidade concreta, seja individualmente, com seus professores ou com os demais alunos”. (Santos, 2015, p. 27209)

As metodologias ativas de ensino têm um papel relevante nas práticas pedagógicas de aprendizagem por colocarem o aluno em “evidência” como sujeito na solidificação do seu saber. E dentre essas metodologias a escolhida para o trabalho foi a Gamificação.

Vianna *et al.* (2013, p. 13) postulam gamificação como o “uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”. Ou seja, a gamificação não é um jogo porque o seu foco não é só o entretenimento como “lazer”, e sim, a aplicação de mecanismos de jogos no contexto em que se está inserido que auxiliem no aprendizado de determinado segmento, principalmente o da educação.

Martins e Giraffa (2015) esclarecem que a utilidade da gamificação na área educacional não significa inovar, e sim, apresentar esse instrumento estratégico pedagógico para o desenvolvimento de práticas educacionais.

Dessa forma, a gamificação torna-se uma ferramenta aliada para o aprendizado, especificamente para o ensino da contabilidade e seus expoentes.

O *Design Thinking* é uma ferramenta em evidência na atualidade no que diz a respeito à inovação. Brown (2020, p. 264) conceitua o DT como, “uma filosofia, uma mentalidade, uma nova abordagem centrada no homem para abordar os problemas que o mundo do século XXI enfrenta”. E essa nova abordagem é ampliada por Brown (2020, p. 14) como, “novas formas para criar ideias à altura dos desafios que todos enfrentamos”.

Compreende-se pelo exposto que o *Design Thinking* é uma ferramenta focada nas pessoas e que contribui na identificação e na resolução de problemas de forma inovadora e criativa.

Lopes, Hargah e Santos (2016, p. 7) elucidam que o *Design Thinking* na área educacional:

Oferece a possibilidade de desenvolver ações que tenham dentro de um processo de colaboração coletiva: liberdade, formas ativas e significativas de envolver professores e estudantes [sic], desenvolvimento de potencialidades criativas, soluções que podem atender o indivíduo [sic], a sala de aula, a escola, o ambiente educativo e a comunidade. Tudo isso por meio de um processo lúdico que torna a ação motivadora e envolvente.

Fica evidente pelo exposto de que o *Design Thinking* é um grande aliado estratégico no processo de um ensino-aprendizagem para os alunos de modo mais motivador, dinâmico, prazeroso e efetivo.

Portanto, mediante à constatação dos reflexos e utilidade desse instrumento nas práticas pedagógicas de aprendizagem, a proposta do estudo centra-se na temática “O *Design Thinking* na Concepção de Produto para a Prática do Ensino e Aprendizagem da Contabilidade: Gamificação do Método das Partidas Dobradas”, a fim de propiciar ao discente um aprendizado mais estimulante, divertido, engajador e criativo, para que criem hábitos de construção autônoma de um aprendizado contínuo, em consonância com as exigências técnicas, humanas e do mercado de trabalho.

A compreensão da Metodologia das Partidas Dobradas (MPD), cujo método fora divulgado na Renascença Italiana por Luca Pacioli, é fundamental para gestores de pessoas, cientistas contábeis, administradores e gestores financeiros e demais áreas pertinentes, uma vez que está na origem do sucesso e expansão do capitalismo moderno.

A sistemática do método por ser de cunho científico, já possui intrinsecamente um grau de complexidade natural, o que conseqüentemente dificulta a sua compreensão e correta aplicação e desafia os docentes da área contábil a utilizarem instrumentos que facilitem o seu entendimento.

Mediante a este desafio, o presente trabalho aborda a seguinte problemática: De que forma o *Design Thinking* contribui para a adoção da Gamificação como produto para a prática de ensino e aprendizagem do Método das Partidas Dobradas no curso de Ciências Contábeis?

Aventa-se a hipótese de que a Gamificação, construída a partir dos princípios do Design Thinking para a concepção de um produto, contribuirá para uma aprendizagem mais dinâmica, motivadora, criativa, leve e efetiva aos discentes do curso de Ciências Contábeis, diante da tecnicidade pragmática do ensino-aprendizagem do método das partidas dobradas.

1.1 Objetivo

O objetivo geral do trabalho, é, portanto, desenvolver a Gamificação aplicada na área contábil que vai auxiliar no processo de ensino e aprendizagem por meio de instrumentos do *Design Thinking* e do Método das Partidas Dobradas. Propõe-se, para tanto, como objetivos específicos:

- a) Entender os conceitos da Gamificação a partir da aplicação do *Design Thinking* e do Método das Partidas Dobradas;
- b) Avaliar de que modo a Gamificação pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem do Método das Partidas Dobradas.

1.2 Contribuição do Trabalho

O presente trabalho versa sobre os reflexos do uso de metodologias ativas de ensino nas práticas pedagógicas do método das partidas dobradas (método pragmático e científico) para o ensino de contabilidade, como a Gamificação, calcadas nos pressupostos do *Design Thinking*, de modo a contribuir com a utilização de

instrumentos pedagógicos que facilitem o processo de ensino e aprendizagem e que estimule o aluno a ser sujeito ativo na construção de seus conhecimentos.

Gadotti (1994, p. 23) nos esclarece, muito oportunamente, que a:

Aprendizagem é facilitada quando o aluno participa responsabilmente do seu processo. A aprendizagem auto iniciada que envolve toda a pessoa do aprendiz – seus sentimentos tanto quanto sua inteligência – é a mais durável e penetrante.

Observa-se que a participação do aluno como protagonista na elaboração do seu saber é primordial na edificação da sua aprendizagem, e utilizar de ferramentas educativas, como a gamificação, que o motivem nesse processo, torna-se um diferencial nas práticas pedagógicas de ensino, especificamente no curso de Ciências Contábeis.

A gamificação de acordo com Barros (2021, p. 8) é uma metodologia ativa de ensino que “tem um potencial muito grande se aplicada na educação, pois faz com que os estudantes sejam engajados e motivados a estudar, e ajuda a desenvolver habilidades socioemocionais que fazem diferença no aprendizado”.

Em face a esta contextualização, a gamificação aplicada nas práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem dos fundamentos basilares de contabilidade se tornam relevantes por ser uma ferramenta que auxilia o aluno a ser protagonista no seu processo de aprendizagem e na formação do seu saber.

E para que a gamificação seja construída “sob medida” para o usuário, utiliza-se a ferramenta do *Design Thinking* cuja missão, segundo Brown (2020), é traduzir as necessidades dos consumidores em produtos ou serviços que melhorem suas vidas e que agreguem valor ao negócio.

Observa-se que os princípios desta metodologia estão direcionados na utilidade do produto ou serviço focado na necessidade e na satisfação dos usuários.

Consoante a essas perspectivas, a relevância da pesquisa está pautada em três níveis a seguir: científica, social e pessoal.

No que tange ao campo científico, a presente pesquisa completará lacunas nas abordagens teóricas, em virtude da escassez de bibliografias específicas sobre a temática abordada, principalmente no que concerne à Gamificação aplicada à

Contabilidade desenvolvida a partir dos princípios do *Design Thinking* que auxiliem no entendimento do mecanismo do método das partidas dobradas.

A respeito do aspecto social a pesquisa contribuirá além da formação de competências elementares (*hard skills*) da profissão contábil, com outras aptidões comportamentais (*soft skills*), por meio de práticas pedagógicas inovadoras, que instigue o discente a ser autônomo na construção dos seus aprenderes e a lidar com os mais diversos desafios do mercado do trabalho com soluções criativas e assertivas.

No que concerne à relevância pessoal, a pesquisa é motivada pelo fato de a pesquisadora exercer a profissão de docência superior na área de gestão e ter o interesse e o intuito de se aprofundar no assunto, o que aperfeiçoará não só o seu conhecimento, mas também, o dos docentes de forma em geral, contribuindo, assim, na qualificação das práticas pedagógicas de ensino e aprendizagem e na autonomia dos discentes no desenvolvimento dos seus conhecimentos.

Diante do exposto e com apoio no problema e nos objetivos relacionados, o presente trabalho torna-se significativo para a qualificação das práticas pedagógicas do ensino e da aprendizagem para os alunos dos cursos de Ciências Contábeis e correlatos.

1.3 Estrutura do Trabalho

As metodologias utilizadas para a realização do trabalho foram: pesquisa qualitativa (quanto à abordagem); pesquisa exploratória, pesquisa bibliográfica e pesquisa ação (quanto aos procedimentos) e o *Design Thinking* (quanto ao meio).

A seguir apresenta-se com o Quadro 1 as principais características dessas metodologias relacionadas com as suas aplicações no trabalho. (continua)

Método	Características	Aplicação no Trabalho
Pesquisa Qualitativa	1. Enfoque na interpretação do objeto e não na quantificação. 2. Ênfase na totalidade do fenômeno e no subjetivo como meio de compreender e interpretar as experiências. 3. Método Indutivo e coleta dados sem instrumentos formais e estruturados. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009)	Aplicação de Questionário nos discentes do segundo ao oitavo semestre do curso de Ciências Contábeis da Faculdade de Ciências Humanas do Estado de São Paulo - FACIC, da disciplina Oficina Contábil, para a percepção da Gamificação no processo de ensino aprendizagem do MPD.
Pesquisa Exploratória	Familiarização com problema na identificação das variáveis influentes no fenômeno estudado durante a investigação. (Gil, 2010)	Pesquisa Bibliográfica.

(conclusão)

<p>Pesquisa-Ação</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Método de natureza fenomenológica e de caráter exploratório. 2. Envolvimento direto do pesquisador com o objeto da pesquisa. (SANTOS, 2018) 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pesquisa bibliográfica na busca de alternativas que culmine na prototipação de Gamificação do MPD a partir da concepção de produto pelo DT, que auxilie no ensino aprendizagem de contabilidade. 3. Aplicação da Gamificação do MPD nos discentes do segundo ao oitavo semestre do curso de Ciências Contábeis da Faculdade de Ciências Humanas do Estado de São Paulo - FACIC, da disciplina Oficina Contábil.
<p><i>Design Thinking</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Método que propõe uma nova abordagem aos problemas, partindo da solução e não do problema. 2. Foco na utilidade do produto/serviço no cliente/usuário. 3. Fases: Imersão (Insights), Análise e Síntese, Ideação e Prototipação. 4. Ferramenta estratégica de aprendizagem ativa. 5. Impulsiona a "sair da zona de conforto" e "pensar fora da caixa". (BROWN, 2020) 	<p>Aplicação do DT para a concepção de um produto para a prática de Ensino e Aprendizagem do MPD utilizando a metodologia ativa de ensino: Gamificação.</p>

Quadro 1: Metodologia para a elaboração do trabalho.

Fonte: Elaborado pela autora de dados extraídos das obras de Brown (2020); Gerhardt e o Silveira; Gil (2010) e Santos (2018).

O trabalho está estruturado em cinco capítulos. No primeiro capítulo, abordam-se as principais Teorias Pedagógicas de Aprendizagem: Abordagem Tradicional, Abordagem Comportamentalista ou *Behaviorismo*, Abordagem Humanística, Abordagem Cognitiva e Abordagem Sociocultural; bem como as suas contribuições à educação.

Com o segundo capítulo, discorre-se sobre a aplicabilidade da Gamificação na educação, bem como os seus conceitos, históricos e fundamentos na geração e na mediação do conhecimento.

No terceiro capítulo, explora-se a ferramenta do *Design Thinking*, bem como os seus conceitos, história e expoentes.

Com o quarto capítulo, apresentam-se os conceitos basilares e a evolução histórica da Contabilidade e o Método das Partidas Dobradas.

E, por fim, o quinto e último capítulo correlaciona a interação entre a Gamificação e a Contabilidade calcados nos pressupostos e nas práticas do *Design Thinking*.

2 O contexto e a realidade investigada

A contextualização do trabalho e a realidade investigada fundamentaram-se, a partir da literatura, calcadas em abordagens gerais sobre a inter-relação entre as Teorias Pedagógicas de Aprendizagem, a Gamificação, o *Design Thinking* (DT) e o Método das Partidas Dobradas (MPD). Essa inter-relação se dá pela necessidade de aplicação de novas metodologias que auxiliem no ensino- aprendizagem do MPD para os alunos do curso de Ciências Contábeis, e a Gamificação é um instrumento estratégico neste cenário educacional mediante a aplicação do *Design Thinking*.

2.1 Teorias Pedagógicas de Aprendizagem

O sistema educacional está estruturado em teorias, conceitos e práticas bem diversificadas. As teorias pedagógicas de aprendizagem estão fundamentadas em estudos e seguem comportamentos e vertentes de pensadores educacionais, sob óticas diferentes umas das outras, o que qualifica e contribui para uma educação heterogênea na construção do conhecimento e no processo de ensino-aprendizagem.

Moreira (1999) elucida que as teorias pedagógicas de aprendizagem, são de um modo geral, uma construção humana para explicar sistematicamente a conceituação e o funcionamento da aprendizagem e representa o ponto de vista de um autor/pesquisador sobre as variáveis independentes, dependentes e intervenientes no que tangem o tema aprendizagem.

Consoante essa perspectiva, (Filatro, 2018) pontua que as teorias da aprendizagem refletem as cosmovisões do ser humano, sem prescindir de uma análise contextual, levando-se em consideração fatores históricos, econômicos, políticos e científicos, o que faz com que essas teorias estejam contingenciadas ao momento histórico, bem como estejam em constante diálogo com as transformações da sociedade, acolhendo de forma crítica e responsiva novas necessidades.

Entende-se pelos expostos acima que uma teoria pedagógica de aprendizagem é uma referência ou um padrão constituído de componentes teóricos educacionais e linhas de pensamentos que objetivam elucidar e aprimorar o processo de ensino-

aprendizagem de forma dinâmica e adequada com as tendências ao seu entorno e público-alvo.

Seguindo a linha do processo de ensino-aprendizagem, Santos (2005, p. 19) ensina que esse processo se divide em 2 (duas) partes: ensinar (exprime uma atividade) e aprender (grau de realização de uma determinada tarefa com êxito) e que ele possui (quatro) aspectos relevantes que são: a escola, o aluno, o professor e o processo de ensino aprendizagem.

Para que esse processo de ensino aprendizagem seja eficiente e eficaz é primordial que sejam adotadas estratégias de aprendizagem de acordo com os passos Teoria da Assimilação de Galperin que são:

- a) Oferecer bases orientadoras da ação que será executada, explicitando a estratégia que o aluno devera [sic] seguir.
- b) Tal estratégia se compartilha com o estudante através do diálogo e discussão de sua natureza, assim como dos procedimentos a seguir, as condições ótimas e aquelas que freiam ou que podem limitar seu desenvolvimento.
- c) Aplicação repetida da estratégia em diferentes tarefas (com pequenas variações) analisando os erros e acertos para que o estudante possa adquirir paulatinamente uma maior habilidade para regular as decisões que significam um pleno domínio dela, até alcançar sua autorregulação. (Díaz, 2011, p. 175)

Essas bases orientadoras devem estar pautadas em abordagens do processo de ensino-aprendizagem (teorias pedagógicas de aprendizagem) e metodologias (metodologias ativas de ensino) que auxiliem o aluno na busca pelo seu conhecimento e no desenvolvimento de aptidões que o preparem para os mais diversos desafios do mercado contemporâneo e no cenário em que está inserido.

Diante disso, discorre-se, no próximo subcapítulo, sobre as principais abordagens das teorias pedagógicas de aprendizagem, especificamente as que são mais direcionadas para a confecção deste trabalho: abordagem tradicional, abordagem comportamentalista ou behaviorismo, abordagem humanista, abordagem cognitiva e abordagem sociocultural.

2.1.1 Abordagem Tradicional

A abordagem tradicional é bem antiga e persiste com o decorrer do tempo por vários séculos. Segundo Saviani (2021), a inspiração dessa abordagem inicia-se a partir do liberalismo clássico e sua implantação de forma organizada, na maioria dos países da Europa e também em alguns da América Latina (Argentina, Uruguai, Chile), no final do século XIX com os sistemas nacionais de ensino e com a universalização da escola básica. Tem como características o professor como o centro no direcionamento do processo pedagógico e o *layout* das salas de aulas com paredes opacas para evitar estímulos externos de distração e com um conjunto de cadeiras diante de uma mesa do professor com posição em destaque.

A essas considerações sobre a pedagogia tradicional, acrescenta Mikuzami (1986) mais algumas características dessa abordagem, ao esclarecer que a relação entre aluno-professor é vertical, sendo que o professor detém o poder decisório quanto às formas de avaliação e de interação na aula, o conteúdo e a metodologia utilizada (geralmente o método expositivo, no qual o professor é o agente e o aluno o ouvinte). Ou seja, o papel do professor é o de mediador e transmissor de conteúdo pré-definido e o do aluno limita-se a de repetidor automático dos dados recebidos ou de explorador racional destes.

Confirma-se pelo exposto que o professor é o protagonista dessa abordagem, como o emissor do conhecimento e o aluno como o receptor. Ainda em relação ao modelo adotado na abordagem tradicional, os conteúdos e materiais são transmitidos e organizados de forma linear e lógica.

Carvalho Neto (2015) corrobora com mais algumas peculiaridades do processo de ensino-aprendizagem da abordagem tradicional:

- Aprendizagem mecânica e passiva dos alunos, seja pela postura dos professores, seja pela escolha do material didático selecionado por ele;
- Programas de ensino estruturados de acordo com uma sequência lógica e inflexível;
- O conteúdo dos manuais escolares contempla de forma plena tudo o que o aluno precisa saber de acordo com os programas de ensino;

- A memorização dos alunos é uma metodologia usada para a reprodução exata dos conhecimentos;
- O método de ensino é igual para todos, considera-se um aluno médio, ideal, sem levar em conta as variações e necessidades individuais;
- Valorização do livro didático como instrumento de transmissão dos conteúdos que são trabalhados de forma linear, descontextualizada, fragmentada, acrítica, dando ao saber escolar um teor de conhecimento acabado; e
- Os exercícios de fixação propostos são em forma de questionários repetitivos e enfadonhos, para memorização dos conteúdos escolares, posteriormente reproduzidos por meio das provas orais e escritas, das atividades que solicitam do aluno apenas o desenvolvimento de funções mentais mnemônicas, à exemplo da metodologia adotada pela Igreja Católica desde os primórdios da chegada dos jesuítas no Brasil para catequização dos nativos.

Confirma-se que a preocupação dessa abordagem é a oferta de um ensino-aprendizagem sistematizado, mecanizado (memorização de conteúdo) e sem participação ativa dos alunos, o que o torna maçante e sem motivação por parte do alunado.

Para complementar as características do ensino tradicional, Mizukami (1986) apresenta que os destaques dessa escola são: Émile Chartier e Snyders.

Em síntese, como forma de fixação do conteúdo abordado, relacionam-se as principais características da abordagem tradicional e os aspectos relevantes do ensino-aprendizagem de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 1
Elementos relevantes na abordagem tradicional

A escola	Lugar ideal para a realização da educação. Organizada com funções claramente definidas. Normas disciplinares rígidas. Prepara os indivíduos para a sociedade.
O aluno	É um ser "passivo" que deve assimilar os conteúdos transmitidos pelo professor. Deve dominar o conteúdo cultural universal transmitido pela escola.
O professor	É o transmissor dos conteúdos aos alunos. Predomina como autoridade.
Ensino e aprendizagem	Os objetivos educacionais obedecem à sequência lógica dos conteúdos. Os conteúdos são baseados em documentos legais, selecionados a partir da cultura universal acumulada. Predominam aulas expositivas, com exercícios de fixação, leituras-cópia.

Fonte: Santos, (2005, p. 22).

Cabe salientar que o processo de ensino-aprendizagem da abordagem tradicional tem como principais atributos: a aula expositiva e sistematizada, o aluno como sujeito passivo na formação do seu conhecimento, a memorização como forma de absorver o conteúdo, o professor como provedor dos conteúdos e a escola como ambiente ideal para a realização da educação. Considera-se, ainda, que essa abordagem teve e tem sua contribuição para o desenvolvimento de muitas práticas pedagógicas.

A seguir, para fins de complementação, apresentam-se os reflexos do comportamento na aprendizagem do discente.

2.1.2 Abordagem Comportamentalista ou Behaviorismo

Em se tratando da abordagem Comportamentalista, Nunes e Silveira (2015, p. 14) elucidam que “o termo comportamentalismo deriva da palavra inglesa *behavior* (comportamento)”, motivo pelo qual essa abordagem é também denominada como Behaviorismo.

A abordagem comportamentalista ou behaviorismo é focada na resposta dos estímulos (internos ou externos) gerados no comportamento do indivíduo.

Como destaca Bates (2017, p. 82), o cerne do behaviorismo está centrado na “ideia de que certas respostas comportamentais estão associadas de uma forma mecânica e invariável com estímulos específicos. Assim, certo estímulo vai provocar determinada resposta”.

Gomes (2010), reverberando o pensamento de Matos, concebe a aprendizagem como um processo que envolve estímulos negativos ou positivos verificáveis no comportamento do indivíduo. As mudanças de comportamento, nesse sentido, seriam as respostas do indivíduo a estímulos ambientais, o que reforça a proposição de que fomentar tais estímulos implica reforçar o comportamento.

A essas ponderações sobre o comportamentalismo/behaviorismo, acrescenta Filatro (2018, p. 31 – 32) os principais teóricos dessa abordagem, bem como postula que ela começou no início do século XX:

O comportamentalismo se baseia em uma filosofia educacional intimamente relacionada ao positivismo. Seu início remonta ao final do século XIX e começo do século XX, com o conceito de condicionamento clássico de Ivan Pavlov. Outras linhas de pesquisa importantes para o comportamentalismo incluem o trabalho de Edward L. Thorndike, que culminou nas chamadas leis da aprendizagem, e o de J. B. Watson, com seus estudos sobre a relação entre estímulo e resposta. A obra de B. F. Skinner sobre o condicionamento operante nos anos 1940 e 1950 marcou o amadurecimento do movimento.

Ressalta-se que a teoria do Behaviorismo está centrada no **condicionamento** tendo como destaques Pavlov e Skinner (sendo este último um destaque na área educacional).

Menegon e Moreno (2018, p. 41, grifos dos autores) postulam acerca dessa teoria que “os propósitos de uma pessoa guiam seus atos [...] o *reforço condiciona o comportamento*. [...] o comportamento é um produto do ambiente”.

Já Krajdén (2017, grifos da autora) acrescenta que essa teoria está relacionada ao que é **quantificável**, ou seja, o que pode ser **testado empiricamente**. Na visão de Pavlov ela está ligada ao processo de **associação** (experimento feito em cães que eram alimentados sempre que ouviam o som de uma sineta, e que conseqüentemente, já salivavam ao ouvirem o som da sineta por assimilarem que estava na hora da refeição), enquanto, na visão e nos experimentos de Skinner, o **estímulo** era associado a uma **conseqüência**, que quando positiva era chamada de **reforço** e quando negativa de **punição**, sendo que o entendimento geral é de que o indivíduo ser recompensado ou punido é reflexo do seu modo de agir, e isso faz com que ele ajuste o seu comportamento, realizando um processo de **aprendizado**.

Os autores acima confirmam que a recompensa (positiva ou negativa), como fator externo, influencia diretamente no comportamento do indivíduo, sendo um estímulo para o alcance de um objetivo ou ajuste no seu processo de aprendizagem.

Na educação, o professor é uma das peças essenciais (intermediador) no processo de aprendizagem dos alunos, e na visão de Skinner, o seu papel em relação a aprendizagem é, de acordo com Nogueira (2012): usar adequadamente os instrumentos de ensino de modo que incite no aluno mudanças comportamentais efetivas; planejar um ensino eficiente, observando todas as vertentes e variáveis que influenciam no comportamento do aluno; dominar o conteúdo planejado em relação ao processo de ensino-aprendizagem a ser aplicado; e conhecer e estabelecer os

objetivos do processo de ensino que influenciem positivamente no comportamento do aluno.

Nota-se que o papel do professor além de ter o domínio do conteúdo é o de impulsionar mudanças no comportamento do aluno no processo de ensino-aprendizagem, para que ele atinja o mínimo desejado.

Em resumo, como forma de fixação dos pontos focais da teoria, correlacionam-se as características essenciais da abordagem comportamentalista e os aspectos relevantes do ensino-aprendizagem de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 2
Elementos relevantes na abordagem comportamentalista

A escola	Agência educacional. Modelo empresarial aplicado à escola. Divisão entre planejamento (quem planeja) e execução (quem executa). No limite, a sociedade poderia existir sem escola. Uso da teleeducação. Ensino à distância.
O aluno	Elemento para quem o material é preparado. O aluno eficiente e produtivo é o que lida "cientificamente" com os problemas da realidade.
O professor	É o educador que seleciona, organiza e aplica um conjunto de meios que garantam a eficiência e eficácia do ensino.
Ensino e aprendizagem	Os objetivos educacionais são operacionalizados e categorizados a partir de classificações: gerais (educacionais) e específicos (instrucionais). Ênfase nos meios: recursos audiovisuais, instrução programada, tecnologias de ensino, ensino individualizado (módulos instrucionais), "máquinas de ensinar", computadores, <i>hardwares</i> , <i>softwares</i> . Os comportamentos desejados serão instalados e mantidos nos alunos por condicionantes e reforçadores.

Fonte: Santos (2005, p. 23).

Vale ressaltar que o processo de ensino-aprendizagem da abordagem comportamentalista ou behaviorismo é centrada no postulado de que os comportamentos são resultantes de condicionamentos e vivências, tendo-se, como elementos basilares de sua teoria: o ambiente, o comportamento (propriamente já dito), reforço, punição, estímulo e contingência.

A seguir, em continuidade sobre o estudo das teorias pedagógicas de aprendizagem, descrevem-se os aspectos relacionados à abordagem sobre a visão humanística.

2.1.3 Abordagem Humanística

Em contraponto à abordagem tradicional, comportamentalista e cognitivista¹ (abordagem a ser tratada no subcapítulo a seguir), a abordagem humanística é uma teoria pedagógica mais voltada no ser humano como “pessoa” e não como “objeto”.

Diferentemente de outras teorias que tinham uma abordagem do homem como objeto, Carls Rogers trata o homem como sujeito, como pessoa: para ele os seres humanos têm uma potencialidade natural para aprender. A proposta Humanista de Rogers compreende que a aprendizagem ocorre em vários níveis - aprendizagem afetiva, cognitiva e psicomotora; assim o sujeito é visto como um todo e não há como compreender o desenvolvimento comportamental e cognitivo sem se considerar o domínio afetivo. (SILVA, 2017, p. 53)

Assim, também pensa Ostermann e Cavalcanti (2011, p. 37), que consideram que:

Rogers segue uma abordagem humanista, muito diferenciada das anteriores, pois seu objetivo não é o controle do comportamento, o desenvolvimento cognitivo ou a formulação de um bom currículo e sim o crescimento pessoal do aluno. Essa abordagem considera o aluno como pessoa e o ensino deve facilitar a sua autorrealização, visando à aprendizagem “pela pessoa inteira”, que transcende e engloba as aprendizagens afetiva, cognitiva e psicomotora.

De acordo com os referenciais teóricos expostos, vê-se claramente pelos autores acima que nessa abordagem o foco do processo de ensino-aprendizado é o “aluno” (sujeito) que naturalmente tem capacidade de aprender.

Em se tratando de educação, o enfoque rogeriano, segundo Santos (2005), ressalta que o papel do professor é de ser um “facilitador da aprendizagem”, contribuindo para que o aluno atue de forma integrada com a realidade e de estimular no crescimento do aluno no que tange ao processo interno de construção do seu conhecimento.

Com essa teoria, observa-se que o foco na aprendizagem não são as instituições educacionais com procedimentos inflexíveis, educação massificada e

¹ Representação mental que utiliza em sua base os processos cognitivos (pensamento, linguagem, memória, percepções, atenção etc.), neste caso, referindo-se à explicação da aprendizagem ou de como aprendemos. (Díaz, 2011, p. 33)

conteúdo padronizado, e sim, o professor como o “facilitador” no processo da aprendizagem do aluno.

Em suma, como maneira de fixação das concepções fundamentais da teoria, ligam-se as características essenciais da abordagem humanística e os aspectos essenciais do ensino-aprendizagem de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 3
Elementos relevantes na abordagem humanística

A escola	Escola proclamada para todos. "Democrática". Afrouxamento das normas disciplinares. Deve oferecer condições ao desenvolvimento e autonomia do aluno.
O aluno	Um ser "ativo". Centro do processo de ensino e aprendizagem. Aluno criativo, que "aprendeu a aprender". Aluno participativo.
O professor	É o facilitador da aprendizagem.
Ensino e aprendizagem	Os objetivos educacionais obedecem ao desenvolvimento psicológico do aluno. Os conteúdos programáticos são selecionados a partir dos interesses dos alunos. meios: recursos audiovisuais, instrução programada, tecnologias de ensino, "Não-diretividade". A avaliação valoriza aspectos afetivos (atitudes) com ênfase na auto-avaliação.

Fonte: Santos (2005, p. 24).

Consoante essa perspectiva, a abordagem humanística enfatiza que o protagonista no processo de ensino-aprendizagem é o discente, e essa aprendizagem a ele provida deve instigá-lo a ser o sujeito ativo na consolidação do seu saber de forma autônoma, criativa e a participação e o papel do professor deve ser de “mediador” nesse contexto.

Em seguida, discorre-se sobre os aspectos primordiais da próxima abordagem, cognitiva.

2.1.4 Abordagem Cognitiva

A abordagem cognitiva é uma teoria que aborda como ponto central a construção do pensamento crítico e do conhecimento.

Mizukami (1986, p. 59) esclarece, muito oportunamente, que:

O termo cognitivista se refere a psicólogos que investigam os denominados processos centrais do indivíduo, dificilmente observáveis, tais como: organização do conhecimento, processamento de informações, estilos de pensamento ou estilos cognitivos, comportamentos relativos à tomada de decisões etc.

Uma abordagem cognitivista implica, dentre outros aspectos, se estudar cientificamente a aprendizagem como sendo mais que um produto do ambiente, das pessoas ou de fatores que são externos ao aluno.

A essas considerações sobre a abordagem cognitiva, acrescenta Díaz (2011, p. 33) que sua conceituação se inicia do próprio termo “cognitivo” que se traduz na “representação mental que utiliza em sua base os processos cognitivos (pensamento, linguagem, memória, percepções, atenção etc.), neste caso, referindo-se à explicação da aprendizagem ou de como aprendemos”.

Bates (2017, p. 85) corrobora que nessa abordagem devem ser considerados três domínios (domínios também presentes na abordagem humanística fundamentais na aprendizagem): “cognitivo (pensar); afetivo (sentir); psicomotor (fazer)”.

Diante de todo o contexto, compreende-se em relação ao processo de ensino-aprendizagem que essa teoria está centrada na forma como os expoentes externos interferem na aprendizagem de uma pessoa.

Os principais pensadores dessa abordagem, de acordo com Silva (2017, p. 45, grifos nossos) são: **Bruner** e a Teoria da Representação, **Jean Piaget** e o Cognitivism e **Lev Vygotsky** e o Interacionismo”.

A seguir, para fins de uma melhor compreensão sobre as principais características da abordagem cognitiva, apresentam-se sequencialmente as contribuições desses teóricos nessa abordagem e todas as implicações na área educacional.

- **Jerome Seymour Bruner**

O destaque do pensador Bruner na abordagem cognitiva se dá pela Teoria da Representação ou Aprendizagem por Descoberta.

Silva (2017) postula que a estrutura dessa teoria na visão de Bruner é de que o aprendizado é um processo ativo no qual novos conceitos ou modelos próprios são construídos pelos aprendizes baseados em conhecimentos já experienciados e na sua

capacidade de construir modelos de representação do mundo influenciados pelo ambiente e pela cultura em que se vivencia.

O desenvolvimento do indivíduo ou do aluno na linha do construtivismo, é explanado por Präss (2012, grifos nossos), como sendo a construção do conhecimento de forma ativa, transformando-o e assimilando-o por meio de três sistemas ou modos de representação que são: **ativa** (oriunda do contato da criança com os objetos e problemas de ação do meio em que está inserida); **icônica** (representação de coisas por meio de imagens independentes da ação); e **simbólica** (representação das coisas por símbolos de forma abstrata e sem a exigência da ação ou imagens).

A ideia central explanada pelos autores dessa teoria é de que a aprendizagem está alicerçada em representações (ativa, icônica e simbólica) em que o aprendiz constrói novas abordagens fundamentados em modelos, conhecimentos e experiências vivenciadas. O conhecimento e aprendizagem são alicerçados por experimentações ou descobertas.

A essas considerações da abordagem da descoberta, acrescenta Ostermann e Cavalcanti (2011, p. 37) mais algumas características, que esse processo se dá “através da exploração de alternativas e o currículo em espiral, [...] por sua vez, significa que o aprendiz deve ter a oportunidade de ver o mesmo tópico mais de uma vez, em diferentes níveis de profundidade e em diferentes modos de representação”. Ou seja, o aprendiz deve revisar os tópicos sob vários prismas e mais vezes com o intuito de a aprendizagem agregar valor ao seu saber.

Por fim, as contribuições de Bruner na educação estão direcionadas na estrutura do currículo e nas atitudes dos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem na construção do conhecimento, levando em consideração os fatores externos nos ambientes em que estão inseridos.

- **Jean Piaget**

A ênfase do teórico Jean Piaget nesta abordagem relaciona-se com a contribuição do cognitivismo para o desenvolvimento humano e tem grande contribuição na educação.

Santos (2005, p. 25) afirma que, “essa abordagem é também conhecida como piagetiana, devido à sua grande difusão e influência na pedagogia em geral”, até os nossos dias presentes.

Embora Piaget tenha se destacado na área educacional, Ostermann e Cavalcanti (2011, p. 37) esclarecem, muito oportunamente, que sua teoria não é especificamente “uma teoria de aprendizagem, mas uma teoria de desenvolvimento mental. Ele distingue quatro períodos gerais de desenvolvimento cognitivo: sensório-motor, pré-operacional, operacional-concreto e operacional-formal”.

E esses períodos são divididos em vários estágios de acordo com a idade da criança e o seu desenvolvimento para tal fase. Consoante esse contexto, Präss (2012, grifos nossos) apresenta o resumo da psicóloga Ângela Biaggio, em Psicologia do Desenvolvimento, sobre essa proposta de estágios de Piaget:

- **Estágio sensório-motor, aproximadamente de 0 a 2 anos:** a atividade intelectual da criança é de natureza sensorial e motora, tendo como principal característica a ausência da função semiótica, ou seja, o desenvolvimento da aprendizagem da criança se dá por meio dos sentidos e, também, da atividade motora no ambiente em que ela está inserida;

- **Estágio pré-operacional, aproximadamente de 2 a 6 anos:** a criança desenvolve a capacidade simbólica, distinguindo um significador (imagem, palavra ou símbolo) daquilo que ele significa (o objeto ausente), o significado". Na educação ressalta-se o caráter lúdico do pensamento simbólico;

- **Estágio das operações concretas, aproximadamente de 7 a 11 anos:** a criança já possui uma organização mental integrada, é capaz de ver a totalidade de diferentes ângulos e conclui e consolida as conservações do número, da substância e do peso;

- **Estágio das operações formais, aproximadamente dos 12 anos em diante:** ocorre na criança o desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato e a libertação do objeto, ou seja, torna-se capaz de raciocinar corretamente sobre proposições em que não acredita, ou que ainda não acredita, que ainda considera puras hipóteses e é capaz de inferir as consequências.

Mediante o exposto, nota-se a relevância da observação e do estudo no que concerne ao processo de aprendizagem do ser humano, principalmente na área

educacional, de forma segregada (em estágios) para que se compreendam as peculiaridades de cada fase e sejam aplicados os instrumentos pedagógicos mais adequados que estimulem a construção do saber de cada pessoa.

A essas considerações sobre a construção do conhecimento, acrescenta Präss, 2012, p. 16, grifos nossos) mais algumas características da teoria piagetiana:

A construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações físicas ou mentais sobre objetos que, provocando o desequilíbrio, resultam em **assimilação** ou **acomodação** e **assimilação** dessas ações e, assim, em construção de esquemas ou de conhecimento. Em outras palavras, uma vez que a criança não consegue **assimilar** o estímulo, ela tenta fazer uma **acomodação** e após, uma **assimilação** e o equilíbrio é então alcançado.

Consoante a essa perspectiva, entende-se que os conceitos de assimilação e acomodação se completam e são inerentes ao processo de adaptação do ser humano. A assimilação está relacionada diretamente com a estrutura cognitiva do indivíduo que é construída pela incorporação dos elementos do meio em que está inserido. Já a acomodação refere-se às mudanças do meio ocorridas na estrutura cognitiva do indivíduo para que ele se adeque mediante a elas na construção de novos conhecimentos de assimilação.

Mizukami (1986), sintetiza que o objetivo da educação sobre as concepções de Piaget é de que cada aluno alcance uma autonomia intelectual assegurada pelo desenvolvimento de sua personalidade e pela aquisição de instrumental lógico-racional e aprenda de forma autônoma a conquistar verdades não vinculados somente à transmissão de verdade, informações, demonstrações de modelos etc.

Enfim, pode-se inferir que na teoria piagetiana, no contexto da educação, lecionar significa provocar no aluno, por meio de métodos pedagógicos, o interesse dele ser o sujeito ativo de forma autônoma na construção do seu conhecimento.

- **Lev Semenovich Vygotsky**

Vygotsky foi, juntamente com Bruner e Piaget, um dos pensadores de destaque da teoria cognitiva cuja abordagem está centrada no Interacionalismo.

De acordo com Präss (2012, p. 19), essa teoria:

Enfatizava o processo histórico-social e o papel da linguagem no desenvolvimento do indivíduo. Sua questão central é a aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio. O sujeito é interativo, pois adquire conhecimentos a partir de relações intra e interpessoais e de troca com o meio, a partir de um processo denominado mediação.

Essa teoria tem como primícias que a aprendizagem da pessoa está relacionada com a interatividade entre o sujeito e o meio em que ele está inserido, pressuposto em comum com a teoria piagetiana.

Porém, o ponto de divergência entre a teoria piagetiana e as demais, segundo Silva (2017, p. 49), é que “Vygotsky lança um olhar diferente em relação à interação, incluindo o conceito de mediação na interação homem-ambiente, pelo uso de instrumentos e signos”.

No que diz respeito aos instrumentos, Nunes e Silveira (2015, p. 51) elucidam que “o uso de instrumentos (utensílios, objetos) pelo ser humano gera uma transformação no ambiente e no próprio sujeito”. Ou seja, o manuseio desses objetos faz com que o ser humano durante seu processo de desenvolvimento, vá, gradativamente, aprendendo as suas funcionalidades em relação à cultura e aos costumes do ambiente ao seu entorno.

No que concerne aos signos, Nunes e Silveira (2015, p. 52) postulam que “o uso do signo é sempre um meio de relação social, que apenas gradativamente, torna-se um meio de influência sobre o próprio psiquismo do sujeito”. Ou seja, o signo é um meio interligado à atividade psicológica paralela na construção dos conceitos, principalmente por meio da linguagem, que permite a identificação e utilidade de utensílios e sua relação com o ambiente.

A aprendizagem pela intermediação social é teorizada por Vygotsky no desenvolvimento de 3 (três) zonas de desenvolvimento: real, potencial e proximal.

De acordo com Souza (2015, grifos nossos), as principais peculiaridades das zonas de desenvolvimento são: **zona de desenvolvimento real** ou ZDR: estágio de desenvolvimento em que o indivíduo tem capacidade de aprender sozinho; **zona de desenvolvimento potencial**: o conhecimento pode ser descoberto pelo aprendiz auxiliado por uma pessoa com mais experiência; e **zona de desenvolvimento proximal**: o aprendizado é adquirido durante o intervalo da ZDR e da zona de desenvolvimento potencial, período este propício para a atuação do professor.

Destarte, compreende-se que na ZDR o ser humano já domina os seus conhecimentos (aprendizado por si só), na zona potencial, enfoca o aprendizado que pode ser obtido com o apoio de pessoas mais experientes e, por fim, a zona proximal, como intermediadora entre a ZDR e zona potencial, seria o aprendizado em processo de amadurecimento.

Diante do apresentado, entende-se que a abordagem do interacionalismo de Vygotsky tem um papel relevante nas práticas pedagógicas por tornar o aluno o sujeito ativo no seu processo de aprendizagem, de forma interativa com o meio em que ele atua e do professor como mediador nesse processo.

Em síntese, como modo de fixação das concepções fundamentais da teoria de forma geral, ligam-se as características essenciais da abordagem cognitiva e os aspectos essenciais do ensino-aprendizagem de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 4
Elementos relevantes na abordagem cognitiva

A escola	Deve dar condições para que o aluno possa aprender por si próprio. Deve oferecer liberdade de ação real e material. Deve reconhecer a prioridade psicológica da inteligência sobre a aprendizagem. Deve promover um ambiente desafiador favorável à motivação intrínseca do aluno.
O aluno	Papel essencialmente "ativo" de observar, experimentar, comparar, relacionar, analisar, justapor, compor, encaixar, levantar hipóteses, argumentar etc. Deve criar situações desafiadoras e desequilibradas, por meio da orientação.
O professor	Deve estabelecer condições de reciprocidade e cooperação ao mesmo tempo moral e racional.
Ensino e aprendizagem	Deve desenvolver a inteligência , considerando o sujeito inserido numa situação social. A inteligência constrói-se a partir da troca do organismo com o meio, por meio das ações do indivíduo. Baseados no ensaio e no erro, na pesquisa, na investigação, na solução de problemas, facilitando o "aprender a pensar". Ênfase nos trabalhos em equipe e jogos.

Fonte: Santos (2005, p. 26).

Enfim, conclui-se que na abordagem cognitiva não há um modelo pronto de ensino-aprendizagem a ser seguido, ou seja, o conhecimento é construído pelo próprio aluno de forma independente, em que o “aprendizado se aprende simplesmente aprendendo”.

2.1.5 Abordagem Sociocultural

O grande destaque da abordagem sociocultural é Paulo Freire, principalmente por sua contribuição na área pedagógica.

Assim, também pensam Ostermann e Cavalcanti (2011, p. 43) que consideram Freire como um dos:

Educadores mais influentes em todo o planeta. Suas concepções da educação tiveram início em 1960 e causaram grande impacto mundial. Seu livro *Pedagogia do Oprimido* [...] – que foi escrito em 1966 e é provavelmente o mais conhecido de seus livros – foi publicado em vários idiomas entre 1970 (inglês) e 1981 (hebraico). Apenas em 1974 essa obra pôde ser publicada no Brasil.

A sua teoria defende um processo de ensino-aprendizagem que não seja somente para “fixar conceitos”, mas que estimule a criticidade do discente de forma sistêmica do mundo e dos seus expoentes no contexto educacional.

Freire (2001) postula que ensinar não deve corresponder simplesmente a um sistema da transferência de conhecimento do professor ao aluno que reflita em memorização, e sim, a um ensino crítico que conduza o aprendiz a uma forma crítica de compreensão da leitura da palavra, do mundo e do contexto.

Observa-se que aqui Freire faz alusão a forma tradicional de ensino de transferência de conhecimento e da passividade do aluno neste sistema e de que há a necessidade de mudança dessa postura no processo de ensino-aprendizagem por parte do docente.

Ostermann e Cavalcanti (2011), reverberando o pensamento do pedagogo e filósofo Moacir Gadotti, traduzem que a metodologia de Freire não se restringe somente à eficácia dos métodos de alfabetização, mas, todavia, na forma inovadora de conscientização dos seus conteúdos e de técnicas que conduzem o indivíduo a uma nova percepção do mundo de forma crítica, livre e o seu papel na comunidade.

A essas considerações sobre a abordagem sociocultural, acrescenta Santos, (2005, p. 25) mais algumas características dessa teoria em relação à pedagogia:

A educação é vista como um ato político, que deve provocar e criar condições para que se desenvolva uma atitude de reflexão crítica, comprometida com a

sociedade e sua conduta. Portanto, deve levar o indivíduo a uma consciência crítica de realidade, transformando-a e a melhorando-a.

Percebe-se que esse método não só propõe a provisão de conhecimentos basilares (como matemática e português, por exemplo), e sim, conhecimentos que levem o aluno ao pensamento crítico que contribua com mudanças para uma sociedade melhor.

A sua teoria é também conhecida como “pedagogia libertadora” cujo papel do docente é ser um “intermediador” que desperte no discente a utilidade da disciplina na sociedade como um todo, conforme elucida o próprio Freire (1996, p. 33), “Por que não discutir com os alunos a realidade concreta a que se deva associar a disciplina cujo conteúdo se ensina [...] ?” Ou seja, o professor é um facilitador de discussões, ajustando-se às necessidades e características dos grupos dos alunos, que são os protagonistas neste contexto.

Em resumo, como meio de fixação das concepções estruturais da teoria de forma geral, ligam-se as características essenciais da abordagem sociocultural e os aspectos essenciais do ensino-aprendizagem de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 5
Elementos relevantes na abordagem sociocultural

A escola	Deve ser organizada e estar funcionando bem para proporcionar os meios para que a educação se processe em seus múltiplos.
O aluno	Uma pessoa concreta, objetiva, que determina e é determinada pelo social, político, econômico, individual (pela história). Deve ser capaz de operar conscientemente mudanças na realidade.
O professor	É o educador que direciona e conduz o processo de ensino e aprendizagem. A relação entre professor e aluno deve ser horizontal, ambos se posicionando como sujeito do ato de conhecimento.
Ensino e aprendizagem	Os objetivos educacionais são os definidos a partir das necessidades concretas do contexto histórico-social no qual se encontram os sujeitos. Busca uma consciência crítica. O diálogo e os grupos de discussão são fundamentais para o aprendizado. Os "temas geradores" para o ensino devem ser extraídos da prática da vida dos educandos.

Fonte: Santos (2005, p. 27).

Consoante a esse contexto, entende-se que a abordagem sociocultural na educação é um método de grande valia nas práticas pedagógicas por não se limitar a

uma educação tradicional, padronizada e burocrática, e, sim, por propor um processo de ensino-aprendizagem que envolva o discente em aspectos políticos, sociais e culturais e o conduza a pensamentos críticos sobre os valores da sociedade de modo a mudá-la ou melhorá-la.

Por fim, mediante a explanação do capítulo, pode-se inferir que todas as teorias pedagógicas de aprendizagem tiveram a sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem. Porém, ao longo dos anos, por meios de estudos e experimentos, observou-se à necessidade de adaptações ao cenário educacional devido à evolução do ser humano em sociedade e, assim, foram surgindo uma após a outra.

A relevância das teorias de aprendizagem se dá pelo fato de elas serem um “alicerce teórico” para os docentes no ensino-aprendizagem, principalmente na busca de mecanismos que tornem a sala de aula mais atraente e o discente como o sujeito ativo na solidificação do seu saber.

E seguindo nessa linha, com o próximo capítulo exploram-se sobre os benefícios da gamificação (metodologia ativa de ensino) na área educacional para os alunos do curso de ciências contábeis.

2.2 Gamificação na educação

A gamificação é um tema em evidência, sendo uma nova tecnologia com destaque significativo na área de educacional. Firmino (2022, p. 18) corrobora que “Quando falamos em novos paradigmas na educação, a gamificação aparece de forma recorrente nos debates. Do inglês *gamification*, tem sido uma grande aposta como elemento educativo no século 21 em qualquer fase do ensino”. Sendo assim, é uma estratégia educacional para tornar a sala aula mais atrativa aos alunos.

A gamificação tem sua história iniciada em programas de recompensas aos clientes e com as tecnologias aplicadas para tal, e assim foi evoluindo, até se chegar na experiência prática com os jogos.

Gaio (2021) esclarece, muito oportunamente, sobre as fases da evolução histórica da gamificação que se deu da seguinte forma:

- Século XIX: com o desenvolvimento das cidades, dos mercados e dos comércios locais, a fidelização (práticas de *marketing*) do cliente, que ao comprar, por exemplo, dez produtos ganhava um grátis;
- Ano de 2002: aplicação pela primeira vez do termo gamificação cujo responsável foi o inglês Nick Pelling, programador de computadores e fundador da empresa de consultoria Conundra, que visava à promoção da gamificação de produtos de consumo e cuja ideia central era tornar o produto de *hardware* análogo a um jogo, mas acabou não obtendo muito êxito e, conseqüentemente, causou a não duração da consultoria;
 - Ano de 2007: lançamento da primeira plataforma de tecnologia chamada Bunchball Nitro, pela empresa Bunchball fundada por Rajat Paharia, que visava integrar a mecânica dos jogos, com pontos e placar, a um contexto de não jogo.
 - Ano de 2010: ano de destaque do termo gamificação, com a apresentação de Jesse Schell, *designer* americano de jogos, professor da Universidade Carnegie Mellon e dono da empresa chamada Schell Games, como palestrante na D.I.C.E *Conference*, que tem como objetivo discutir tendências da indústria de jogos com os principais *designers*, desenvolvedores de videogames e líderes empresariais das editoras mais relevantes do mundo. O vídeo mais acessado na *internet* com mais de um milhão de visualizações tratava sobre “quando os jogos invadem a vida real” e previa futuramente que a pontuação e a experiência surgissem “fora da caixa” do nosso cotidiano como um todo. Desde então, a gamificação passou a ser investigada pela comunidade acadêmica em congressos, *workshops* e seminários em todo o cenário mundial;
 - Ano de 2011: destaques dos autores Deterding, Hamari, Huotari, Zichermann e Cunningham no evento sobre gamificação, CHI *Gamification Whorkshop*, com a apresentação de trabalhos com teorias da gamificação e *design* de jogos aplicados nas áreas de psicologia (motivação intrínseca e extrínseca) e a influência dos jogos sobre as pessoas em determinada atividade ou rotina profissional, e da indicação no relatório da Hype Cycle, desenvolvido anualmente pela Gartner – empresa americana com foco e pesquisa e consultoria em tecnologia da informação, como uma tecnologia emergente.

A partir daí, a gamificação ficou popularizada na sociedade com os programas de fidelidade, com o avanço da tecnologia em jogos, em áreas como aquelas do mundo dos negócios e da educação.

O conceito de gamificação, como mencionado, consolidou-se com o apoio de tecnologias e, sobretudo, com a evolução dos jogos.

Assim, conforme ressalta Fardo (2013), por ser um fenômeno emergente, derivado principalmente da popularização dos games, a gamificação avulta como ferramenta potencial para o incremento de resolução de problemas, para a motivação de ações e, sobretudo, para a potencialização de aprendizagens em diversos segmentos do saber, consoante já percebido pelos estudiosos há mais de três décadas.

A gamificação já é, pois, uma realidade presente no dia a dia do cenário cuja difusão é oriunda da popularidade dos jogos.

Klock *et al.* (2014) destacam que os jogos possuem três dimensões principais, quais sejam: o foco em metas, o progresso do jogador e os mecanismos de recompensa. Além dessas principais dimensões, os mesmos autores destacam que os jogos visam a metas e objetivos, bem como clareza de regras para se alcançar a vitória, por meio da superação estratégica dos obstáculos a enfrentar.

Os jogos instigam nos jogadores o desejo de vitória mediante um desafio proposto, motivados pelo desejo de superação e recompensa, de uma forma divertida e prazerosa.

A origem da palavra gamificação, segundo Tavares (2021, p. 20), vem do termo em inglês “*gamification*”, que designa o uso dos jogos para treinar, motivar comportamentos, levantar metas e, pedagogicamente, favorecer o aprendizado de pessoas em situações reais, normalmente não relacionados a jogos”.

Porém, a gamificação não se limita somente a elaboração de um jogo, o seu conceito se expande na aplicação em diversas situações, como por exemplo, nos campos educacionais e empresariais. Assim, também pensa Tavares (2021, p. 20), que “a gamificação não se restringe à criação de jogos, mas à simulação de situações reais em formato de jogo que ganham espaço na educação e no mundo corporativo e vem sendo inserida até em aplicativos e livros”. Gaio (2021, p. 9) observa, com razão, que “a gamificação pode ser compreendida equivocadamente por “aprender por meio

de jogos”, contudo o conceito vai além da utilização de jogos em um determinado contexto”.

E esse espaço alcançado, especialmente no contexto da educação, dá-se devido ao dinamismo, atratividade e interatividade dessa metodologia frente às metodologias tradicionais aplicadas em sala, como, por exemplo, as aulas expositivas.

Consideramos como Krajdén (2017) ao conceituar que a gamificação é considerada uma técnica que proporciona soluções de forma dinâmica, criativa e divertida frente à solução de problemas e de contextos da vida real, utilizando mecanismos e elementos dos jogos. O seu objetivo principal é o engajamento das pessoas, provocando mudanças nos seus comportamentos na busca por um determinado propósito específico. A aprendizagem com os jogos não se dá apenas pela atividade lúdica em si, mas por todos os fatores motivadores que ocorrem em seus bastidores.

Seguindo essa linha de raciocínio, Firmino (2022) corrobora o potencial de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas, sobretudo no que tange às melhorias dos serviços em razão de uma socialização salutar e proativa dos indivíduos participantes.

A gamificação é uma grande colaboradora no campo educacional, no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem, e sob esta visão, Schlemmer (2014, p. 77) afirma que:

A gamificação pode ser pensada a partir de pelo menos duas perspectivas: enquanto persuasão, estimulando a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação etc., o que do ponto de vista da educação reforça uma perspectiva epistemológica empirista; e enquanto construção colaborativa e cooperativa, instigada por desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo, o que do ponto de vista da educação nos leva à perspectiva epistemológica interacionista-construtivista-sistêmica.

Diante do exposto, fica evidente que a gamificação é benéfica em qualquer segmento em que seja aplicada. Munhoz (2019), reverberando os pensamento de Paul Darvasi, Jordan Shapiro e S. Lalk (referências em *game* e tecnologia), concebe que os principais benefícios da gamificação aos alunos são: engajamento e motivação; maior interesse em atividades propostas de ensino-aprendizagem, estímulo do senso crítico; incentivo à criatividade, iniciativa e evolução num processo

de reconstrução programada (do nível mais fácil até o mais difícil); maior sensação de segurança ao entregar para ele o controle da situação; elimina o fantasma da solidão (trabalho em equipe); crescimento planejado em virtude de quebra de recordes obtidos por ele ou por outros participantes; além de apresentar à comunidade conquistas do aluno, como vidas adicionais, premiações, liderança, destaque em alguma fase, elementos motivadores inerentes à continuidade da aprendizagem.

Certamente a amplitude dos pontos positivos provenientes da gamificação é expressiva, o que a torna um instrumento estratégico a ser considerado na educação (área foco de estudo), com a finalidade de quebra de paradigmas das aulas tradicionais.

Por fim, sintetiza-se que o significado de gamificação pode ser entendido, com Rosa (2018, p. 24), como:

A utilização de técnicas, dinâmicas e mecânicas de jogos (digitais e/ou analógicos) e, por meio destas, estimular determinadas áreas do cérebro; as quais, estas sim, vão influenciar, promover, engajar, motivar pessoas (crianças, jovens ou adultos) através da emoção em cenários que não são de jogos, alterando resultados e comportamentos.

Sendo assim, fica claro que a mecânica dos *games* é inerente à concepção da gamificação, porém a sua abrangência é muito maior do que um simples “*game*” e sua utilidade se dá pelo incentivo aos discentes no desenvolvimento de competências como engajamento, trabalho em equipe, criatividade, emoção e o mais considerável de todos, propiciar que ele seja o protagonista na formação do seu aprendizado.

Nesse sentido, discorre-se, a seguir, sobre a gamificação como intermediadora na provisão do conhecimento.

2.2.1 Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento

No decorrer do desenvolvimento do subcapítulo anterior, observou-se que a gamificação tem-se mostrado como uma ferramenta educacional de apoio na provisão e na intermediação do conhecimento, com técnicas engajadoras e motivacionais, essencialmente por meio dos mecanismos e elementos dos *games*, que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem.

No que tange à geração do conhecimento, Werneck (2006, p. 175) postula que:

A noção de construção do conhecimento é uma dessas idéias [sic] análogas que têm mais de um significado, que pode ser tomada em sentidos diversos devendo ser esclarecida para poder ser melhor utilizada. Basicamente, é entendida como a construção de saberes universalmente aceitos em determinado tempo histórico ou como processo de aprendizagem do sujeito.

Para a construção desses saberes são necessários mecanismos que auxiliem neste processo e a gamificação assume um papel importante com a aplicação de elementos de jogos que facilitam essa intermediação.

O objetivo dos elementos aplicados nos jogos é a promoção do engajamento e da aprendizagem, originando atitudes e comportamentos positivos. Tal objetivo, bem como seus consectários, conforma o conceito de gamificação (Santaella; Nesteriuk; Fava, 2018)

Outro reflexo positivo desses elementos, postulado por Ramos e Marques (2017, p. 322) é que “a utilização deste tipo de elementos visa elevar a motivação do aluno para o cumprimento de tarefas de aprendizagem”.

Percebe-se que os pontos positivos dos elementos dos jogos estão relacionados com o comportamento, impactando diretamente na motivação do indivíduo. Sendo assim, cria-se um elo entre jogos, gamificação e motivação.

Krajden (2017, p. 86, grifos da autora) afirma, em reforço, que a “Gamificação está alicerçada na ideia de **motivação humana**, tópico incrível por si só”.

No contexto educacional, os docentes têm o papel de serem os intermediadores no processo de ensino-aprendizagem, traduzido num ambiente acadêmico prazeroso que estimule de forma extrínseca os discentes a explorarem o máximo de suas potencialidades.

A essas considerações sobre o papel dos docentes como motivadores na formação do conhecimento dos alunos, Bernardino (2011, p. 2) acrescenta que dentro do "contexto de sala de aula, o professor poderia representar, um colaborador no processo de alteração ou norteamento das orientações motivacionais dos seus alunos".

Percebe-se que a atratividade da aula está vinculada à forma com que o docente a conduz, sendo a motivação aquela que contribuirá para que o aluno seja o protagonista na construção do seu conhecimento.

Como forma de adentrar os aspectos motivacionais relacionados ao comportamento, apresentam-se o conceito de motivação e as suas teorias.

O conceito de motivação é postulado por Robbins (2005, p. 132) “como o processo responsável pela intensidade, direção e persistência dos esforços de uma pessoa para o alcance de determinada meta”.

Compreende-se que a motivação é a força psíquica que conduz o indivíduo a perseguir e perseverar na busca de uma determinada meta.

Dentro dessa perspectiva, abordam-se alguns aspectos das teorias motivacionais aplicadas para a gamificação: Teoria da Hierarquia das Necessidades, Behaviorismo, Teoria da Autodeterminação e Estado de Fluxo.

- **Teoria da hierarquia das necessidades**

Essa teoria motivacional, segundo Robbins (2005, grifos do autor) é uma das mais conhecidas e tem a denominação de **hierarquia das necessidades**. Foi criada por Abraham Maslow e tem como fundamento a ideia de que, no interior de cada indivíduo, há uma hierarquia composta de cinco categorias de necessidades.

A seguir, demonstra-se, com a figura abaixo, a forma gráfica de representação da hierarquia das necessidades humanas sob a perspectiva de Maslow, apresentada no formato de uma pirâmide:



Figura 1 – Hierarquia das Necessidades de Maslow.
Fonte: Joshua Seong e Verywell (*apud* Cherry, 2022, s/p, tradução nossa)

De acordo com a ilustração na pirâmide, as principais necessidades são esclarecidas por Robbins (2005, grifos nossos) como: **fisiológica** (fome, sede, abrigo, sexo etc.); **segurança** (proteção contra danos físicos e emocionais); **social** (afeição, aceitação, amizade e pertencimento a um grupo); **estima ou amor/pertencimento** (respeito próprio, realização, autonomias, *status*, reconhecimento e atenção); e **autorrealização** (tornar-se tudo aquilo que se é capaz de ser - crescimento, alcance do seu próprio potencial e autodesenvolvimento).

Entende-se, pelo exposto acima, que a satisfação das necessidades humanas segue a hierarquia da base até o topo da pirâmide. Observa-se, ainda, que as duas primeiras necessidades, partindo da base, são as primordiais ou básicas, e as demais, já estão num nível mais secundário de motivação, e para que os níveis superiores sejam atingidos, é necessário que as básicas sejam suplementadas ordinariamente.

O vínculo da gamificação com a pirâmide de Maslow se dá por estímulos atrelados à busca da aceitabilidade em grupo, do *status* e principalmente da autorrealização.

- **Behaviorismo**

O Behaviorismo ou Abordagem Comportamental é uma teoria inerente aos aspectos da gamificação e de tal relevância que se retoma seu conceito (conforme apresentado no subcapítulo 2.1.2) e sua interligação com essa metodologia ativa de ensino.

Peres *et al.* (2014, p. 253) esclarecem, muito oportunamente, que a teoria “Behaviorista apregoava que a aprendizagem ocorre por meio de estímulos e respostas, ou seja, agentes ambientais que modelam o comportamento do indivíduo e o encaminham para uma resposta almejada por meio de aproximações sucessivas”. Ou seja, essa abordagem observa o reflexo de reações a estímulos no comportamento humano e no comportamento dos animais.

Relacionadas à teoria do Behaviorismo com a gamificação, Kraiden (2017, p. 87, grifo da autora) ensina que há três lições a serem aprendidas:

1. É preciso observar o que as pessoas fazem, não com foco em suas razões para fazê-lo, mas no que efetivamente é feito.

2. Deve atentar para o *feedback*, algo essencial nos *vídeo games* e muito mais importante para a gamificação. [...]
3. É necessário associar escolhas e resultados. Ao jogar Farmville, por exemplo, o jogador sabe que, se não regar as plantinhas, não obterá uma boa colheita [...] Esta é uma mecânica denominada **compromisso**.

Assim também pensam Challco *et al.* (2015, p. 502, tradução nossa²) que essa teoria enfatizada por Skinner (um dos seus principais pensadores) aborda que:

A mudança nas atitudes e *comportamentos* dos aprendizes é aprendida por meio de condicionamento operante, no qual as consequências das ações humanas modificam a tendência a repetir o comportamento. [...] As ações do jogo executadas por estes componentes do jogo seguem as ações dos aprendizes para reforçar o comportamento de aprendizagem pretendido definido no roteiro.

Compreende-se que essa teoria está interligada com a gamificação pelo sistema de recompensas e *feedback* de pontuação e vem ao encontro de um dos objetivos da gamificação: o engajamento do indivíduo para o cumprimento de uma missão ou atividade.

- **Teoria da Autodeterminação**

Essa teoria é uma das mais determinantes no que diz respeito à gamificação.

A teoria da autodeterminação, segundo Kraiden (2017, grifos da autora), é uma das mais utilizadas na gamificação, partindo do pressuposto de que **as pessoas são naturalmente proativas**, dentro de um contexto que as estimulem a evoluir suas competências e habilidades. Ela está alicerçada em três pilares:

1. **Competência** (eficácia): percepção de ser útil e de ter capacidade de realizar determinada tarefa mesmo perante a dificuldade;
2. **Interação social**: necessidade de estabelecer vínculos com pessoas no meio em que está inserida;
3. **Autonomia**: capacidade de fazer escolhas, criar ou reconhecer

² The change in the learners' attitudes and behaviors is learned by operant conditioning, where the consequences of humans' actions modify the tendency to repeat a behavior. [...] The game actions taken by these game components follow the learners' actions to reinforce the intended learning behavior defined by the script. (texto original)

oportunidades e de estar no comando da própria vida.

A gamificação está intrinsecamente ligada a essa teoria em virtude da busca da competência das pessoas em conseguir realizar um desafio ou uma tarefa, da necessidade de interação social em expor suas conquistas e da autonomia em fazer suas próprias escolhas.

- **Estado de Fluxo**

A teoria do Estado de fluxo ou Estado de “*flow*” foi desenvolvida por Csikszentmihalyi e tem um papel significativo na gamificação.

Krajden (2017, p. 93, grifos da autora) postula que:

O húngaro Csikszentmihalyi [psicólogo] se dedicou a descobrir o que torna as pessoas felizes e chegou ao que ele chamou de estado de fluxo – aquele momento em que o indivíduo está fazendo algo que lhe dá tanto prazer que nada mais ao seu redor importa.

Percebe-se que o estado de estar feliz não está relacionado somente à condição financeira, e sim, ao estado de prazer.

E esse estado de prazer e de envolvimento são sensações proporcionadas pelos jogos, conceito inerente à gamificação.

Krajden (2017, p. 94), ainda, complementa que os momentos de sensação de “estado mágico” que os jogos proporcionam são responsáveis por:

- envolvimento completo no que se está fazendo;
- sensação de êxtase;
- ciência do que é necessário fazer e sentimento de que se é competente para tal;
- percepção de que se tem capacidade para realizar a tarefa;
- perda da noção de tempo;
- motivação despertada pelo prazer da atividade e não por recompensas externas.

Obviamente que essa teoria motivacional é umas das principais no conceito de gamificação, pelo fato das pessoas se sentirem capazes do cumprimento de uma tarefa, estimuladas não somente por uma recompensa, mas pela sensação de prazer, o que gera imersão total com o desafio proposto.

Mediante o apresentado, nota-se que a motivação é um fator determinante para que se atinjam propósitos almejados e, inclusive, no processo de ensino-aprendizagem, cujo papel do docente é o de utilizar subsídios que despertem o interesse no discente pela busca da construção do seu conhecimento de forma autônoma, criativa e mais leve no ambiente em que se encontra.

Deste modo, a gamificação, atrelada ao processo de aprendizagem, traz para o indivíduo uma nova forma de aquisição de competências e habilidades, de uma maneira mais suave e prazerosa. Isto porque os *games*, por meio dos elementos que vimos, geram experiências com estímulos emocionais que impactam no processo de aprendizagem. (Fernandes; Ribeiro, 2018, p. 7)

É patente que o professor deva dispor de meios que tornem o processo de ensino-aprendizagem adaptado à realidade cotidiana educacional atreladas às novas metodologias. Assim, a gamificação pode ser aplicada como um “meio facilitador” nesse processo.

O motivo da gamificação estar sempre em evidência nas temáticas educacionais é devido aos reflexos benéficos dos mecanismos dos jogos no comportamento dos estudantes como motivação em “aprender e construir seu conhecimento” e “princípios construtivistas (de cunho sociointeracionista) e a interação social e com o meio cultural”, elementos essenciais para a efetividade do processo de ensino-aprendizagem. (Martins; Giraffa, 2018)

Observa-se pelas explicações dos autores, que a gamificação promove atratividade na sala e o desenvolvimento de competências e habilidades inerentes tanto na aprendizagem quanto na vida pessoal e profissional dos alunos como um todo. A figura abaixo retrata de forma clara os reflexos advindos dessa metodologia ativa de ensino.



Figura 2 – Gamificação.
Fonte: Lorenzoni, 2022, s/p.

A Figura 2 demonstra os inúmeros benefícios que podem ser explorados com a aplicação desta ferramenta na sala e que farão a diferença na construção dos saberes dos alunos, elevando-os a protagonistas neste processo.

Sendo assim, a gamificação é uma tendência no que diz respeito à contribuição da formação do conhecimento.

Fadel *et. al.* (2014) destacam, oportunamente, que a gamificação desponta como uma futura forma de comunicação social em torno da socialização de conhecimentos, por meio da competição lúdica e agradável e, sendo assim, torna-se uma ferramenta estratégica em potencial para todos os segmentos, inclusive, na educação.

Por fim, vale ressaltar que a gamificação não é especificamente um jogo, ela utiliza os mecanismos e os instrumentos por eles providos para fomentar no âmbito educacional uma aprendizagem diferenciada que estimule a motivação e o engajamento dos discentes, traduzida na autorrealização de vencer um desafio, na recompensa, no *feedback* e no reconhecimento de uma conquista, tornando a educação mais atrativa e prazerosa neste contexto.

No próximo capítulo será apresentada de que forma o *Design Thinking* pode contribuir para que a gamificação seja aplicada de tal modo que se torne uma “intermediadora estratégica” na provisão de uma aprendizagem educacional proativa, efetiva e criativa.

2.3 *Design Thinking*

O *Design Thinking* é um instrumento com amplitude diversificada de aplicação em vários ramos como: organizacional, social, *design* de serviços e de produtos, e inclusive educacional (foco de estudo), além de ser uma proposta inovadora nas diversas problemáticas desses ramos.

Brown (2020, p. 12 - 13) esclarece que sua definição pode ser compreendida como “um conjunto de princípios aplicáveis a uma variedade de problemas”, princípios estes que auxiliam na busca de soluções “inovadoras” e “sob medida” aos seus usuários-alvo.

Muller-Roterberg (2021, p. 10) ressaltam que essa abordagem deve ser voltada à inovação, ter viabilidade econômica e ser adequada à necessidade das pessoas.

O design thinking é uma abordagem à inovação centrada no ser humano que visa formular ideias criativas e modelos de negócios eficazes, concentrando-se nas necessidades das pessoas. A ideia básica por trás do Design Thinking é aplicar as abordagens e métodos ao desenvolvimento de inovações (é o sentido de design — criação) mantendo, ao mesmo tempo, uma análise sistemática e baseada em fatos da adequação e da viabilidade econômica delas — assim como o que um pesquisador faz (a contraparte thinking — criticismo).

Nota-se, pelo exposto acima dos autores, que o *Design Thinking* auxilia na solução de problemas, de forma criativa e inovadora, com a participação colaborativa das pessoas e tendo como foco o atendimento às demandas de modo útil.

Adentrando um pouco em sua história, a sua origem é traçada, segundo Pimenta (2018, s/p, grifos do autor):

Em 1919, na Escola de Design Bauhaus, que revolucionou o design com a proposição de **combinação de métodos e técnicas de forma a projetar serviços e produtos que fossem ao mesmo tempo funcionais, esteticamente belos e com uma boa experiência para o usuário.**

Com essa escola já se destacava uma das características fundamentais do DT que é a funcionalidade do produto ou serviço e a percepção de necessidade e praticidade pelo usuário.

O surgimento da terminologia de “*Design Thinking*” se dá com a publicação de um livro no final da década de 80 (oitenta), e a sua divulgação inicial em um simpósio, no início dos anos 90 (noventa) conforme apresenta Faccioni Filho (2017, p. 7):

A expressão “design thinking” foi utilizada pela primeira vez no título do livro de Rowe, em 1987, pela editora do MIT – Massachusetts Institute of Technology, e desde então passou a fazer parte da consciência coletiva dos designers de todo o mundo. O primeiro simpósio dedicado ao design thinking aconteceu em 1992. Múltiplos modelos de design thinking surgiram a partir de então (DORST, 2010), alimentados por visões diferentes de design e também de outras áreas de pesquisa, teóricas e práticas.

A essas considerações sobre a evolução histórica do DT, apresentam-se, com o quadro abaixo, os seus precursores que estão compreendidos entre os anos de 1940 a 1979. E, também, os eventos que deram início ao seu surgimento a partir do ano de 1980.

(continua)

Data	Autor(es)	Acontecimento
Precusores do DT		
1940	Osborne, A. F.	Criada a ferramenta brainstorm(ing)
1947	Simon, H. A.	Sugerido o design como parte da gestão e tomada de decisão (livro Administrative Behavior)
1962	Jones, J. C., Thornley, D. e Archer, B.	Apresentada uma metodologia ‘racional’ de design (1ª Conferência sobre Métodos de Design)
1964	Alexander, C.	Design como um método racional e lógico (notas em Synthesis of Form)
1969	Simon, H. A.	Sugerido o design como um modo de pensar (livro The Science of the Artificial)
1972	Rittel, H.	Apresentada uma metodologia de design baseada nos wicked problems (artigo On the Planning Crisis: Systems Analysis of the ‘First and Second Generation’)
1972	McKim, R. H.	Sugerida a resolução de problemas através do pensamento visual (livro Experiences in Visual Thinking)
Surgimento do DT		
1980	Lawson, B.	Publicado o termo DT (livro How Designers Think)
1982	Cross, N.	Criado o discurso do DT como um estilo cognitivo (artigo Designerly ways of knowing)
1983	Schön, D. A.	Sugerida a resolução de problemas através da reflexão em ação (livro The Reflective Practitioner)
1987	Rowe, P. G.	Aplicado o conceito do DT na arquitetura (livro Design Thinking)
1991	Delft University of Technology	Realizado o 1º Simpósio de Pesquisa em DT (Research in Design Thinking)

(conclusão)

1992	Buchanan, R.	Criado o discurso do DT como uma teoria geral do design (artigo <i>Wicked Problems</i>)
2000	Universidade de Toronto	Apresentado o termo <i>design thinkers</i> (conferência <i>Design Thinkers 2000</i>)
2003	IDEO	Criado o discurso do DT como um recurso organizacional (metodologia IDEO)
2005	Kelley, D. e Plattner, H.	Inaugurada a <i>d.school</i> na Universidade de Stanford (DT na academia)

Quadro 1: A história do *Design Thinking*.

Fonte: Adaptado de Canfield (2021, p. 226).

Em comparação aos eventos históricos apresentados pelos dois autores, o primeiro atribui o conhecimento da expressão DT em 1987 com o livro “*Design Thinking*” de Rowe; enquanto o segundo, em 1980, com o livro “*How Designers Think*” de Lawson. Observa-se que esse direcionamento pode estar relacionado ao fato de que Rowe apresenta não somente a terminologia do DT, mas, também, o seu conceito.

Contextualizando o Quadro 1, nota-se que o embrião do DT se dá com a criação em 1940 por Osborne de uma ferramenta muito conhecida em gestão – o “*Brainstorming*”; e que, hoje, é amplamente utilizada no processo de aplicação do método. Adiante, até o ano de 1979, a metodologia de *design* foi se desenvolvendo, racional e logicamente, no seu modo de pensar, inclusive de forma visual, na resolução de problemas.

A partir de 1980, finalmente o método é apresentado com a terminologia de *Design Thinking*. Em sequência, a metodologia vai evoluindo como um estilo cognitivo e como resolução de problemas por meio da reflexão em ação. E em 1987, o conceito é aplicado na arquitetura com a publicação do livro “*Design Thinking*” de Rowe. A contar de 1990 em diante, ocorre o início de sua divulgação, com o primeiro simpósio (1991), com o artigo “*Wicked Problems*” – DT como teoria geral do DT (1992) e com a apresentação do termo “*design thinkers*”, na conferência *Design Thinkers* na Universidade de Toronto (2000); com a metodologia IDEO – DT, como recurso organizacional (2003); e, por fim, com a inauguração da *d.school* na Universidade de Stanford (2004).

Certamente que uma das maiores contribuições para a difusão e aplicação dessa metodologia ocorre com a IDEO. Brown, (2020, p. 12) explana como surgiu a expressão DT nessa tão famosa agência de *design*:

Um dia, eu estava batendo papo com meu amigo David Kelley, professor de Stanford e fundador da IDEO, e ele observou que, sempre que alguém lhe perguntava algo sobre design, ele se via incluindo a palavra “thinking” – pensamento – para explicar seu trabalho. Daí surgiu o termo “design thinking”.

A IDEO é referência em se tratando da temática, divulgada por Tim Brown no livro ***Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias***, que aborda as lições dessa organização para potencializar a inovação e conduzir as empresas ao sucesso.

Ainda em relação à evolução história do DT, no Brasil, a terminologia é introduzida a partir do ano de 2006 e, a seguir, apresenta-se essa evolução com o quadro abaixo.

Data	Autor(es)	Acontecimento
Surgimento do DT no Brasil		
2006	Nitzsche, R.	Publicado o termo DT no Brasil (artigo <i>Designing, a Transformação do Design Estratégico</i>)
2009	Borba, G. e Simantob, M.	Realizado o primeiro <i>workshop</i> de DT no Brasil (Porto Alegre)
2010	Nitzsche, R.	Realizado o primeiro curso de DT no Brasil (Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM/RJ)
2010	Pinheiro, T. e Alt, L.	Realizado o curso de DT (ESPM/SP)
2012	Vianna <i>et al.</i>	Publicado o livro <i>Design Thinking: Inovação em Negócios</i>
2014	Educadigital	Lançado o material DT para educadores (<i>Design Thinking for Educators</i>)

Quadro 2: A história do *Design Thinking* no Brasil.

Fonte: Adaptado de Canfield (2021, p. 226).

Verifica-se que os principais fatos que introduziram o DT no cenário brasileiro foram: a publicação do termo no artigo de Nitzche intitulado como “*Designing, a Transformação do Design Estratégico*” (2006) e a realização o primeiro *workshop* de DT em Porto Alegre (2009). Logo após, em 2010, essa evolução tem continuidade com a realização dos primeiros cursos pela Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM/RJ e ESPM/SP; publicação do livro ***Design Thinking: Inovação em Negócios*** (2012) e lançamento do material DT para educadores pela Educadigital disponível em: <https://educadigital.org.br/dteducadores/>.

Com a explanação do contexto histórico do DT, observou-se que o método teve seu início em 1919, e continua evoluindo e conquistando seu espaço até os dias atuais, especificamente no Brasil.

Após o entendimento de sua origem e desenvolvimento, o próximo passo é a explicação dos conceitos de DT de forma mais aprofundada e do processo para a aplicação de suas etapas.

O *Design Thinking* é uma ferramenta que instiga a uma ruptura do pensamento e método tradicionais na solução de problemas.

Ao contrário da abordagem tradicional analítica que incentiva que devemos nos mover na direção mais razoável para solucionarmos problemas, o pensamento do Design propõe que devemos nos mexer primeiro para gerar opções que nos levarão a encontrar um caminho, e não escolher primeiro um caminho e então gerar opções (Pinheiro; Alt, 2017, p. 58)

E essa ruptura de pensamento proposta pelo DT deve estar fundamentada, de acordo com a Escola de *Design Thinking* (2016), em 4 (quatro) pilares: decisões centradas no ser humano; questionar as questões; construir para pensar; e iterar.

Esses pilares estão atrelados à aplicação do DT principalmente, o foco das decisões nas pessoas, e devem fazer parte do “*kit de ferramentas*” do *design thinker*.

Nas palavras de Tim Brown — CEO da IDEO —, o Design Thinking é uma abordagem centrada no ser humano para a inovação, que se baseia em um kit de ferramentas de designer para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades da tecnologia e os requisitos para o sucesso dos negócios. (Ministério Da Ciência, Tecnologia E Inovação – MCTI³, 2020, p. 3)

Percebe-se que a inovação é um dos expoentes inerentes ao conceito do *Design Thinking* sempre focada no atendimento às necessidades do usuário e o *design thinker* deve ter esse olhar “empático” e “disruptivo” para que a solução seja a mais assertiva possível.

O papel do *design thinker* é saber identificar os reais problemas e abordá-los sob vários prismas para solucioná-los de forma mais efetiva e inovadora, priorizar o trabalho colaborativo entre equipes multidisciplinares e trabalhar em um processo

³ Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil – MCTI. Disponível em: https://cgep.mcti.gov.br/arquivos/Toolkit-Design_Thinking.pdf.

multifásico (chamado *fuzzy front end* – interações e aprendizados constantes). E a sua forma de pensar deve ser um “pensamento abduutivo” e “fora da caixa”, ou seja, nada convencional e livre da lógica do “pensamento lógico cartesiano”. (VIANNA *et al.*, 2012)

Um dos segredos da disruptura do pensamento é “pensar fora da caixa”, ou seja, “abandonar velhas ideias” e dar oportunidade a “ideias inovadoras” que se traduzem em soluções apropriadas ao usuário do produto ou serviço.

Brown (2020, grifos nossos) postula que o DT deve estar estruturado em 3 (três) critérios/pilares para a criação de “boas ideias”: **desejabilidade, praticabilidade e viabilidade**.

A seguir, apresenta-se com a figura abaixo, a explanação conceitual desses pilares embasados nos conceitos do autor.



Figura 3 – Pilares do *Design Thinking*.
Fonte: Adaptado de Brown (2010 *apud* Oliveira; Nesteriuk, 2017, p.72).

A figura 3 esclarece que um produto ou serviço bem-sucedido deve ser desejável, prático e necessário ao usuário e ter viabilidade econômica e financeira para o seu desenvolvimento e mercado-alvo.

Há mais 3 (três) elementos basilares que devem ser levados em consideração segundo Brown (2020, grifos do autor) para o sucesso do programa de DT:

- **Insight: Aprendendo com a vida alheia.** Está centrado na observação das experiências das pessoas em atividades cotidianas no ambiente em que vivem;

- **Observação: Vendo o que as pessoas não fazem, escutando o que não dizem.** Se o foco for concentrar na massa de pessoas do centro da distribuição, pode

ser que se confirme o que já se sabe e não aprenda algo novo ou surpreendente. Porém, para se obter *insights* nesse nível, é necessário voltar aos extremos, em locais com usuários “radicais”, que vivam, pensam e consomem de forma diferenciada;

- **Empatia: na pele dos outros.** O objetivo central é criar conexão com pessoas que estão sendo observadas, ou seja, pensar nelas como “pessoas” e não “desvios-padrão”.

Brown (2020, p. 55, grifos nossos) enaltece a relevância desses elementos, incorporando-os dentro da própria missão do DT: “A missão do design thinking é traduzir **observações** em **insights**, e, estes **insights**, em **produtos** e **serviços** para **melhorar a vida das pessoas**”. Ou seja, esses elementos corroboram intrinsecamente com o pilar do DT “decisões centradas no ser humano”, pois a elaboração de um produto ou serviço deve estar centrada na observação do comportamento humano e suas necessidades para que os “*insights*” sejam assertivos.

O *Design Thinking* é uma ferramenta desenvolvida em etapas, sendo estruturado da seguinte forma conforme figura abaixo



Figura 4 – Esquema representativo das etapas do processo de *Design Thinking*.
Fonte: Vianna *et al.* (2012, p. 18).

Apresentam-se, a seguir, os detalhes de cada fase de implantação para um entendimento pleno desta metodologia.

- **Imersão**

A imersão é a etapa inicial do processo de *Design Thinking*.

Vianna *et al.* (2012, p. 21) esclarecem, muito oportunamente, que “nesse momento a equipe de projeto aproxima-se do contexto do problema, tanto do ponto de vista da empresa (o cliente), quanto do usuário final (o cliente do cliente)”.

A essas ponderações sobre a imersão, acrescenta MJV Technology & Innovation⁴ (2017, p. 7, grifo do autor) mais algumas características dessa etapa cujo “objetivo é criar o entendimento global de tudo que cerca o desafio entendendo as necessidades e desejos de todas as partes envolvidas, com especial atenção para os usuários finais. A palavra-chave aqui é **EMPATIA!**”.

Ressalta-se aqui a relevância da empatia (elemento basilar no DT) nesse processo, afirmando que o todo o trabalho do *design thinker* deve estar “centralizado nas pessoas”.

Como postulam Vianna *et al.* (2012, p. 22, grifos nossos):

A Imersão pode ser dividida em duas etapas: **Preliminar** e em **Profundidade**. A primeira tem como objetivo o reenquadramento e o entendimento inicial do problema, enquanto a segunda destina-se a identificação de necessidades e oportunidades que irão nortear a geração de soluções na fase seguinte do projeto, a de Ideação.

Compreende-se que na etapa preliminar há um contato inicial do entendimento do problema, dados esses que serão explorados na etapa em profundidade que consiste na verificação de necessidades e possíveis oportunidades que darão suporte para as próximas etapas do DT.

Destarte, entende-se que essa fase versa sobre o conhecimento e a compreensão de uma forma mais aprofundada da vida, dos problemas das necessidades do usuário final. Quanto mais informações e detalhes obtivermos do usuário melhor será o suporte para o desenvolvimento das próximas etapas do método.

⁴ MJV Technology & Innovation – é uma empresa de Consultoria em Inovação e Tecnologia com mais de 25 anos de experiência e que aplica em todos os seus projetos o *Design Thinking*, as Metodologias Ágeis e a Sustentabilidade. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/#>.

- **Análise e Síntese**

Após a provisão de dados e informações coletados na fase de imersão, a próxima etapa é o tratamento desses apontamentos por meio da análise e da síntese, que estará direcionada ao entendimento do problema como um todo.

Murakami *et al.* (2014, p. 657) esclarecem, muito oportunamente, que “ao final da imersão, a massa de dados levantados é analisada, cruzando informações a fim de identificar padrões e oportunidades”.

E essas informações ou *insights*, segundo Vianna *et al.* (2012, p. 65), “são organizados de maneira a obterem-se padrões e a criar desafios que auxiliem na compreensão do problema”.

A análise e a síntese são associadas ao processo de inovação, de tamanha relevância que elas são na implantação do *Design Thinking*.

O **processo criativo**, contudo, baseia-se na **síntese**, o ato coletivo de juntar as partes para criar ideias completas. Uma vez que os dados foram coletados, é necessário analisá-los e identificar padrões. A **análise** e a **síntese** são igualmente importantes e cada uma desempenha papel essencial no **processo de criar opções** e **fazer escolhas**. (BROWN, 2020, p. 75, grifos nossos)

Observa-se, que nesta fase, é imprescindível o *design thinker* estar munido de informações valiosas e relevantes que o auxiliem na definição do problema-foco, para que todos os esforços resultem em uma solução efetiva.

- **Ideação**

Nesta fase, é primordial que se propicie um ambiente em que as pessoas se sintam confortáveis para a contribuir no processo com suas ideias, sem serem inibidas ou julgadas por elas, na qual “todas as ideias são bem-vindas e aprimoradas”.

Vianna *et al.* (2012, p. 99) observam, com razão que:

Essa fase tem como intuito gerar ideias inovadoras para o tema do projeto e, para isso, utilizam-se as ferramentas de síntese criadas na fase de análise para estimular a criatividade e gerar soluções que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado.

Para a geração de ideias, aliás, é muito comum a aplicação de uma ferramenta de gestão, inclusive utilizada na qualidade, chamada “*Brainstorming*”.

MJV Technology & Innovation (2017, p. 8) esclarece, muito oportunamente, que é na:

Etapa da ideação, quando o brainstorming, a tempestade cerebral, é realizada. O objetivo é que o maior número de ideias seja apresentado sem nenhum julgamento. Os participantes do projeto propõem alternativas e soluções para o contexto identificados na análise.

O *Brainstorming* é uma ferramenta de apoio neste processo, porque auxilia, de forma estruturada e criativa, a criação de alternativas em grupo. Segundo Vianna *et al.* (2012) é uma técnica aplicada em grupo e conduzida por um moderador cujo objetivo é o de estimular a criação de inúmeras ideias criativas, sem limites e sem restrições, em um espaço bem curto de tempo.

O *design thinker* não deve ficar restrito somente à utilização desta ferramenta, há outras que também podem ser úteis nesse processo. Vianna *et al.* (2012, grifos do autor) apresentam mais algumas ferramentas que são:

- **Workshop de cocriação:** é um encontro organizado com pessoas convidadas envolvidas diretamente ou indiretamente com o projeto, que tem como objetivo estimular a criatividade e a colaboração com atividades em grupo, incentivando a criação de soluções inovadoras;

- **Cardápio de ideias:** é um catálogo que apresenta de forma sintetizada todas as ideias, comentários e eventuais desdobramentos gerados no projeto e oportunidades de negócio, oriundas de reuniões colaborativas, apresentações de projeto e *workshops* de cocriação;

- **Matriz de posicionamento:** é uma ferramenta de análise estratégica de validação dos critérios norteadores das ideias geradas voltadas ao atendimento das necessidades das *personas* elaboradas no projeto, de modo que as ideias mais estratégicas sejam selecionadas para serem prototipadas, mediante a eficiência dos benefícios e desafios de cada solução e são provenientes de reuniões entre a equipe de projeto e os contratantes.

Nota-se que, nesta fase, inicia-se o processo de “pensar fora da caixa”, com a aplicação de técnicas ou ferramentas de incentivo à criatividade e participação de

peças de diferentes perfis, na busca de melhores ideias ou propostas na solução do problema-alvo. Após a conclusão desta etapa, o próximo passo é a prototipação.

- **Prototipação**

O ponto central desta última fase é converter em protótipo a ideia ou proposta selecionada.

De acordo com Brown (2020), a prototipação é chamada por David Kelley de “pensar com as mãos” e pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi de “transações entre pessoas e coisas”, e, de forma conceitual, dá forma a uma ideia permitindo melhorias.

Em consonância com o pensamento de Vianna *et al.* (2012, p. 121), a função da prototipação é “auxiliar a validação das ideias geradas e, apesar de ser apresentada como uma das últimas fases do processo de Design Thinking, pode ocorrer ao longo do projeto em paralelo com a Imersão e a Ideação”.

Essa validação das ideias geradas é o que pode ser chamado de protótipo.

O Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação – MCTI (2020, p. 8), apresenta o conceito de protótipo, por meio da frase de Jerry Cao (*UX Content Strategist* da UXPin), como “uma versão simulada ou amostra de um produto final, a ser utilizada para testes antes do lançamento”, ou seja, a ideia concretizada.

A essas considerações sobre protótipo, acrescenta Vianna *et al.* (2012, p. 122, grifos do autor) mais algumas características sob dois aspectos:

- 1. Da ótica da equipe de projeto:** Ao dar forma a ideia é preciso elaborá-la com mais detalhes, aumentando os níveis de fidelidade da solução ao longo do processo;
- 2. Do ponto de vista do usuário:** Ao interagir com o modelo criado, em diferentes níveis de contextualidade, o usuário pode avaliá-lo e fornecer insumos para sua evolução e aperfeiçoamento.

Sendo assim, essas características podem ser traduzidas de um modo sintetizado no conceito de prototipação conforme figura abaixo.



Figura 5 – Prototipação.
Fonte: Vianna *et al.* (2012, p. 122).

Em síntese, a prototipação está centrada na concretização e autenticação da ideia e da sua interação com o usuário. Essa fase é relevante dentro do processo, por permitir os ajustes no produto ou serviço (em fase de teste), antes da sua efetiva produção e lançamento no mercado, evitando, assim, gastos dispendiosos.

Diante do apresentado, conclui-se que o *Design Thinking* é um instrumento estratégico para a sustentabilidade dos negócios corporativos por propiciar soluções de problemas de forma inovadora e diferenciada aos seus usuários.

A inovação é uma característica inerente ao *Design Thinking* no que diz respeito à criação de um produto ou serviço. Sendo assim, no próximo subcapítulo será apresentado o papel da inovação neste contexto.

2.3.1 *Design Thinking* como uma abordagem à inovação

A inovação é umas das “*buzzwords*” (palavras da moda) no mercado contemporâneo e determinantes no sucesso e sustentabilidade das organizações. Ela está correlacionada à melhoria ou “*upgrade*” de um produto ou serviço.

Neste sentido, a inovação e o “*Design Thinking*” caminham “lado a lado” por ele ser uma ferramenta que procura soluções criativas e inovadoras.

Foi buscando novos caminhos para a inovação que se criou o que hoje é conhecido como “*Design Thinking*”: uma abordagem focada no ser humano que vê na multidisciplinaridade, colaboração e tangibilização de pensamentos

e processos, caminhos que levam a soluções inovadoras para negócios. (VIANNA *et al.*, 2012, p. 12).

O *Design Thinking* é esse instrumento estratégico recomendado e imprescindível para o aperfeiçoamento dos processos inovadores dentro de uma empresa.

Inicia-se a discussão da temática abordando a etimologia da palavra inovação.

Segundo Brasil (2011, p. 38), a palavra inovação é “derivada da palavra latina “*innovātus*”, “*in*”, significando movimento para dentro” mais o adjetivo “*novus*”, significando novo. Assim, inovação é o movimento em busca do novo”.

Entende-se, portanto, que a palavra inovação significa introduzir uma novidade ou aprimorar algo já existente.

Em consonância com o pensamento de Alencar (1996, p. 3):

Inovar significa, como o próprio termo sugere, introduzir novidade, concebendo-se a inovação organizacional como processo de introduzir, adotar e implementar uma nova ideia (processo, bem ou serviço) em uma organização em resposta a um problema percebido, transformando uma nova ideia em algo concreto.

Já Macedo; Miguel e Casarotto Filho (2015) enfatizam a relevância da inovação no setor econômico mundial como um fator de fomento econômico por meio de uma dinâmica de competitividade global entre as empresas, as quais buscam se destacar e se diferenciar para obterem resultados mais rentáveis.

Vianna *et al.* (2012, p. 12) esclarecem, muito oportunamente, que:

Segundo a revista norte-americana Business Week, o processo de inovação consiste em recriar modelos de negócio e construir mercados inteiramente novos que vão ao encontro de necessidades humanas não atendidas, sobretudo para selecionar e executar as ideias certas, trazendo-as para o mercado em tempo recorde.

Percebe-se que a inovação não é somente um “modismo”, mas sim uma tendência e fator determinante na sobrevivência das empresas e no desenvolvimento e crescimento econômico.

Conforme o Manual de Oslo (2006, grifos nossos) há quatro tipos de inovação:

- **Inovação de produto:** abrange transformações substanciais nas características de novos produtos, serviços e aperfeiçoamentos (*softwares* agregados, especificações técnicas, dentre outros) para produtos já existentes;
- **Inovação de processo:** caracteriza uma inovação de um método produtivo ou modificações (maquinários, *softwares* e procedimentos) relevantes de melhora de um processo já existente;
- **Inovação de *marketing*:** compreende técnicas inéditas de *marketing* que envolvem mudanças no que tangem à concepção, ao posicionamento, à embalagem, à formação de preço e à promoção de um produto ou serviço;
- **Inovação organizacional:** envolve novos procedimentos organizacionais nas práticas dos negócios corporativos como um todo, ou seja, tanto na sua forma interna quanto em suas relações externas.

Nota-se que a inovação é uma abordagem que abarca vários aspectos dentro de uma empresa para a criação de um produto ou um serviço envolvendo todas as áreas, inclusive o processo produtivo como um todo e a comunicação com o usuário final (*marketing*).

Há um conceito intrínseco à inovação que a antecede e é fundamental para a sua criação e consolidação efetiva: a criatividade.

A **criatividade** representa o processo de criação de ideias. De certo modo, é a inspiração que nos permite criar novas soluções. A **inovação** é a capacidade de converter estas ideias em algo aplicável, dando-lhes sentido e valor dentro de um determinado contexto. (MANUAL DE CRIATIVIDADE EMPRESARIAL, 2010, p. 8, grifos nossos)

Compreende-se que a criatividade é uma habilidade inerente ao processo de criação de ideias por viabilizar soluções de forma inovadora e tornar a empresa mais competitiva no mercado em que está inserida.

Destarte, a criatividade e a inovação estão correlacionadas ao próprio conceito de *Design Thinking*, pelo fato de ele ser uma ferramenta que permite aos usuários uma solução criativa que surpreenda suas expectativas.

Da mesma opinião é Vianna *et al.* (2012, p. 14) que consideram que:

A inovação guiada pelo *design* veio complementar a visão do mercado de que, para inovar, é preciso focar no desenvolvimento ou integração de novas

tecnologias e introduzir novos significados aos produtos, serviços e relacionamentos. Ao desafiar os padrões de pensamento, comportamento e de sentimento “*designer thinkers*” produzem soluções que geram novos significados e que estimulam os diversos aspectos envolvidos na experiência humana.

A essa correlação entre “Inovação” e “*Design Thinking*”, acrescenta MJV Technology & Innovation (2017, p. 6) mais algumas características dessa ferramenta postulando que o DT, “é uma abordagem de inovação pautada na forma de pensar do designer. Isso porque o designer alia a criatividade e a empatia para criar soluções inovadoras”.

Diante disso, no que concerne à criatividade, o *Design Thinking* é um instrumento estratégico de apoio aos procedimentos para a criação e desenvolvimento de serviços e de produtos na tratativa de soluções de problemas para os mais diversos e exigentes tipos de usuários de qualquer segmento, especificamente do segmento educacional aplicado ao aprendizado de contabilidade, foco do trabalho. Sendo assim, no próximo subcapítulo explora-se sobre a conexão do *Design Thinking* com o processo educacional.

2.3.2 A Educação e o *Design Thinking*

A educação é essencial na formação de um indivíduo e responsável pela difusão do conhecimento, além de ter como principal foco potencializar, por intermédio do ensino-aprendizagem, as aptidões e as competências humanas.

Para se alcançar o pilar da educação “aprender a aprender” no século XXI, há de se valorizar a curiosidade do aluno/aprendente no processo de construção proativa do conhecimento, não cabendo mais a linear transmissão de informações para a formação técnico-cultural do discente, mas sim, deve-se estimular o prazer pela aprendizagem e pelo desenvolvimento do pensar criticamente (Oliveira, 2014).

Ressalta-se a relevância do papel do docente em utilizar ferramentas e métodos que despertem no discente o desejo de ele ser o protagonista na solidificação do seu saber. Diante deste contexto, surge o *Design Thinking* como uma alternativa educacional colaboradora para um processo de uma aprendizagem efetiva e motivadora.

O *Design Thinking* é uma abordagem oriunda da área de *design*, e conforme discorrido nos subcapítulos de 2.3 a 2.3.1, pode ser empregado em vários segmentos, inclusive o educacional (foco de estudo).

Antes da inter-relação do DT com a educação, abordam-se algumas características acerca do conceito de *design*.

Há, conforme Reginaldo (2015, grifos nossos), três características do *design* de valor intrínseco que podem ser usadas na área da educação:

- **O *design* desenvolve capacidades dos alunos na resolução de um determinado problema:** os problemas de *design* podem ser considerados mais reais por estarem mais ligados à vida cotidiana do que os problemas das ciências;

- **O *design* sustenta o desenvolvimento cognitivo nos modos de cognição concreto/icônico:** o *design* apresenta um tipo de pensamento peculiar construtivo, proposto por Peirce, chamado de raciocínio abduativo (conforme conceito apresentado no subcapítulo 2.3.1). Dentre as teorias do construtivismo (conforme apresentado no subcapítulo 2.1.4), destacam-se Piaget (no que tange ao raciocínio concreto: pela habilidade e lógica para soluções de problemas reais) e Bruner (no que concerne ao raciocínio icônico: pela capacidade de discernir objetos por meio de imagens) que são particularmente as abordagens relevantes para o *design*.

- ***Design* oferece oportunidades para o desenvolvimento de muitas habilidades do pensamento não verbal e comunicação:** os *designers* têm preferência em utilizar modos não verbais (modelos e códigos que dependem tanto de imagens gráficas, linguagens de objetos, línguas de ação e mapeamento cognitivo) em vez dos formais (modos verbais, numéricos e literários de pensar e de se comunicar).

Percebe-se que essas características são essenciais pois contribuem eficientemente para o desenvolvimento da capacidade crítica e criativa dos alunos na proposta de novas ideias na solução de problemas do cotidiano como um todo.

Oliveira (2014) enfatiza que os focos do conhecimento provido pelas instituições de ensino deve ser o estímulo ao pensamento crítico e transdisciplinar, que não se confine na academia, mas dela transcenda, tornando-se útil ao enfrentamento do mundo e suas complexas demandas sociais, ecológicas, culturais, econômicas, políticas e científico-tecnológicas.

Percebe-se que as instituições de ensino devem prover ao discente uma forma “prática” e “útil” de ensino-aprendizagem motivadora que desperte o interesse de produção autônoma do seu conhecimento e o capacite para os desafios do mercado contemporâneo.

E essa forma prática e útil devem ser traduzidas em instrumentos inovadores que façam essa mediação do ensino-aprendizagem preparando o discente para o mercado de trabalho e para sociedade como um todo. Reitera-se que o *Design Thinking* pode ser esse instrumento de transformação e de quebra de paradigmas educacionais.

O *Design Thinking* como ferramenta educacional é definido pelo Centro de Inovação para a Educação Brasileira – CIEB (2019, p. 11) como:

Uma abordagem que permite criar metodologias colaborativas de pesquisa, produção e socialização de novos conhecimentos, bem como compartilhar informações com agilidade e precisão. Interação e comunicação por meio de dinâmicas participativas em que o relacionamento cooperativo passa a ser uma ferramenta essencial para superar entraves e conflitos internos nos processos de execução de planos de inovação.

Da mesma opinião é Lopes, Hargah e Santos (2016, p. 7) que consideram que:

Para a educação o design thinking oferece a possibilidade de desenvolver ações que tenham dentro de um processo de colaboração coletiva: liberdade, formas ativas e significativas de envolver professores e estudantes [sic], desenvolvimento de potencialidades criativas, soluções que podem atender o indivíduo [sic], a sala de aula, a escola, o ambiente educativo e a comunidade. Tudo isso por meio de um processo lúdico que torna a ação motivadora e envolvente.

Nota-se que o ponto em comum entre os autores acima é o desenvolvimento de habilidades como o trabalho em equipe e liberdade para a criatividade na busca de soluções de uma forma diferente e motivadora.

Além desses benefícios do DT no setor educacional, há outros refletidos no aluno que devem ser levados em consideração, segundo Stumm e Wagner (2019, grifos dos autores) como: desvincular do pensamento linear (sair da zona de conforto), a capacidade de se colocar no lugar do outro e o de ser mais participativo.

Fica claro pelo exposto acima que o método do DT pode fazer a diferença no ensino-aprendizagem do ambiente escolar. A seguir a figura abaixo demonstra outros benefícios advindos deste método.



Figura 6 - O que o *design thinking* oferece para a área educacional.
Fonte: Educadigital (2013, p. 10).

Observa-se que o DT aplicado na educação estimula o desenvolvimento da criatividade e proatividade, da aptidão para o trabalho em equipe, da solução focada nas pessoas (empatia), competências determinantes para o convívio social e para o mercado de trabalho.

Mediante toda contextualização apresentada, ressalta-se que o papel da instituição de ensino deve ser de “facilitadora” no processo de ensino-aprendizagem de forma inovadora (metodologias ativas de ensino, como por exemplo, a gamificação – foco de estudo do trabalho), engajadora e com o desenvolvimento de competências que preparem o aluno para os mais diversos desafios do mundo contemporâneo. E a essa forma “inovadora de ensinar” devem ser acopladas ferramentas que facilitem esse processo, dentre as quais, conforme evidenciado no trabalho, pode ser o *Design Thinking*.

O DT na educação pode ser aplicado como um direcionador, por meio de metodologias diferenciadas, que auxiliem na busca de soluções efetivas e criativas no processo de aprendizagem nas salas de aulas.

Uma metodologia ativa de ensino que atende a esse desafio da área de educação é a gamificação (conforme apresentado no capítulo 2.2 e objeto de estudo do trabalho), que por utilizar mecanismos de “*games*” a um determinado segmento, no caso o da educação, propicia engajamento de forma entusiástica e estimula o raciocínio e a criatividade.

Nessa perspectiva, a seguir, discorre-se sobre os conceitos fundamentais de contabilidade, a fim de que o aprofundamento desses conceitos, ajudem no desenvolvimento de um produto que auxilie no entendimento e aplicação do Método das Partidas Dobradas, por meio dos instrumentos do *Design Thinking* e da Gamificação.

2.4 A Contabilidade e o Método das Partidas Dobradas (MPD)

A contabilidade sempre foi um instrumento essencial para as entidades e seus mais diversos tipos de usuários na gestão dos seus negócios por fornecer informações das reais situações econômica e financeira das entidades que auxiliam no processo decisório e no controle do patrimônio.

Diferentemente do que a grande maioria das pessoas pensa, equivocadamente, a contabilidade é uma ciência social e não exata. Nesta mesma linha de pensamento, Santos *et al.* (2014, p. 6) conceituam a contabilidade como uma “ciência social factual que tem por objeto o estudo das variações, qualitativas e quantitativas, ocorridas no patrimônio das entidades”.

Da mesma opinião é Marion (2015, p. 6), que explica a razão pela qual a contabilidade é considerada dentro do campo da ciência social, definindo-a como “uma ciência social, pois estuda o comportamento das riquezas que se integram no patrimônio em face das ações humanas (portanto, a Contabilidade ocupa-se de fatos humanos)”.

A utilidade da contabilidade se dá por ser ela organizada como um sistema de informação de proteção ao patrimônio das entidades. Da mesma opinião é Padoveze (2016a, p. 3, grifos do autor), que considera a contabilidade como “**o sistema de informação que controla o patrimônio de uma entidade.**”

Assim, percebe-se que a contabilidade é uma ciência focada no estudo e controle do patrimônio das entidades, pois, conforme postulam Santos *et al.* (2014, p. 7), “o objeto formal da Contabilidade é o estudo do patrimônio das entidades em seus aspectos qualitativos e quantitativos”. Entende-se, portanto, que o profissional da contabilidade assume um papel de “anjo guardião” que utiliza métodos e técnicas que blindam o patrimônio das entidades.

E o método principal para esse estudo e controle do patrimônio é o **Método das Partidas Dobradas**, que é a estrutura de toda a escrituração contábil na geração das informações aos usuários da contabilidade.

O Método das Partidas Dobradas é também conhecido como o **mecanismo de débito e crédito** e consiste na explicação e no registro de cada operação das variações do patrimônio demonstrando: a **aplicação dos recursos** (débito) e especificando como eles **foram obtidos** (crédito). (SAPORITO, 2017, grifos nossos)

O esquema do método pode ser resumido de acordo com Travassos (2022, p. 99, grifos do autor), da seguinte forma, “**Para todo débito há pelo menos um crédito correspondente, assim como para todo crédito há pelo menos um débito correspondente**”.

É um método que foi divulgado em 1494 por Luca Pacioli (considerado o “Pai da Contabilidade”) e que perdura até os dias atuais, conforme será melhor explanado no decorrer do capítulo, quando serão abordados o histórico da contabilidade e conceitos basilares para o seu entendimento e aplicação.

Em continuidade aos conceitos de contabilidade, enfatiza-se o seu objetivo que é definido por Santos *et al.* (2014, p. 7) “como o de fornecer informação como suporte à tomada de decisão, tanto dos usuários internos, como dos usuários externos das entidades”.

Assim, também pensa Marion (2015, p. 16), corroborando que “o principal objetivo da Contabilidade é prover dados, informações, relatórios para pessoas (físicas ou jurídicas) tomarem decisões”.

Com isso, compreende-se que a contabilidade, além de controlar o patrimônio das entidades, propicia informações que são fundamentais para os seus mais diversos usuários, seja do setor público ou do privado, no processo decisório organizacional.

Marion (2009) apresenta algumas nomenclaturas da Contabilidade Financeira ou Geral de acordo com o seu campo específico: Contabilidade Comercial, Contabilidade Industrial, Contabilidade Pública, Contabilidade Bancária, Contabilidade Hospitalar, Contabilidade Agropecuária e Contabilidade Securitária.

Há um ramo da contabilidade não contemplado pelo autor que é própria para o atendimento de um dos usuários da informação contábil, o gestor de empresas, denominada Contabilidade Gerencial⁵.

A relevância da contabilidade se dá por ela atender às necessidades dos seus usuários de forma ampla ou específica de acordo com os seus mais diversos fins.

E esses usuários da informação contábil são conceituados e classificados por Santos *et al.* (2014, p. 8) como:

Toda pessoa física ou jurídica que tenha interesse na avaliação da situação e do progresso de determinada entidade, seja ela empresa, com fins lucrativos ou não, ou mesmo patrimônio familiar. Os usuários podem ser separados em dois grupos: usuários internos e usuários externos.

Nota-se que o autor acima distingue e explicita os usuários da informação contábil em internos (dentro do ambiente da empresa – exemplo: administrador) e externos (fora do ambiente da empresa – exemplo: governo).

Conclui-se que a contabilidade é uma ferramenta indispensável e de grande valia para que a gestão dos negócios das corporações seja bem-sucedida e o seu patrimônio seja controlado e protegido, e o MPD, é um instrumento essencial no controle e na escrituração dos fatos contábeis que serão traduzidos em relatórios e/ou demonstrações de apoio aos usuários da informação contábil no processo decisório corporativo.

A seguir, apresentar-se-ão o histórico da contabilidade e a evolução do Método das Partidas Dobradas.

⁵ É caracterizada, superficialmente, como um enfoque especial conferido a várias técnicas e procedimentos contábeis já conhecidos e tratados na contabilidade financeira, na contabilidade de custos, na análise financeira e de balanços etc., colocados numa perspectiva diferente, num grau de detalhe mais analítico ou numa forma de apresentação e classificação diferenciada, de maneira a auxiliar os gerentes das entidades em seu processo decisório. (Ludícius, 2009, p. 21)

2.4.1 Histórico da Contabilidade

A contabilidade é uma ciência presente desde o início da história da humanidade até os dias atuais, pois o próprio Ludícibus (2015, p. 16) explica que:

Não é descabido afirmar que a noção intuitiva de conta e, portanto, de Contabilidade seja, talvez bastante antiga. Alguns historiadores fazem remontar os primeiros sinais objetivos da existência de contas a aproximadamente 2.000 anos a.C. Entretanto, antes disto, o homem primitivo, ao inventariar o número de instrumentos de caça e pesca disponíveis, ao contar seus rebanhos, ao enumerar suas ânforas de bebidas, já estavam praticando uma forma rudimentar de Contabilidade.

O autor acima esclarece a existência prática da contabilidade de maneira simples nos primórdios da humanidade cuja finalidade era o controle dos bens.

Assim, de igual forma, pensa Marion (2015, p. 10 - 11), que relata a presença da contabilidade também na Bíblia:

Costuma-se dizer que a Contabilidade é tão antiga quanto a origem do homem. Se abrirmos a Bíblia em seu primeiro Livro, Gênesis, entre outras passagens que sugerem a Contabilidade, observamos uma “competição” no crescimento da riqueza (rebanho de ovelhas) entre Jacó e seu sogro Labão (\pm 4.000 a.C.). Se a riqueza de Jacó crescia mais do que a de Labão, para conhecer esse fato era necessário um controle qualitativo, por mais rudimentar que fosse.

Percebe-se que o foco do usuário, naquele período, era também o controle do patrimônio, ainda que fosse de uma forma rudimentar de inventário.

As civilizações antigas contribuíram significativamente para o desenvolvimento da contabilidade como ciência e com métodos e técnicas de controle do patrimônio dos seus usuários.

A seguir, apresentam-se, com o quadro abaixo, as principais civilizações e suas contribuições no desenvolvimento da contabilidade: os sumério-babilônicos, os egípcios, os cretenses e gregos e os romanos.

Civilização	Principais Características
Súmeros-Babilônios	<p>Povos da região da Antiga Mesopotâmia.</p> <p>Primeira e forma mais antiga de escrituração contábil que se tem registro, em placas de argila em escrita cuneiforme, que consistia em uma série de <i>caracteres</i> em formato de cunha.</p> <p>Fichas de barro usadas entre 8000 e 3000 a.C. como representação de mercadorias.</p> <p>Após 3250 a.C. armazenamento das fichas de barros em envelopes também de barro.</p> <p>Por volta de 3200 a.C, impressão do registro de identificação individual de cada ficha (dívida ou patrimônio) antes do arquivamento no envelope, evitando assim, abertura desnecessária ou quebra do envelope.</p> <p>Informações de registro nas fichas de barro:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ideia formalizada do método das partidas dobradas: débito (“meu”, “o que alguém tem de me pagar”) e crédito (“seu”; “o que eu devo pagar a alguém”); Informações de custo, revisões de contas e controles de produtividade registrados em placas individualizadas por assunto (pagamento de mão-de-obra, impostos, colheitas e outros).
Egípcios	<p>Elaboração de registros mais sofisticados com coletâneas em folhas e livros devido a utilização do papiro.</p> <p>Análise e uso de matrizes contábeis para feitos de distribuição de despesas por centros de aplicação.</p> <p>Obrigatoriedade de livros e documentos comerciais por volta do ano de 2.000 a.C.</p> <p>Grande progresso no desenvolvimento da Contabilidade pela escrituração das contas contábeis com base no valor de sua moeda.</p> <p>Origem desse desenvolvimento na administração centralizada, na necessidade de controle de cobrança de impostos e taxas e no armazenamento da produção agrícola.</p> <p>Reflexo na qualidade dos registros contábeis em decorrência da evolução da Matemática, das estruturas administrativas e das artes em geral.</p> <p>Contador antigo, ou o escriba, era o possuidor “de alto valor profissional”, considerado o profissional mais digno de todos e de cargo administrativo de confiança do Egito.</p>
Cretenses e Gregos	<p>Registros contábeis, na forma de tábuas de argila, do apogeu agrícola e industrial entre 2100 e 1580 a.C.</p> <p>Os registros contábeis e sistematizados possibilitavam ao Estado o apurado conhecimento do patrimônio estatal e o controle de toda a produção.</p> <p>Documentos mais evoluídos da Antiguidade encontrados no templo de Atenas e datado de 454 a 406 a.C., o registro contábil de todos os impostos do mundo grego.</p> <p>Desenvolvimento contábil em função do crescimento do Estado da necessidade de controle de recebimento de impostos e a prestação de contas à população.</p>
Romanos	<p>Registros contábeis eram muito frágeis por serem tabletes de cera e, infelizmente, foram destruídos com a invasão dos bárbaros e com a queda do Império Romano.</p> <p>Apesar disso, alguns vestígios contábeis apareceram nos códigos legais de Gaius e Justiniano, nos discursos de Cícero e em outras fontes literárias, fazendo-se supor que os romanos tinham conhecimento do método das partidas dobradas, que não se desenvolveu como um sistema contábil estruturado pelo fato dos romanos expressarem os números por letras.</p>

Quadro 3: A contribuição das civilizações antigas para a evolução da contabilidade.

Fonte: Elaborado pela autora com dados extraídos de Oliveira (2003, p. 4 – 6, grifos nossos).

Observa-se que as civilizações aqui apresentadas lançaram a semente para o cultivo e o desenvolvimento do sistema de escrituração contábil (MPD) conhecido e aprimorado até os atuais dias.

Marion (2015, p. 11) esclarece, muito oportunamente, que:

A contabilidade, entretanto, vai atingir sua maturidade entre os séculos XIII e XIV d.C. (comércio com as Índias, burguesia, renascimento, mercantilismo etc.), consolidando-se pelo trabalho elaborado pelo frade franciscano Luca Pacioli, que publicou na Itália, em 1494, um tratado sobre Contabilidade que ainda hoje é de grande utilidade no meio contábil. Assim nasceu a Escola de Contabilidade, que dominou o cenário mundial até o início do século XX.

Luca Pacioli é um dos grandes destaques da contabilidade e é considerado o “pai da contabilidade” por divulgar o método das partidas dobradas e ser o principal representante da primeira escola do pensamento contábil, a Contista.

As escolas do pensamento contábil são as maiores responsáveis, depois das grandes civilizações, pelo aprimoramento dos métodos de escrituração, controle e análise da contabilidade.

Antes de se estudar as Escolas do Pensamento Contábil, é importante que se compreenda a definição do **Pensamento Contábil**:

Aquele que reflete as idéias [sic], as opiniões, as reflexões dos contabilistas em determinada época em relação a um conjunto de fenômenos históricos vividos pela Contabilidade em relação ao seu objetivo. [...] Além disso, o pensamento possui algumas peculiaridades, das quais sejam:

- nem todos os pensamentos convertem-se em teorias;
- nem todos alcançam valor histórico;
- precede a teoria contábil. (SCHMIDT; SANTOS, 2008, p. 11)

Entende-se que não há unanimidade nem nas ideias, nem nas opiniões do pensamento contábil ao decorrer do tempo, porém eles são fundamentais para a evolução da teoria contábil. E são esses pensamentos que contribuem para a construção e estrutura da contabilidade como ciência social.

A seguir, apresentam-se, com o quadro abaixo, as principais escolas da contabilidade: contista, administrativa ou lombarda, personalista, norte-americana (US GAAP), matemática, neocontista, alemã, moderna escola italiana (economia aziendale) e patrimonialista.

(continua)

Escola	Principais Características
Contista	<p>Escola italiana e primeira escola do pensamento contábil. Baseava-se no saldo das contas a receber (quem recebe deve – débito) e a pagar (quem entrega tem a haver – crédito). Destacou-se pela criação da conta de capital e pela distinção da entidade e da pessoa do proprietário. Principais pensadores: Luca Pacioli (principal) e Benedetto Cotrugli.</p>
Administrativa ou Lombarda	<p>Escola italiana. Ideia central era a relação estabelecida entre a administração econômica e a contabilidade, enfatizando que o profissional da contabilidade tivesse pleno conhecimento não somente das técnicas de registro contábil, mas também da gestão da entidade. Principais pensadores: Francesco Villa, que pode ser considerado o precursor da verdadeira finalidade da contabilidade como fonte de informação gerencial, e Antonio Tonzing</p>
Personalista	<p>Escola italiana e a mais direcionada, sendo também denominada como logismográfica, jurídico-personalista ou toscana. O seu foco de estudo dentro da doutrina da logismografia está fundamentado no inter-relacionamento de economia, administração e contabilidade. O proprietário deve ser considerado no processo de escrituração da entidade, pois “uma coisa é ter, outra é administrar; uma coisa é administrar, outra é guardar os bens” Principais pensadores: Francesco Marchi (o iniciador da escola), Giuseppe Cerboni (o construtor da teoria personalista) e Giovanni Rossi.</p>
Controlista	<p>Escola italiana cuja doutrina era baseada na contabilidade como a ciência do controle econômico. Principais características: preocupação com o usuário interno, distinção entre a administração geral (visão clara da administração) e a administração econômica (referente somente às riquezas da entidade, pois o patrimônio é resultado da soma dos valores positivos (ativo) e valores negativos (passivo)). Principais pensadores: Fábio Besta, Vittorio Alfieri, Carlo Ghidiglia, Pietro Rigobon e Pietro D' Alvise.</p>
Norte-americana (US GAAP)	<p>Uma das escolas mais importantes do mundo e se destacou na vanguarda da contabilidade mundial por:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Ditar regras no tratamento de assuntos ligados à contabilidade de custos, controladoria, análise das demonstrações contábeis, gestão financeira, controle orçamentário, além de outras áreas do campo contábil; 2 - Qualificar e padronizar a contabilidade, na divisão da contabilidade em financeira (informação externa) e gerencial (informação interna); 3 - Desenvolver a contabilidade por meio de associações profissionais, principalmente, a AAA (<i>American Accounting Association</i>) e AICPA (<i>American Association of Public Accountants</i>). <p>Principais pensadores: Charles Ezra Sprague, Henry Rand Hatfield, William Andy Paton, Ananias Charles Littleton, Carman George Blough, Maurice Moonitz, Raymond Chambers, Richard Mattessich, Lawrence Robert Dicksee, Kenneth Most e Kenneth Forsythe MacNeal.</p>
Matemática	<p>Ideia central: a contabilidade é uma ciência matemática em sua essência e em seus métodos, comparando-a com outras ciências aplicadas como a física, a cinemática e a moderna economia política positiva. Principal pensador: Giovanni Rossi (colaborador também da escola personalista).</p>

(conclusão)

Neocontista	Escola francesa cujo foco de estudo se baseava na teoria materialista ou positivista das contas, pois a principal função da contabilidade resume-se na revelação patrimonial (objeto) dos processos de classificação e registro das contas, em função dos aspectos econômico-administrativos dos eventos registrados. Principal pensador: Jean Dumarchey.
Alemã	Doutrina baseada no estudo de duas disciplinas: a <i>Betriebstwirtschaftlehre</i> (teoria econômica ou economia das empresas) e a <i>Rechnungswesen</i> (contabilidade ou sistema de cálculo). Principais pensadores: Eugen Schmalenbach e Fritz Julius August Schmidt.
Moderna Escola Italiana (Economia Aziendal)	Escola que se mantém até a atualidade e tem como ideia central o resultado. É considerada a ciência da administração econômica das entidades por estudar as doutrinas da gestão e da organização e a contabilidade como instrumento que demonstra os resultados da gestão. Principal pensador: Gino Zappa.
Patrimonialista	Escola italiana cuja doutrina é baseada na contabilidade que tem como foco de estudo o patrimônio à disposição das entidades tanto no aspecto estático, quanto no dinâmico e em suas variações, apresentando os efeitos da administração nos seus réditos (resultados). Principal pensador: Vincenzo Masi.

Quadro 4: Escolas do pensamento contábil.

Fonte: Elaborado pela autora com dados extraídos de Schmidt e Santos (2008, p. 27 – 147, grifos nossos).

Sem dúvidas, todas as escolas deram a sua valiosa contribuição para a contabilidade atual, porém Padoveze (2016a, p. 17) dá ênfase a duas escolas, a italiana e a americana, pois:

Fundamentalmente, a escola italiana é a que trata a contabilidade como ciência em seu sentido mais amplo, como a Ciência do Controle Patrimonial, enquanto a escola norte-americana é mais objetiva e enfoca, principalmente, o conceito de informação útil para os diversos usuários.

Praticamente, entende-se que a escola italiana sistematizou a contabilidade enquanto a escola americana qualificou as informações geradas por ela para atender às expectativas e necessidades dos seus diversos usuários.

Por fim, conclui-se que a contabilidade teve um papel significativo no desenvolvimento da história da humanidade e acompanha as constantes mudanças do cenário atual para atender às necessidades dos mais diversos usuários de sua informação.

A seguir, para complementar o histórico da contabilidade, abordar-se-á a evolução da contabilidade no Brasil.

2.4.2 A Contabilidade Brasileira (BR GAAP)

O primeiro estágio do desenvolvimento da contabilidade e que é o marco inicial da contabilidade brasileira dá-se com a vinda da família real portuguesa para o país, durante o Período Colonial, como se comprova abaixo:

No Brasil, a vinda da Família Real Portuguesa incrementou a atividade colonial, exigindo – devido ao aumento dos gastos públicos e também da renda nos Estados – um melhor aparato fiscal. Para tanto, constituiu-se o Erário Régio ou o Tesouro Nacional e Público, juntamente com o Banco do Brasil (1808). As Tesourarias de Fazenda nas províncias eram compostas de um inspetor, um contador e um procurador fiscal, responsáveis por toda a arrecadação, distribuição e administração financeira e fiscal (ZANLUCA; ZANLUCA, 2022, s/p).

E esse fato, de acordo com Schmidt e Santos (2008, p. 149, grifos nossos), deu início à utilização da Contabilidade no Brasil, tendo como marco uma das primeiras manifestações contábeis brasileiras que foi quando D. João VI publica em 1808, “um alvará obrigando os contadores gerais da Real Fazenda a aplicarem o **método das partidas dobradas na escrituração contábil**”.

O grande marco inicial de manifestação da legislação foi, segundo Schmidt e Santos (2008, p. 149), “o Código Comercial de 1850, que instituiu a obrigatoriedade da escrituração contábil e elaboração anual da demonstração do balanço geral”.

Além dessas manifestações, há outros eventos relevantes que contribuíram para o desenvolvimento da Contabilidade no Brasil conforme tabela abaixo:

(continua)

Período	Evento
1880	Livro <i>Manual mercantil</i> , de Veridiano de Carvalho.
20 de abril de 1902	Criação da Escola de Comércio Álvares Penteado.
30 de julho de 1931	Publicação do Decreto n. 20.158 - organizou o ensino comercial e regulamentou a profissão contábil.
1940	Publicação do Decreto n. 2.627, a primeira Lei das Sociedades por Ações.
1945	Profissão contábil foi considerada carreira universitária.
1946	Fundação da FEA-USP - instituição do Curso de Ciências Contábeis e Atuariais.
1947	Publicação do Decreto-Lei n. 24.239, permitindo a reavaliação de ativos fixos em contrapartida de uma reserva especial no patrimônio líquido.
1958	Publicação da Lei n. 3.470, que instituiu a correção monetária dos ativos fixos e distinguiu a reavaliação voluntária da então denominada correção monetária.

(continuação)

Primeira fase anterior a 1964	Utilização do enfoque italiano, através de Carlos de Carvalho, Francisco D'Auria e Frederico Herrmann Júnior.
Segunda fase a partir de 1964	O professor Boucinhas implanta um método didático norte-americano modificando o enfoque italiano para norte-americano.
1964	Publicação da Lei n. 4.357, que tornou obrigatória a correção monetária do ativo imobilizado e instituição da depreciação do valor corrigido do imobilizado.
1966	Defesa da tese de doutorado do professor Sérgio de Ludícius, intitulada <i>Contribuição à teoria dos ajustamentos contábeis</i> , considerada a primeira contribuição nacional de destaque da escola de correção monetária.
1968	Defesa da tese de livre docência do professor Sérgio de Ludícius, intitulada <i>Aspectos da avaliação de estoque a preços Correntes</i> .
1971	Publicação do livro <i>Contabilidade Introdutória</i> , de autoria de professores da FEA – USP.
1972	Resolução 220 - Circulares 178 e 179 do Banco Central. A Circular 178 obrigou o registro dos auditores no BC e a Circular 179 tratou dos princípios e normas de contabilidade (não listou os princípios, apenas normatizou).
1972	O CFC baixou a Resolução 321, que conceituou os Princípios de Contabilidade Geralmente Aceitos (PCGA) e adotou as normas (quase na íntegra) e procedimentos de auditoria elaborados pelo IAIB, atual IBRACON (influenciados pelos SAS 1).
1972	Defesa das teses de doutoramento de Eliseu Martins, intitulada <i>Contribuição à avaliação do ativo intangível</i> , e de Stephen Charles Kanitz, intitulada <i>Contribuição à teoria do rateio dos custos fixos</i> .
1976	Criação da Comissão de Valores Mobiliários (CVM).
1976	Defesa da tese de livre-docência de Stephen Charles Kanitz intitulada <i>Indicadores contábeis e financeiros de previsão de insolvência - a experiência da pequena e média empresa brasileira</i> .
1977	Publicação do Decreto-lei n. 1.598 - adequou o Regulamento do Imposto de Renda (RIR) à nova Lei das Sociedades por Ações e estendeu as normas e princípios contábeis da Lei das Sociedades por Ações às demais empresas.
1979	Defesa da tese de livre-docência de Eliseu Martins intitulada <i>Aspectos do lucro e da alavancagem financeira no Brasil</i> .
1981	Publicação da Resolução CFC 529, que disciplina as normas brasileiras de contabilidade e as dividiu em NBC Técnicas e NBC Profissionais.
1981	NBCT - 1 - baixada pela Resolução CFC 530 - 81, estabeleceu os Princípios Fundamentais de Contabilidade.
1982	Defesa da dissertação de José Carlos Marion intitulada <i>Uma contribuição à contabilidade de pecuária bovina de corte</i> .
1987	Publicação da Instrução CVM 64 - instituiu a Correção Monetária Integral.
1987	Defesa da tese de livre docência de José Carlos Marion intitulada <i>Uma contribuição à análise e interpretação das demonstrações no período de transição de cruzeiro para cruzado e na era do cruzado</i> .

(conclusão)

1989	Defesa da tese de livre-docência de José Carlos Marion intitulada <i>Uma contribuição à contabilidade de sociedade em conta de participação aplicada a empreendimentos fiscais</i> .
1992	Publicação da Instrução CVM 191 - que instituiu a UMC, que a variação de uma UMC equivale à de uma UFIR diária pela taxa da ANBID etc.
1993	Publicação da Resolução CFC 750, que estabeleceu novos princípios de Contabilidade.
1995	Publicação da Lei n. 9. 249, que eliminou a correção monetária das demonstrações contábeis.
1997	Publicação da Lei n. 9. 457, que modificou o direito de retirada dos acionistas nas operações de cisão.
2001	Publicação da Lei n. 10.303, que modificou o cálculo da reserva de lucros a realizar e do dividendo obrigatório.

Quadro 5: Eventos relevantes que contribuíram para o desenvolvimento da Contabilidade no Brasil.
Fonte: Adaptado de Schmidt e Santos (2008, p. 149 – 151).

Enfatiza-se aqui que a contabilidade já era um instrumento confiável de controle do poder público desde o Brasil Colônia e continua sendo até os dias presentes.

O desenvolvimento da contabilidade brasileira sofreu as influências das escolas do pensamento contábil europeias (antes de 1964) no seu início e da norte-americana (após 1964), com a vinda das multinacionais, consolidando suas técnicas e procedimentos no país, visto que foi a partir de 1902 que as escolas contábeis italiana e alemã foram adotadas no Brasil, especificamente com a criação da Escola de Comércio Álvares Penteado. A escola contábil americana começou a infiltrar-se no país com a inauguração da Faculdade de Economia e Administração da USP (1946) e com o advento das multinacionais anglo-americanas e suas auditorias. E foi no início da década de 70, que essa escola começou a exercer influência no ensino da contabilidade brasileira com o lançamento do livro de Contabilidade Introdutória por uma equipe de professores da FEA/USP e com a Circular n. 179/72 do Banco Central e a Lei n. 6.404/76, Lei das Sociedades por Ações (determinante na adoção plena dessa filosofia). (Marion, 2015)

A lei 6.404/76 foi a grande responsável pela estruturação e padronização da contabilidade brasileira no país, entretanto, com a grande pressão mundial para a harmonização da contabilidade aos padrões internacionais, foi necessário que essa lei fosse aperfeiçoada pelas leis n.º 11.638/07 e n.º 11.941/09, pois:

Com a edição das Leis n. 11.638/07 e 11.941/09 (esta transformando em lei a MP n. 449/08) e com a criação do CPC – Comitê de Pronunciamentos Contábeis – em 2005, produziu-se, durante 2008 e 2009, enorme conjunto de novas normas, aprovadas pela CVM e pelo CFC, agora com a convergência completa às normas internacionais de contabilidade (IASB). E essa está sendo a grande revolução contábil deste século no nosso país. (MARTINS *et al.*, 2013, p. 1)

Com a promulgação dessas duas leis (11.638/07 e 11.941/09), o Brasil está em conformidade com os padrões internacionais de contabilidade (IFRS), assim exigindo uma qualificação maior dos profissionais da contabilidade para o atendimento a estas novas exigências.

Percebe-se, diante do exposto, que a contabilidade é dinâmica e, como tal, os profissionais da área devem atualizar-se constantemente para acompanhar e contribuir com sua evolução no que diz respeito à correta escrituração dos fatos contábeis no atendimento à legislação pertinente e para que ela continue sendo essa fonte útil de informação para os seus usuários.

A seguir, para uma melhor compreensão da contabilidade e do método das partidas dobradas, apresentar-se-ão os seus aspectos fundamentais para uma boa escrituração contábil nos padrões brasileiro de contabilidade (BR GAAP) e sua relevância para o usuário da informação contábil.

2.4.3 Conceitos basilares de contabilidade

A contabilidade é uma ciência, e como tal, é fundamentada em conceitos básicos que a tornam um instrumento estratégico e uma fonte útil de valor que agrega valor aos seus usuários. Esses conceitos basilares estão centrados no patrimônio, que é o seu foco de estudo, conforme apresentado no subcapítulo 2.4, e nas informações que ela provê por meio de relatórios, conhecidos por demonstrações contábeis ou financeiras.

- **Patrimônio**

O conceito de patrimônio é muito mais abrangente do que somente os bens que compõem a riqueza de uma entidade.

Ribeiro (2013, p. 7, grifo do autor) esclarece que o “**patrimônio** é um conjunto de Bens, Direitos e Obrigações de uma pessoa, avaliado em moeda”.

A essas considerações sobre patrimônio, acrescenta Marion (2009, p. 37, grifos do autor), que “em Contabilidade, portanto, a palavra **Patrimônio** tem sentido amplo: por um lado significa o conjunto de **Bens e Direitos** pertencentes a uma pessoa ou empresa; por outro lado inclui as **Obrigações** a serem pagas”.

Conforme apresentado pelos autores, o patrimônio não é composto somente por bens e direitos (elementos positivos), sendo também composto pelas dívidas (elementos negativos) de uma entidade.

A seguir, apresentam-se com Marion (2009, grifos nossos), conceitos de bens, direitos e obrigações para uma melhor compreensão do conceito de patrimônio:

- **Bens:** coisas úteis, capazes de satisfazer às necessidades das pessoas e das empresas e podem ser classificados em materiais, imateriais, móveis e imóveis. Exemplos: Prédios (bem material e imóvel) e Marcas e Patentes (bem imaterial e móvel);

- **Direitos:** o poder de exigir alguma coisa, ou seja, valores que uma entidade tem a receber de terceiros. Exemplos: Banco e Duplicatas a Receber;

- **Obrigações:** dívidas com outras pessoas, ou seja, compromissos que serão exigidos o pagamento na data do vencimento (**obrigações exigíveis**). Exemplos: Fornecedores, Impostos a Recolher e Salários a Pagar.

Conforme apresentado, o patrimônio é o “objeto de estudo da contabilidade”, e como tal, é essencial que o profissional da contabilidade conheça bem os elementos que o formam, para que os escrevem corretamente nos grupos patrimoniais e de resultado, assunto este, a ser tratado a seguir.

- **Grupo das Contas Patrimoniais e Grupo das Contas de Resultado**

As contas patrimoniais são representadas pelos grupos do Ativo, Passivo e Patrimônio Líquido, grupos estes pertencentes à demonstração contábil mais importante, o Balanço Patrimonial. Já as contas de resultado são representadas pelos grupos de Receita e Despesa e pertencem à Demonstração do Resultado do Exercício.

A seguir, apresentam-se com Szuster *et al.* (2013, grifos nossos), os conceitos das contas dos grupos das contas patrimoniais e das contas de resultado:

- **Ativo (recursos aplicados):** representa o conjunto de bens e direitos de uma entidade, ou seja, tudo que ela possui (caixa, máquinas, prédios etc.) e tudo o que lhe é devido (contas a receber);

- **Passivo (origem de recursos):** representa a origem de recursos financiados por terceiros, além de outras obrigações exigíveis assumidas (fornecedores, contas a pagar, impostos a pagar, etc.);

- **Patrimônio Líquido (origem de recursos):** corresponde aos recursos financiados pelos sócios da entidade sob forma de capital e pelos lucros obtidos que não foram distribuídos e representado pela equação: $PL = Ativo + Passivo$.

- **Receita:** corresponde à geração de recursos provenientes de venda de mercadorias (como no setor varejista), da prestação de serviços (como em consultas médicas) e a um aumento de caixa ou em contas a receber;

- **Despesa (subentende-se também os Custos):** corresponde ao consumo de recursos decorrentes das atividades que deram origem às receitas tais como a venda de Estoque – Custo das Mercadorias Vendidas (CMV) ou Custo dos Produtos Vendidos (CPV) - , a prestação de serviços – Custo dos Serviços Prestados (CSP) - , Salário de vendedores (Despesa com Vendas), Salários dos diretores (Despesa Administrativa), Juros sobre dívidas (Despesa Financeira), Venda do Imobilizado com Prejuízo (Outra Despesa Operacional).

De uma maneira simples, sintetizam-se os conceitos como: **Ativo** (tudo que **tenho**), **Passivo** (tudo que **devo**), **Patrimônio Líquido** (indicador de riqueza) **Receita** (tudo que **ganho**) e **Despesa** (tudo que **gasto**).

Após o entendimento dos grupos das contas patrimoniais e das contas de resultado, é essencial a apresentação do conceito das demonstrações contábeis.

- **Demonstrações Contábeis**

As demonstrações contábeis são os lançamentos contábeis traduzidos em informações para os usuários da contabilidade e são conceituadas por Santos (2019, p. 14) como, “representação gráfica dos fatos ocorridos em determinado período”.

Sendo assim, pode-se dizer que elas representam a real situação da empresa na data em que foram levantadas.

As principais demonstrações contábeis exigidas a partir da Lei n.º 6.404/76 e atualizada pela n.º 11.638/07, segundo Santos (2019) são: o Balanço Patrimonial, a Demonstração do Resultado do Exercício (DRE), a Demonstração dos Lucros e Prejuízos Acumulados (DLPA); a Demonstração das Mutações do Patrimônio Líquido (DMPL); a Demonstração dos Fluxos de Caixa (DFC), a Demonstração do Valor Adicionado (DVA) e as Notas Explicativas.

A seguir, apresentam-se com Marion (2015, grifos nossos) as duas demonstrações que são oriundas diretamente do registro dos fatos contábeis por meio do método das partidas dobradas, o Balanço Patrimonial (BP) e a DRE:

- **Balanço Patrimonial:** é considerada a principal demonstração contábil por refletir a posição financeira de uma entidade em determinado momento, geralmente no fim do ano e é constituída por duas colunas: do **lado direito**, denominada de **Passivo e Patrimônio Líquido** e ao **lado esquerdo**, denominada de **Ativo**.

- **Demonstração do Resultado do Exercício:** apresenta um resumo ordenado das receitas e despesas (subentende-se também os custos) da entidade em determinado período, normalmente 12 meses e é apresentada de forma dedutiva (vertical) subtraindo-se das **Receitas** as **Despesas**, apurando assim o resultado que pode ser lucro ou prejuízo.

Conclui-se diante do exposto que o BP é a demonstração contábil que apresenta as contas dos grupos patrimoniais em sua totalidade, e é uma das mais importantes, por apresentar a saúde econômica e financeira de uma entidade em um determinado exercício e a DRE, tem seu destaque por apresentar as contas dos grupos de resultado, apurando-se assim o resultado bem-sucedido ou não das entidades, traduzidos em lucros ou prejuízos em determinado período.

Ressalta-se, assim, que o entendimento dos elementos que compõem o patrimônio das entidades, dos grupos das contas patrimoniais e de resultado, é primordial para o profissional da contabilidade, pois o auxilia na escrituração contábil (por meio do MPD) e na geração das demonstrações contábeis, provendo, assim, ao usuário informações fidedignas e úteis no processo decisório para os seus mais diversos fins. Sendo assim, o próximo subcapítulo tratará das técnicas da forma de

aprendizagem do MPD, método basilar para o registro dos lançamentos contábeis na geração das demonstrações contábeis.

2.4.4 Ensino do Método das Partidas Dobradas

O Método das Partidas Dobradas é um método de escrituração contábil e universalmente adotado e perpetua até os presentes dias.

Santos *et al.* (2014, p. 70) esclarecem, muito oportunamente, sobre a divulgação e metodologia do MPD, sendo que a “primeira publicação científica desse método foi escrita pelo frade franciscano Luca Pacioli em 1494, a qual especifica que todo débito é contraposto a um crédito de igual valor e vice-versa”.

Da mesma opinião é Ribeiro (1996, p. 88) que considera que a sistemática do método consiste em que “não há devedor sem que haja credor e não há credor sem que haja devedor, sendo que a cada débito corresponde um crédito de igual valor”.

Essa metodologia permite que todas as variações patrimoniais sejam registradas (débito e crédito das contas contábeis) nos livros e/ou demonstrações contábeis pertinentes, e inclusive, equipare os saldos dos grupos Ativo e do Passivo no Balanço Patrimonial. Há quatro formas atualmente utilizadas para o ensino-aprendizagem: o esquema do mecanismo, o Razonete, aplicação e origem e causa e efeito.

A aplicação do MPD está vinculada ao mecanismo de “debitar” e “creditar” as contas contábeis, teorias fundamentadas e divulgadas pelas escolas do pensamento contábil alemã e italiana conforme apresentado no subcapítulo 2.4.1.

De forma simplificada, antes da aplicação do método, é primordial que se saiba a natureza dos grupos das contas patrimoniais e de resultado. Todas as contas pertencentes aos grupos do **Ativo, Despesa e Custos** são de natureza **devedora**, ou seja, têm **saldo devedor**, e de modo contrário, todas as contas pertencentes aos grupos do **Passivo, Patrimônio Líquido e Receita** são de natureza **credora**, ou seja, tem **saldo credor**.

Os procedimentos contábeis para debitar e creditar (MPD) têm por objetivo conforme Santos *et al.* (2014, p. 75), “demonstrar a contínua igualdade do patrimônio

da entidade, bem como explicar os efeitos de qualquer evento nos elementos patrimoniais”.

O quadro abaixo apresenta um esquema prático desse mecanismo com as contas dos grupos patrimoniais e de resultado:

NATUREZA DAS CONTAS	DÉBITO	CRÉDITO
Contas de Ativo	Aumento	Diminuição
Contas de Passivo e PL	Diminuição	Aumento
Contas de Resultado	Despesa	Receita

Quadro 6 – Esquema prático de débito.
Fonte: Marion (2009, p. 174).

A essas considerações sobre a explanação do MPD, acrescenta Padoveze (2016b, p. 44, grifo do autor) mais algumas características dessa metodologia:

O registro nas contas contábeis é denominado **lançamento contábil**. Resumidamente, temos que:

- saldo devedor é matematicamente inverso a saldo credor;
- um lançamento a débito aumenta um saldo devedor;
- um lançamento a débito diminui um saldo credor;
- um lançamento a crédito aumenta um saldo credor;
- um lançamento a crédito diminui um saldo devedor;
- um débito é inverso a um crédito.

Compreende-se pelas explicações dos autores acima que, quando há um aumento no saldo das contas dos grupos do Ativo, Despesa e Custos, ocorre um **débito**; e quando ocorre uma diminuição, conseqüentemente, um **crédito**. E de forma contrária, quando há um aumento no saldo das contas dos grupos do Passivo, Patrimônio Líquido e Receita ocorre um **crédito** e quando ocorre uma diminuição, conseqüentemente, um **débito**.

Após o estudo do esquema do Método das Partidas Dobradas, faz-se necessária a compreensão do plano de contas e da escrituração contábil para que o método seja aplicado.

O plano de contas é conceituado por Padoveze (2016a, p. 4) como:

O conjunto de contas criado pelo contador, para atender às necessidades de registro das transações dos eventos econômicos, de forma a possibilitar a construção dos principais relatórios contábeis e atender a todos os usuários da informação contábil.

Sendo assim, a sua estrutura, segundo Ludícibus e Marion (2010), deve ser elaborada por um profissional de contabilidade que aplicará as necessidades da entidade de acordo com a estrutura contábil exigida para a sua elaboração. (Vide apêndice A – Modelo de Plano de Contas Simplificado)

A finalidade principal do plano de contas é postulada por Santos *et al.* (2014, p. 66) como a de “servir de meio de orientação na escrituração contábil, possibilitando sua padronização e protegendo a empresa contra os erros naturais motivados pela ausência de sistematização”, por isso, deve ser objetivo e útil para o usuário de acordo com a particularidade de cada entidade tanto na escrituração contábil, quanto na geração e apresentação dos relatórios contábeis.

A escrituração contábil é definida por Franco (1996, p. 58) como, “a forma de registrar os fatos contábeis”, que modificam o patrimônio da entidade, sendo estes registros efetuados de acordo com a legislação e normas contábeis vigentes.

Os elementos essenciais para o registro dos fatos contábeis são de acordo com a figura abaixo:

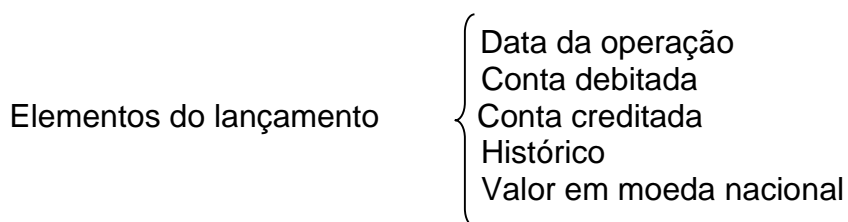


Figura 7 – Elementos do lançamento.
Fonte: Santos *et al.* (2014, p. 73).

Via de regra, os lançamentos contábeis são registrados em dois livros obrigatórios na escrituração contábil: o Diário e o Razão.

O livro Razão é atualmente obrigatório. Dada sua eficiência à Contabilidade, é praticamente utilizado por todas as empresas. Divide-se em Sintético e Analítico. A Escrituração é realizada em ordem racional. O livro Diário é exigido por lei, por isso se reveste de uma série de exigências legais. Dado o volume de operações (transações) que podem ocorrer respectivamente, é interessante criar Diários – Auxiliares (subsidiários). A Escrituração é realizada em ordem cronológica. (MARION, 2015, p. 262 - 263)

Esses livros são essenciais para a escrituração e análise contábil, o primeiro por organizar os lançamentos contábeis de forma racional, registrando os fatos contábeis por contas individualizadas, enquanto o segundo organiza o registro dos lançamentos contábeis por ordem de data.

A seguir, apresenta-se, de modo simplificado, elaborado pela autora de dados extraídos das obras de Marion (2009 e 2015), um exemplo de lançamento contábil no Livro Diário, por apresentar a contabilização do lançamento de forma mais compreensível e didática do que o Livro Razão.

Suponha-se que os sócios A e B decidiram constituir uma sociedade em 01/09/2022, denominada Sucesso LTDA., com um investimento inicial em dinheiro no valor de R\$ 100.000,00. O lançamento contábil seria escriturado da seguinte maneira:

Passo 1: Identificação dos elementos patrimoniais:

- a) **Investimento inicial** dos sócios que tem sua denominação contábil de:
Capital Social;
- b) **Dinheiro** investido na empresa que tem sua nomenclatura contábil de:
Caixa.

Passo 2: Classificação contábil:

- a) A conta **Capital Social** é um investimento inicial dos sócios, e como tal, é uma **obrigação não exigível** (não pode ser exigida pelos sócios), dessa forma, classifica-se como um **Patrimônio Líquido (natureza credora)**.
- b) A conta **Caixa**, é um **bem**, sendo assim, classifica-se no grupo do **Ativo (natureza devedora)**.

Passo 3: Aplicando o MPD:

- a) No saldo da conta do **Capital Social** ocorrerá um **crédito** porque houve um acréscimo no saldo da conta, e de acordo com a regra, toda vez que há um **aumento no saldo de uma conta do PL**, deve-se **creditar** a conta contábil.

- b) No saldo da conta do **Caixa** ocorrerá um **débito** porque houve um acréscimo no saldo da conta, e de acordo com a regra, toda vez que há um **aumento no saldo de uma conta do Ativo**, deve-se **debitar** a conta contábil.

Passo 4: Escrituração no livro Diário:

Cruzeiro, 01 de setembro de 2022.

Débito: Caixa 100.000,00

Crédito: Capital 100.000,00

Constituição da empresa Sucesso LTDA., conforme contrato registrado na Junta comercial nesta data.

O MPD, por ser um método científico, e apresentar um grau de dificuldade própria da ciência, tornou-se o “calcanhar de Aquiles” no curso de Ciências Contábeis, principalmente pela didática complexa e tradicional de seu mecanismo adotada pela maioria dos docentes.

Quem diz é o próprio Marion (2015, grifos nossos) que, por muito tempo, no Brasil, essa metodologia foi postulada aos estudantes de Contabilidade de forma tão complexa que esses alunos concluíam a faculdade sem saber debitar e creditar corretamente. Essa dificuldade e resistência se davam devido a forma errônea que se era levado a pensar de que o débito significava coisa desfavorável, e crédito significava coisa favorável. A simplificação do método no Brasil se deu com o advento da “**escola americana contábil**”, introduzida pelo livro **Contabilidade Introdutória** da equipe de professores da FEA/USP, traduzindo a aplicação do método de que as expressões débito e crédito, atualmente, são simplesmente “**convencões contábeis**” (condicionamentos de aplicação aos princípios contábeis). Os lançamentos contábeis são representados diretamente nos “**Razonetes**”, mais conhecidos como “**Conta em T**”, sendo que o **lado esquerdo** do Razonete é denominado de **débito** e o **lado direito** de **crédito**., e esse mecanismo, de **Débito-Crédito**, poderia ser chamado de **Adição-Subtração**. A sua representação se dá da seguinte forma:

Débito	Crédito
Lado Esquerdo	Lado Direito
↑	↑

O raciocínio de “**debitar**” e “**creditar**” conforme a regra do método permanece a mesma no Razonete, porém de uma forma mais gráfica de entendimento. Ainda com Marion (2015), o mecanismo da metodologia pode ser descrito na seguinte forma:

Ativo, Despesa e Custo		Passivo, PL e Receita	
Débito	Crédito	Débito	Crédito
\$ Aumentos	\$ Diminuições	\$ Diminuições	\$ Aumentos

Para exemplificar essa didática de lançamento contábil, retoma-se o mesmo exemplo utilizado anteriormente e elaborado pela autora de dados extraídos das obras de Marion (2009 e 2015):

Suponha-se que os sócios A e B decidiram constituir uma sociedade em 01/09/2022, denominada Sucesso LTDA., com um investimento inicial em dinheiro no valor de R\$ 100.000,00, nessa data. Dessa forma, o lançamento contábil seria demonstrado da seguinte maneira:

Passos 1 e 2: Esses passos são os mesmos apresentados no exemplo anterior.

Passo 3: Aplicando o MPD:

- a) **Capital Social:** pelo fato desta conta ser de natureza **credora** e estar ocorrendo uma **adição** no seu saldo, o valor será alocado no **lado direito** do Razonete, por esse lado representar o **crédito**.

Capital Social	
	100.000

- a) **Caixa:** em decorrência da conta ser de natureza **devedora** e estar ocorrendo uma **adição** no seu saldo, o valor será alocado no **lado esquerdo** do Razonete, por esse lado representar o **débito**.

Caixa	
100.000	

Ressalta-se que a utilização dos Razonetes é uma forma gráfica de auxílio para o ensino-aprendizagem do MPD, o que não desobriga a correta escrituração contábil nos livros exigidos pela legislação pertinente.

Uma outra forma alternativa para o ensino do método, utilizada por alguns autores, é a assimilação do mecanismo de “debitar” e “creditar” vinculado ao raciocínio de que as contas dos grupos do Ativo, Despesa e Custos são as **aplicações** e as contas dos grupos do Passivo, Patrimônio Líquido e Receita são as **origens** dos recursos.

Nesse método, o registro a débito significa aplicar recursos em bens ou direitos, ou também em algum tipo de consumo (despesa/custo); enquanto o registro a crédito significa explicar a origem do recurso que foi aplicado, que pode ser por meio de um elemento passivo (obrigações exigíveis ou não exigíveis), ou também pelas receitas. (Kettle; Kettle, 2018, p. 27)

Essa alternativa auxilia na compreensão do mecanismo, desassociando os conceitos aplicados de débito (ruim) e crédito (bom) com a nossa vida financeira cotidiana, que confundem a correta aplicação do método.

Saldini (2003, p. 8) esclarece, muito oportunamente, retomando o exemplo de lançamento contábil de constituição de uma empresa, conforme já estudado anteriormente, que “um exemplo seria o investimento de capital que os sócios fazem ao iniciar uma empresa. O capital, elemento do passivo, é a origem dos recursos, e o dinheiro aplicado no caixa da empresa, elemento do ativo, é a aplicação dos recursos”. Neste caso, o capital (PL) está classificado no grupo do Passivo no BP, no qual contém o grupo do PL. Dessa forma, fica mais simples de se compreender de forma lógica o porquê se debita ou credita as contas de um determinado grupo.

E, por fim, a quarta maneira de se ensinar o método é pelo raciocínio de “**causa**” e “**efeito**”, no qual, em consonância com o pensamento de Silva (2020, s/p, grifos do autor), todas as vertentes são centralizadas em um único ponto material de que, “**O débito é um efeito da aplicação dos recursos. O crédito é uma causa da origem de recursos**”.

Aplicando e retomando, o exemplo de investimento inicial de capital em uma sociedade (já estudado anteriormente), o raciocínio de contabilização ficaria da seguinte forma:

O que aconteceu? A entrada de **dinheiro**, um **débito** D – **Caixa**
O que a causou? O **investimento inicial dos sócios**, um **crédito** C – **Capital**

É importante frisar que há limitação de aplicação do método, quando há várias contas a serem creditadas ou debitadas em uma única situação (“Diversos”).

Conforme foi apresentado, o MPD apresenta um grau de dificuldade no seu entendimento e há várias maneiras, no ensino-aprendizagem, de se ensinar essa metodologia. O grande desafio imposto ao docente neste sentido é de que ele deve ter a sensibilidade de aplicá-lo da forma mais clara e objetiva possível, utilizando de vários instrumentos, como, por exemplo, o *Design Thinking* e a Gamificação, de forma que essa aprendizagem seja efetiva e motivadora, sendo esse método o “alicerce” para o estudo e a vida profissional do estudante de Ciências Contábeis.

2.5 A Gamificação, a Contabilidade e o *Design Thinking*

A gamificação é um excelente instrumento pedagógico para se utilizar na educação (especificamente no aprendizado de contabilidade – objeto de estudo) e que acoplada ao *Design Thinking* podem obter resultados satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem.

Retomando o conceito de gamificação apresentado no capítulo 2.2, que é um sistema estruturado em elementos de jogos na resolução de problemas, por meio de cenários lúdicos para simulação de exploração de um determinado objetivo, proporcionando níveis de engajamento estimulados pela motivação interna do

indivíduo. (Busarello, 2016). E na área educacional a motivação é um fator decisivo na aprendizagem do aluno.

A motivação na educação é essencial na aprendizagem, uma vez que estimula a sinergia das atenções e dos esforços dos alunos durante a realização das atividades de aprendizagem (Silva, 2022).

A contabilidade por ser uma ciência é fundamentada em preceitos e técnicas, e como tal, o ensino de contabilidade ainda utiliza de métodos tradicionalistas influenciados pelo conservadorismo da profissão.

O ensino da Contabilidade tem se mostrado formal, mecanicista e estagnado, baseando-se precipuamente na transmissão de leis e regras sem uma conexão prática a problemas reais da prática encontrável no mercado de trabalho (Souza *et al.*, 2020).

Diante do contexto, percebe-se a necessidade de mudança na forma de ensinar contabilidade pelas instituições de ensino superior com novas metodologias que desenvolvam nos discentes outras habilidades além das técnicas.

Assim, também pensam Fahl e Manhani (2017, p. 26) ao enfatizarem que as entidades educacionais:

Devem buscar maior interação com as necessidades atuais do mercado de trabalho. O planejamento profissional é o alicerce da mudança e os pilares são a adequação do ensino da Contabilidade à nova realidade e o salto qualitativo na formação do profissional através da adoção de disciplinas mais voltadas à realidade do mercado e com a introdução de metodologias de ensino mais diversificadas e eficazes.

Consoante a isso, as metodologias ativas de ensino são instrumentos pedagógicos que têm mostrado eficiência e eficácia no processo de ensino e aprendizagem, inclusive no ensino de contabilidade, com a gamificação, por exemplo.

Como relata Souza *et al.* (2020, grifos nossos), realizou-se um estudo com acadêmicos da área de Contabilidade e Negócios comparando a eficácia da aplicação de **videogames** e de **simuladores** no processo de ensino-aprendizagem e suas percepções antes e depois dos experimentos. Os resultados obtidos foram a elevação da “experiência de aprendizagem e motivação dos alunos”, e sendo assim, os autores concordam que a **Gamificação** promove o “**estado de Flow**” mediante a sensação de bem-estar dos participantes no decorrer das atividades.

Logo, observa-se que a gamificação proporciona um estímulo e satisfação (estado de *flow* ou estado de fluxo conforme apresentado no subcapítulo 2.2.1) por uma conquista frente a desafios pertinentes as mais diversas abordagens da profissão contábil, ou seja, a assimilação dos conceitos de uma forma eficiente e “mais fácil” de compreensão por aproximar a realidade da sala de aula.

Neste sentido, um grande diferencial para que a gamificação potencialize o desenvolvimento de habilidades inerentes à aprendizagem de forma inovadora e estimulante, faz-se importante a utilização do *Design Thinking* que dispõe de técnicas que auxiliam em tal objetivo.

A ligação entre as concepções da gamificação e o DT se dá no que diz respeito ao estímulo às soluções de problemas “centradas no usuário (público-alvo)” de forma entusiástica, criativa e motivadora provocando “sensações” de conquista e capacidade de superar/vencer desafios propostos, especificamente na área educacional no curso de Ciências Contábeis e nos cursos correlatos, foco de estudo do trabalho.

Vale ressaltar que para a aplicação bem-sucedida da gamificação há que se observar a “mecânica dos jogos”, que são componentes básicos para a constituição de um *game*. Em seguida apresenta-se com o quadro abaixo o detalhamento da mecânica dos jogos que são: *feedback* instantâneo, pontos, níveis, tabelas de classificação, emblemas, desafios/missões, *onboarding* (integração), engajamento e aprender fazendo.

(continua)

Descrição das mecânicas de games	
Categoria	Descrição
Feedback instantâneo	Os feedbacks positivos reforçam bons comportamentos e os negativos permitem que haja ajustes comportamentais.
Pontos	Os pontos são importantes independentemente de sua acumulação ser compartilhada entre jogadores, ou mesmo entre o designer e o jogador. Consiste em pontos de bônus concedidos aos jogadores por completar com sucesso tarefas especiais dentro de um jogo. São uma exigência absoluta para todos os sistemas gamificados.

(conclusão)

Níveis	Na maioria dos jogos, os níveis indicam progresso. Níveis servem como um marcador para os jogadores saberem onde eles estão em uma experiência de jogo ao longo do tempo.
Tabelas de classificação	O objetivo de uma tabela de classificação é fazer comparações simples. Sem surpresa, a maioria as pessoas não precisam de nenhuma explicação quando encontram um placar. Por padrão, o jogador vê uma lista ordenada com uma pontuação ao lado de cada nome e entende quem ele é olhando para um sistema de ranking.
Emblemas	São uma excelente maneira de incentivar a promoção social de seus produtos e serviços. Os emblemas também marcam a conclusão das metas e os progresso constante de jogo dentro do sistema.
Desafios/missões	Desafios e missões dão aos jogadores a direção do que fazer no mundo da experiência gamificada. Mesmo que um desafio não esteja na frente e no centro da experiência, usando desafios como uma opção em algum lugar no corpo do sistema pode adicionar profundidade e significado para o jogador.
Onboarding (integração)	A integração é o ato de trazer um novato para o sistema. Lições do mercado de jogos casuais mostraram que no primeiro minuto um jogador se envolve com um sistema são os mais importantes, porque é quando a maioria das decisões dos jogadores são tomadas.
Engajamento	Um designer não deve apenas ver a maneira como um jogador se envolve com o sistema, mas também como ele o deixa e - talvez ainda mais importante - o que o traz de volta. Em um ciclo de engajamento social, uma emoção motivadora leva ao reengajamento do jogador, que leva a uma chamada social à ação, que flui para o progresso visível e/ou recompensas, que volta para uma emoção motivadora.
Aprender fazendo	Consiste na atuação mais participativa do colaborador e aprendizado deste durante o momento de trabalho.

Quadro 6: Descrição da mecânica dos *games*.

Fonte: Adaptado de Zichermann e Cunningham (2011 *apud* Braga; Benevides, 2019, p. 97).

Verifica-se que os elementos descritos no Quadro 6 como a pontuação, a disputa, os desafios, o *feedback*, o trabalho em equipe e o engajamento são atributos que podem colaborar para uma aprendizagem prática e empolgante, testando conhecimentos e despertando nos alunos habilidades e competências para a solução de desafios/problemas de forma coletiva e criativa.

A gamificação tem uma influência direta no comportamento das pessoas, sendo assim, há 3 (três) fatores que são determinantes para que a aplicação dessa ferramenta seja eficaz e eficiente na aprendizagem: o estímulo, a habilidade e a motivação, conforme figura abaixo:



Figura 8 – Fatores principais da gamificação.
Fonte: Adaptado de Formanski (2016 *apud* Figueiredo; Ferreira; Fialho, 2018, p. 6).

Nota-se, na Figura 8, que o fator de maior destaque é o da motivação (conceito já explanado no subcapítulo 2.2.1). Ela é classificada em intrínseca (estímulo interno na busca de algo) e extrínseca (estímulo externo na busca de algo) e estão relacionadas à “experiência do usuário”, característica basilar da ferramenta do DT. Já o vínculo com a gamificação se dá pelo fato de que essa metodologia instiga a motivação externa do usuário principalmente pelas recompensas (prêmios) por metas alcançadas.

Ainda em relação à motivação, a figura abaixo demonstra como o engajamento (um dos mecanismos da gamificação) está interligado ao comportamento motivacional das pessoas.



Figura 9 – Ciclo engajamento/motivação.
Fonte: Adaptado de Zichermann e Cunningham (2011 *apud* Braga; Benevides, 2019, p. 98).

A Figura 9 retrata que o início do ciclo de engajamento/motivação se dá com a emoção que motiva o jogador, que o leva a uma ação, que gera o engajamento pela recompensa recebida (satisfação pela ideia valorizada), o que retorna para uma emoção motivacional. Nesse sentido, percebe-se que a gamificação trazida à

educação desperta uma motivação e um engajamento no discente, no desenvolvimento de habilidades e na construção autônoma do seu saber.

A essas abordagens sobre gamificação, acrescenta Menegali (2019) mais algumas características dessa ferramenta, ressaltando a expectativa promissora que a popularização da gamificação tem causado sobre a modernização dos processos, porém, há de se alertar sobre a possibilidade de fracasso em decorrência de dificuldades de sua projeção e implementação em diferentes ambientes.

Nesse sentido, enfatiza-se a necessidade de uma ferramenta que oriente um projeto de gamificação focado em soluções “sob medida”, de acordo com o ambiente em que está inserido e na experiência do usuário para que sua implementação seja bem-sucedida. E o *Design Thinking* pode contribuir nestes quesitos, pois, segundo MJV Technology & Innovation (2017, p. 6), “é uma abordagem estruturada de inovação que tem o ser humano como foco e busca gerar soluções que alinham o desejo e as necessidades do usuário consumidor à geração de valor para o negócio”.

De modo geral, entende-se que o DT é um instrumento que dispõe de técnicas e procedimentos centrados no ser humano, com trabalho colaborativo e com soluções criativas e práticas para o público-alvo. Portanto, fica claro que ele é um instrumento significativo na *performance* e sucesso da gamificação.

Sintetizando todas as abordagens estudadas sobre gamificação e o DT, Menegali (2019, grifos nossos) esclarece, muito oportunamente, que o ato de **gamificar** envolve compreensão dos fatores motivacionais intrínsecos e extrínsecos do ser humano, ao passo que o **design thinking** é uma metodologia de resolução de problemas com a finalidade de se aprimorar e atingir o bem-estar das pessoas.

Por fim, conclui-se que a conexão entre esses instrumentos se traduz no fato de que o DT pode ser um norteador com soluções úteis e inovadoras na formulação de um projeto de gamificação que desperte, na sala de aula, o interesse do discente (de Ciências Contábeis e cursos correlatos – foco de estudo) de forma motivadora, pela utilização de ferramentas (como a gamificação) que explorem suas potencialidades e desenvolva aptidões que o preparem para a convivência social e o mercado de trabalho.

3 Metodologia

3.1 Classificação da pesquisa

A metodologia utilizada para a realização do trabalho classifica-se como pesquisa de abordagem qualitativa e se caracterizará como exploratória, uma vez que se busca o entendimento do problema da dificuldade de compreensão da metodologia do método das partidas dobradas e, em decorrência, da escassez de bibliografias no que concerne ao emprego do *Design Thinking* e da Gamificação como instrumentos para o desenvolvimento de produtos que contribuam para o aprendizado de contabilidade.

De acordo com Gil (2002), a pesquisa exploratória tem como abrangência o levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas e análise de exemplos que “estimulem a compreensão” de forma a propiciar maior proximidade na descoberta de um problema ou na formulação de uma hipótese.

Quanto ao procedimento para o desenvolvimento da pesquisa, utilizou-se a pesquisa bibliográfica e a pesquisa-ação.

A pesquisa bibliográfica é uma técnica muito aplicada em pesquisas científicas, sendo um importante procedimento em todas as pesquisas de caráter científico e que, segundo, Prodanov e Freitas (2013, p. 54) essa pesquisa é:

Elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa.

Dessa forma, essa pesquisa contribuiu para a fundamentação teórica do trabalho, aplicando-se para seu o desenvolvimento a seleção de livros, artigos científicos, dissertações, trabalhos de conclusão de curso e documentos *online*, que versam sobre a temática abordada e sobre as confirmações de hipóteses e de objetivos, estando adequadamente citados nas referências.

Um outro procedimento utilizado para a metodologia do trabalho foi a pesquisa-ação que, conforme Thiollent (2008, p. 14), ela tem caráter empírico e “é concebida e

realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e, no qual, os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo." A sua aplicação no trabalho se dará por meio pesquisa bibliográfica na busca de alternativas que culminem na prototipação de Gamificação do MPD a partir da concepção de produto pelo *Design Thinking*, que auxiliem no ensino aprendizagem de contabilidade e da aplicação da Gamificação do MPD nos discentes do segundo ao oitavo semestre do curso de Ciências Contábeis – EAD da Faculdade de Ciências Humanas do Estado de São Paulo - FACIC, nos encontros presenciais da disciplina Oficina Contábil.

O *Design Thinking* é um método que propõe uma nova abordagem aos problemas, partindo da solução e não do problema, e na utilidade do produto/serviço para o usuário, e no trabalho, justifica-se pela concepção de um produto para a prática de Ensino e Aprendizagem do MPD utilizando a metodologia ativa de ensino: Gamificação.

3.2 Local e público alvo da pesquisa

A Faculdade de Ciências Humanas do Estado de São Paulo – FACIC, mantida pela associação civil, sem finalidade lucrativa, Instituto Nossa Senhora Aparecida – INSA, foi criada no mês de fevereiro de 2006, na cidade de Cruzeiro, Estado de São Paulo, por um grupo de 9 professores (as) e credenciada pelo Ministério da Educação – MEC, em 18 de setembro de 2006.

A Instituição oferece atualmente 11 cursos de graduação, sendo eles: Administração, Ciências Contábeis, Direito, Educação Física, Enfermagem, Engenharia de Produção, Farmácia, Gestão de Recursos Humanos, Letras, Matemática e Pedagogia.

A pesquisa foi realizada na FACIC e devidamente formalizada junto ao Coordenador Geral da Instituição de Ensino Superior, que autorizou a pesquisa *no campus* (conforme apêndice B) e teve como público-alvo 20 alunos do segundo ao oitavo semestre do curso de Ciências Contábeis – EAD (com consentimento formalizado conforme apêndice C), especificamente da disciplina Oficina Contábil, que

participaram das atividades planejadas com a aplicação da Gamificação, concebida a partir do *Design Thinking* para a prática do ensino e aprendizagem do MPD.

3.3 Concepção e Desenvolvimento da Gamificação a partir do *Design Thinking*

Com base nos princípios essenciais adotados pela gamificação e em consonância com o referencial teórico levantado, é fundamental que o processo de ensino e aprendizagem do MPD seja descomplicado, útil, motivador, efetivo e que propicie aos discentes “uma experiência além de debitar e creditar”.

A partir dos conceitos reunidos até o momento e seguindo a abordagem programática do *Design Thinking*, a gamificação foi concebida e confeccionada conforme as explanações que serão apresentadas a seguir.

A construção da gamificação inicia-se com a aplicação das etapas do processo do *Design Thinking* que são: imersão, análise e síntese, ideação e prototipação.

- **Imersão**

A imersão é o primeiro passo da metodologia do DT e seu objetivo é compreender as causas iniciais do problema para se chegar a soluções assertivas.

Nesta fase o direcionamento para entender o problema é a “Empatia”, ou seja, compreender o usuário e examinar/observar seus anseios e necessidades.

O público-alvo ou usuários do trabalho são alunos do curso de Ciências Contábeis e correlatos que têm em seus componentes curriculares noções fundamentais de contabilidade.

Após a definição do público-alvo/usuário, o próximo passo é a identificação de suas necessidades e de seus problemas.

O problema em potencial parte do pressuposto da dificuldade dos alunos que estudam fundamentos basilares para o conhecimento da contabilidade em compreender o mecanismo do Método das Partidas Dobradas.

A fim de compreender as questões que envolvem essa problemática, buscou-se, por meio de intensa pesquisa bibliográfica, o levantamento de dados que conduzissem a tal propósito.

Essa pesquisa e levantamento de dados traduziram-se no desenvolvimento do referencial teórico do trabalho com a consolidação das seguintes abordagens em relação ao problema: as Teorias Pedagógicas de Aprendizagem (2.1), a Gamificação na Educação (2.2), o *Design Thinking* (2.3) e a (2.4) Contabilidade e o Método das Partidas Dobradas.

Logo após o aprofundamento do estudo das possíveis causas do problema, o próximo passo é o seu fechamento. E para isso, utiliza-se a etapa de análise e síntese.

- **Análise e Síntese**

O segundo passo do *Design Thinking* é a etapa de análise e síntese, cuja finalidade é, após a coleta de dados, estudar e condensar os dados e transformá-los em informações sintetizadas na formulação assertiva do problema e na tratativa de uma solução adequada ao usuário/cliente.

Logo, após o levantamento dos dados na fase de imersão, por meio da pesquisa bibliográfica sobre a problemática abordada com a elaboração dos capítulos de 2.1 a 2.4, verificou-se a necessidade de nova pesquisa bibliográfica que resultasse na construção de uma abordagem que contemplasse de forma sintetizada o inter-relacionamento entre a Contabilidade e essas ferramentas inovadoras de aprendizagem, resultando, assim, no desenvolvimento do capítulo: A Gamificação, a Contabilidade e o *Design Thinking* (2.5).

Diante do contexto abordado, chegou-se à conclusão de que uma das formas para auxiliar na aprendizagem do MPD seria a utilização de ferramentas estratégicas de ensino que contribuam para que essa metodologia seja ensinada de um modo mais “leve” e “efetivo”. E o *Design Thinking* e a Gamificação por proporem soluções criativas e inovadoras centradas no usuário na busca de soluções que satisfaçam as suas necessidades podem ser aliados na construção de um produto que atenda tal objetivo.

Após a compreensão de possíveis instrumentos para a resolução do problema-foco, o próximo passo é a criação de ideias viáveis que atendam a essa tratativa, que no DT é chamada de ideação.

Ideação

A ideação é a terceira etapa dessa metodologia e consiste na criação de ideias ou propostas de forma criativa e inovadora traduzidas em soluções que atendam ou superem as necessidades e/ou expectativas do usuário, ou seja, é hora de “pensar fora da caixa”.

O produto proposto pelo trabalho como instrumento pedagógico de apoio para o entendimento do Método das Partidas Dobradas para os discentes dos cursos de Ciências Contábeis e correlatos é a metodologia ativa de ensino denominada Gamificação.

A aplicação dessa metodologia foi pautada/estruturada na construção de 2 (duas) gamificações que contemplem os conceitos a seguir:

- a) Gamificação I: classificação das contas contábeis, etapa preliminar essencial para a aplicação do MPD;
- b) Gamificação II: escrituração das contas contábeis pelo Método das Partidas Dobradas.

Os processos de idealização das gamificações foram estruturados das seguintes formas:

- Gamificação I

A proposta da gamificação I seria a aprendizagem e fixação dos principais elementos do patrimônio (bens, direitos e obrigações) representados pelos grupos das contas dos grupos patrimoniais (Ativo, Passivo e Patrimônio Líquido) de forma visual e lúdica.

Os elementos patrimoniais seriam representados em forma de desenho dentro dos principais departamentos de um determinado segmento empresarial. Essa representação seria por meio de um quadro de aço adesivado, com os desenhos dos elementos, cujos objetivos principais seriam: a identificação dos elementos patrimoniais por meio de ímãs coloridos e a classificação das contas e dos grupos contábeis registrada em fichas.

O desafio da gamificação seria em grupo, sendo “**vencedor**”, o grupo que obtiver a maior pontuação pelas corretas identificações e classificações de acordo com os conceitos contábeis aplicáveis.

- Gamificação II

A proposta da gamificação II seria a aprendizagem efetiva de contabilidade de modo esquematizado, prático, visual e lúdico da escrituração contábil por meio do Método das Partidas Dobradas e do levantamento das principais demonstrações contábeis: o Balanço Patrimonial e a Demonstração do Resultado do Exercício.

As metodologias utilizadas (“Aplicação e Origem” e “Razonetes”) para a escrituração contábil do MPD e para o levantamento do Balanço Patrimonial e da Demonstração do Resultado do Exercício seriam dispostos em um quadro de aço adesivado, de forma esquematizada, simples e gráfica, contribuindo para um melhor entendimento do “porquê” debitar ou creditar determinada conta contábil e da sua classificação nessas demonstrações contábeis.

Essa escrituração seria efetuada por meio de ímãs identificados e adaptados de acordo com as metodologias do MPD e com os conceitos pertinentes para a elaboração do BP e da DRE.

O desafio da gamificação seria em grupo, sendo “**vencedor**”, o grupo que obtiver a maior pontuação pelas corretas escriturações contábeis e pelo levantamento do BP e da DRE, de acordo com cada lançamento proposto.

Depois de apresentadas as ideias para a concepção do produto, o próximo passo é a prototipação.

- **Prototipação**

A prototipação é a última etapa do *Design Thinking* cujo objetivo é a concretização das ideias geradas, ou seja, dar formato físico ao produto.

Os desenvolvimentos dos protótipos das Gamificações foram concebidos e desenvolvidos de acordo com as seguintes etapas a seguir:

- Gamificação I

a) Escolha do nome

O nome escolhido para a gamificação I foi “Caça-Contas Contábeis”.

A escolha do nome foi motivada pelo fato de que o objetivo central da gamificação é envolver e estimular os participantes na busca e descoberta dos elementos patrimoniais da empresa, de forma visual e lúdica, por meio de desafios e interações divertidas.

b) Identidade visual

As principais características consideradas no desenvolvimento da logomarca foram a necessidade de que ela fosse simples, alegre, moderna, elegante, energética, curiosa, sábia, exclusiva, criativa, leve e acadêmica.

Após a definição das características, os próximos passos consistem na escolha das cores, do tipo de fonte e do símbolo da logomarca.

As considerações em relação à escolha das cores e do tipo de fonte foram feitas da seguinte forma:

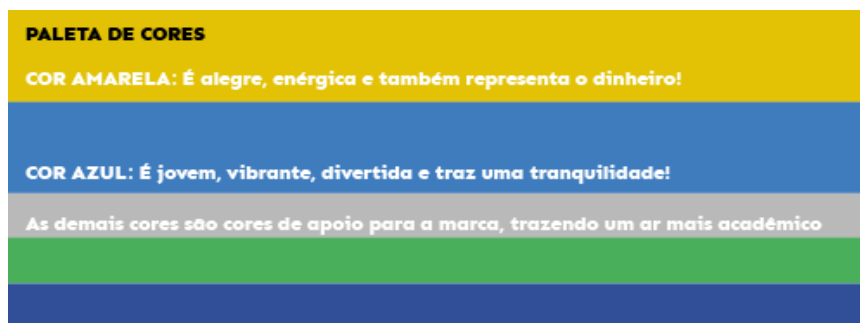


Figura 10 – Paleta de cores da logomarca Caça-Contas Contábeis.
Fonte: Rocha (2023).

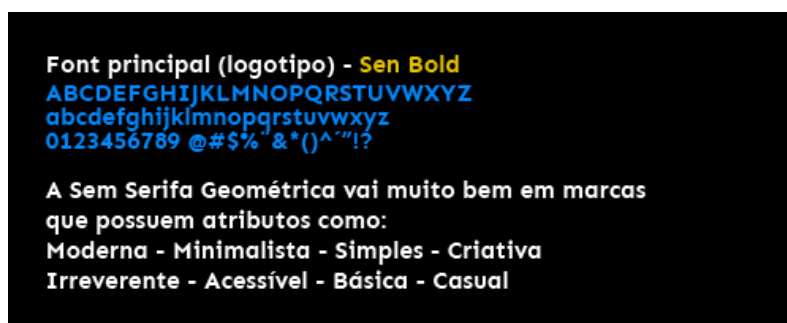


Figura 11 – Fonte da logomarca Caça-Contas Contábeis.
Fonte: Rocha (2023).

O desenvolvimento do símbolo da logomarca levou em consideração a junção de dois “cês” maiúsculos (Caça-Contas), formando dois olhos, resultando em um *design* significativo e representativo, fazendo referência à atenção voltada para a contabilidade.



Figura 12 – Símbolo da logomarca Caça-Contas Contábeis.
Fonte: Rocha (2023).

E por fim, as disposições da logomarca foram cuidadosamente definidas para garantir uma apresentação visualmente atraente e de fácil identificação.



Figura 13 – Logomarca Caça-Contas Contábeis.
Fonte: Rocha (2023).

c) Quadro de Aço Adesivado:

O quadro de aço adesivado foi idealizado com o intuito de apresentar visualmente os principais elementos patrimoniais que compõem uma empresa de um determinado segmento, de maneira clara e atrativa.

O segmento escolhido foi o industrial devido à sua capacidade de fornecer elementos patrimoniais de forma mais abrangente e completa. E dentro desta segmentação, a indústria foi representada por uma fábrica de papel sulfite ficticiamente denominada *Papyro* LTDA. O nome *Papyro* relaciona-se com a contabilidade devido a civilização egípcia ter tido uma representatividade significativa na evolução da contabilidade, sendo um deles o registro dos fatos contábeis no papiro.

Os seguintes setores e/ou departamentos foram selecionados para a disposição dos elementos patrimoniais, explorando conceitos básicos de contabilidade: produção, recursos humanos, financeiro, contabilidade, sócios-diretores, estacionamento e logística/vendas. Essa abordagem permite uma *representação abrangente da empresa, contemplando diversos aspectos relevantes do seu patrimônio.

Após considerar todos esses pontos, o *layout* do quadro foi configurado da seguinte forma:



Figura 14 – Quadro de Aço do Caça-Contas Contábeis.
Fonte: Elaborada pela autora.

d) Ímãs coloridos

Os ímãs coloridos foram cuidadosamente elaborados para proporcionar uma identificação eficiente e visualmente atrativa dos elementos patrimoniais da empresa.

O ícone selecionado para o ímã foi o Caduceu, símbolo da profissão contábil, cuja escolha foi motivada devido à sua representação tradicionalmente associada à área contábil, agregando valor simbólico e profissional ao quadro de identificação dos elementos patrimoniais da empresa. Já as cores e as suas representatividades foram dispostas do seguinte modo:

- Cor Amarela (relacionada à cor do ouro para representar os bens e direitos de uma entidade): elementos patrimoniais pertencentes as contas do grupo do Ativo;
- Cor Vermelha (relacionada à cor das dívidas, “estar no vermelho”, para representar obrigações de uma entidade): elementos patrimoniais pertencentes às contas do grupo do Passivo;

e) Mecanismos do jogo

O Caça-Contas Contábeis foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar aos estudantes de contabilidade e de áreas correlatas, a possibilidade de aprender de forma visual e lúdica, conceitos fundamentais de Contabilidade, tais como identificação e de classificação das contas contábeis, conceitos estes que preparam e auxiliam na escrituração das contas contábeis por meio do MPD (Método das Partidas Dobradas - MPD), além da elaboração da principal demonstração contábil - o Balanço Patrimonial.

1. Introdução

O desafio proposto é o de localizar, identificar e classificar as contas contábeis patrimoniais, que estão alocadas nas diversas áreas da fábrica de papel sulfite denominada de *Papyro* Ltda.

2. Preparação do Desafio

Formação dos grupos: de 5 a 15 participantes.

Cada grupo receberá o quadro da fábrica *Papyro* Ltda., imãs coloridos para a localização e identificação dos elementos patrimoniais e fichas para a classificação das contas contábeis.

Tempo: 1 hora.

Grupo Vencedor:

O grupo vencedor será aquele que obtiver a maior pontuação em virtude da correta classificação das contas contábeis no tempo proposto.

3. Desafio

Localização e Identificação das Contas Contábeis no Quadro

O desafio 1 é o de localizar e identificar os elementos patrimoniais (assim como, a sua classificação contábil) que compõem o patrimônio da fábrica, área por área, iniciando pela Produção, e assim, sucessivamente.

Esta localização e identificação deverá ser representada pela marcação do ímã correspondente ao grupo das Contas Patrimoniais. Na exemplificação abaixo, o elemento patrimonial foi localizado e identificado por um ímã amarelo, representando a conta contábil de Prédios, na área de Produção, que corresponde a uma conta do grupo do Ativo, por ser um Bem (da fábrica como um todo).



Figura 17 – Área de Produção do Caça-Contas Contábeis⁶.
Fonte: Elaborada pela autora.

Observação:

Caso haja elementos patrimoniais repetidos na área, identificar somente 1 (um) com o ímã correspondente.

Classificação das Contas Contábeis na Ficha

O desafio 2 é o de, após a localização e a identificação dos elementos patrimoniais e ou, contas contábeis, a sua classificação na Ficha de Classificação Contábil.

⁶ Todas as figuras utilizadas na área de produção estão devidamente consignadas nas Referências e no Manual de Regras para Participantes do Caça-Contas Contábeis.

Pontuação

A pontuação será computada pelo número de acertos menos o número de erros. A pontuação se dará da seguinte forma:

Pontos por acerto: 10 pontos.

Desconto de pontos por erro: 5 pontos.

Segue abaixo exemplo de pontuação:



  <p>Papyro Ltda. Ficha de Classificação Contábil</p> <p>Nome do Grupo: Luca Pacioli</p> <p>Área: Produção</p>				
Elemento Patrimonial	Grupo	Por quê?	Conta Contábil	Pontos
Galpão da Área Produtiva	A	O	Prédios	25
Total				
<p>Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas: Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação</p>				

Figura 19 – Exemplo de Ficha de Classificação Contábil Preenchida.
Fonte: Elaborada pela autora.

Neste caso, a conta contábil Prédios foi classificada corretamente somente em 3 (três) itens da Ficha Contábil de Classificação (Elemento Patrimonial, Grupo e Conta Contábil), portanto, a sua nota para esta conta será de 25 pontos (3 acertos x 10 pontos – 1 erro x 5 = 30 – 5 = 25).

Critérios de desempate:

01. Descoberta de conta não prevista pelo Professor;
02. Maior número de acertos no item Conta Contábil;
03. Maior número de acertos no item Grupo;
04. Maior número de acertos no item Por quê?;
05. Maior número de acertos no item Conta Contábil;
06. Maior número de acertos dos itens na área da Contabilidade;
07. Maior número de acertos dos itens na área dos Sócios-Diretores;
08. Maior número de acertos dos itens na área do Financeiro;
09. Maior número de acertos dos itens na área de Recursos Humanos;
10. Maior número de acertos dos itens na área de Produção;
11. Maior número de acertos dos itens na área de Logística/Vendas;
12. Maior número de acertos dos itens na área do Estacionamento;
13. Questão Dissertativa sobre a Classificação das Contas Contábeis.

4. Fim do Desafio

O desafio acaba, logo após o tempo de 1 hora, sendo o grupo vencedor aquele que alcançou a maior pontuação.

f) Manual de Regras

O objetivo do manual de regras da gamificação foi prover instruções claras, objetivas e detalhadas para os participantes, abrangendo mecânicas, movimentos, ações, condições de vitória/derrota e regras especiais. Isso garante que todos compreendam as diretrizes do desafio e participem de forma justa e engajadora.

O manual também servirá como uma referência durante a gamificação, permitindo que os participantes esclareçam dúvidas e encontrem respostas para situações específicas que possam surgir, se concentrem na estratégia, competição saudável e imersão no mundo do desafio proposto.

Diante disso, foram desenvolvidos dois manuais: o Manual de Regras para Participantes e o Guia para Professores: Resposta dos Desafios.

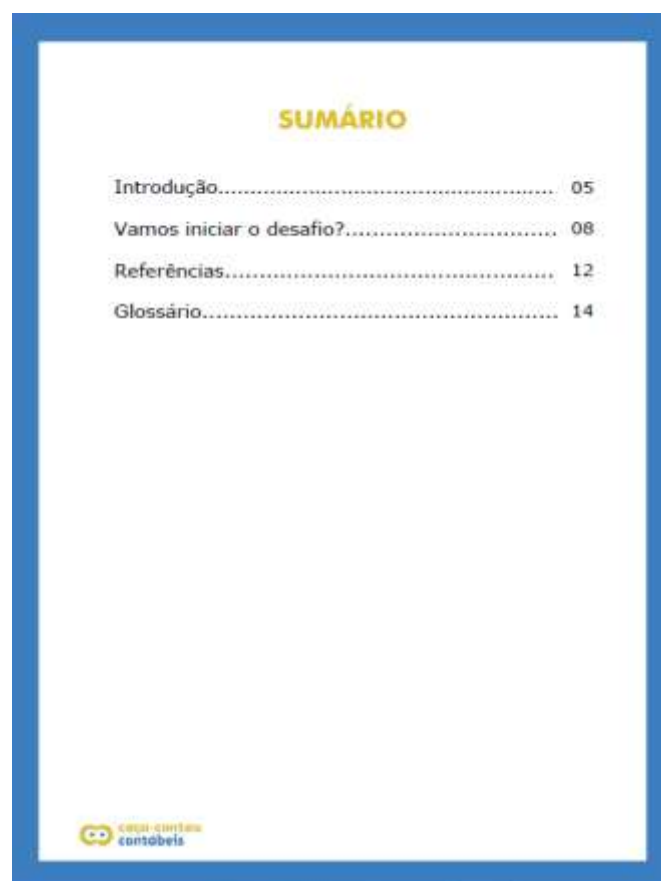
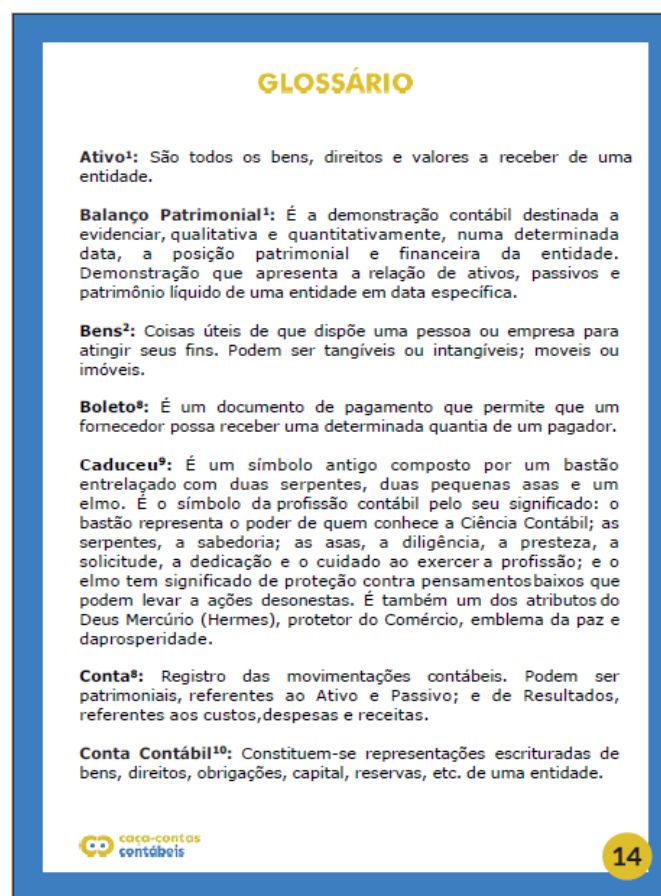
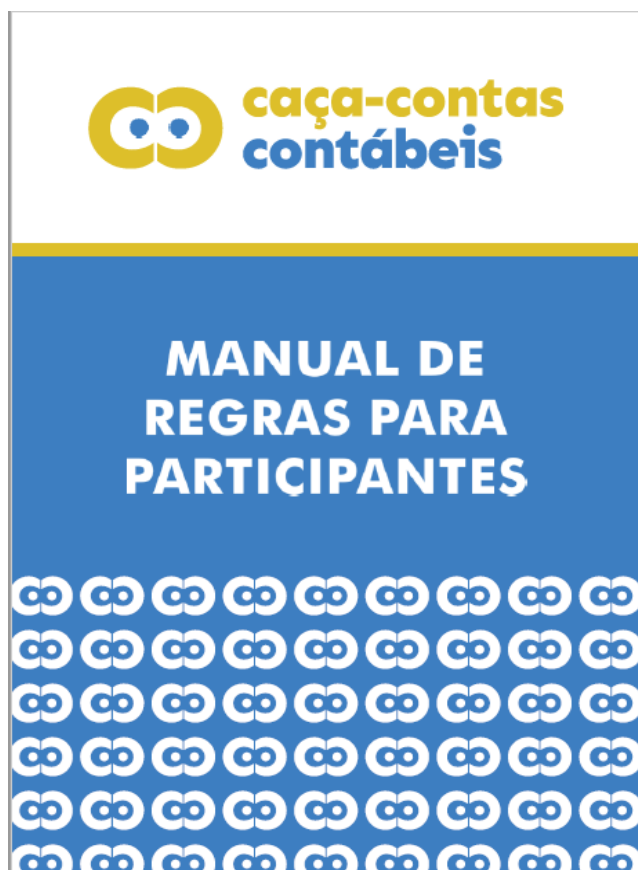



Figura 19 – Manual de Regras para Participantes.
Fonte: Figuras extraídas do Manual de Regras para Participantes elaborado pela autora.



SUMÁRIO

Produção.....	05
Recursos Humanos.....	07
Financeiro.....	09
Contabilidade.....	11
Sócios-Diretores.....	13
Estacionamento.....	15
Logística/Vendas.....	17




PRODUÇÃO

	ELEMENTO/ATIVIDADE	GRUPO	POR QUÊ?	CONTABILIZ.
A1	MÁQUINAS	A	B	MÁQUINAS E EQUIPAMENTOS
A2	MADERAS	A	B	EQUIPES E MAQUINHARIA
A3	Caixas	A	B	ESTOQUE DE PRODUTOS ACABADOS
A4	EMBALADORA	A	B	VEÍCULOS
A5	CAIXA DE FERRAMENTAS E EQUIPAMENTOS	A	B	FERRAMENTAS
F1	FUNCIÓNIOS	P	Q	SALÁRIOS E PRONOS E ENCARGOS TRABALHISTAS A RECOLHER

Legenda: Não tem Grupo Qual? de onde? M=Material A=Ativo
Grupo: A - Ativo P - Passivo FL - Patrimônio Líquido
Por quê? B - Bens Q - Outros D - Dívidas


6

Figura 20 – Guia dos Professores: resposta dos desafios.

Fonte: Figuras extraídas do Guia dos Professores: resposta dos desafios elaborado pela autora.

- Gamificação II

a) Escolha do nome

O nome escolhido para a gamificação II foi “**MPDebitando e Creditando Fácil**”.

A escolha do nome foi motivada em função do objetivo principal da gamificação ser de proporcionar de forma mais interativa, gráfica, simplificada, divertida e esquematizada a aplicação do MPD, por meio de desafios do dia a dia das rotinas contábeis para uma escrituração contábil mais efetiva e assertiva, para assim, prover informações/relatórios contábeis que atendam à necessidade do usuário de contabilidade.

b) Identidade visual

As principais abordagens levadas em consideração para a construção da logomarca foram a necessidade de que ela fosse: simples, alegre, moderna, elegante, energética, curiosa, sábia, exclusiva, criativa, leve e acadêmica.

Após a definição das características, os próximos passos consistem na escolha das cores, do tipo de fonte e do símbolo da logomarca.

As considerações em relação à escolha das cores e do tipo de fonte foram feitas da seguinte forma:

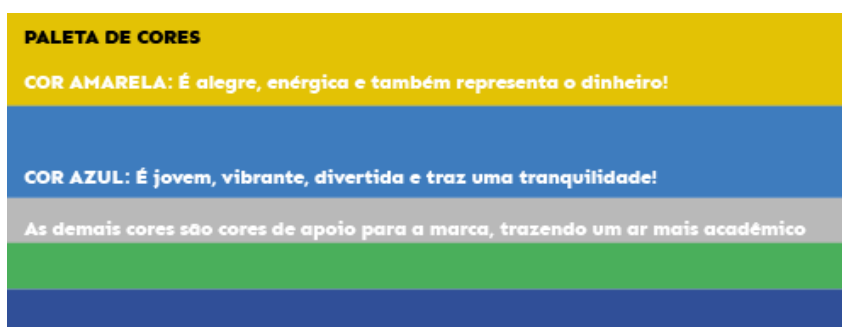


Figura 21 – Paleta de cores da logomarca **MPDebitando e Creditando Fácil**.
Fonte: Rocha (2023).

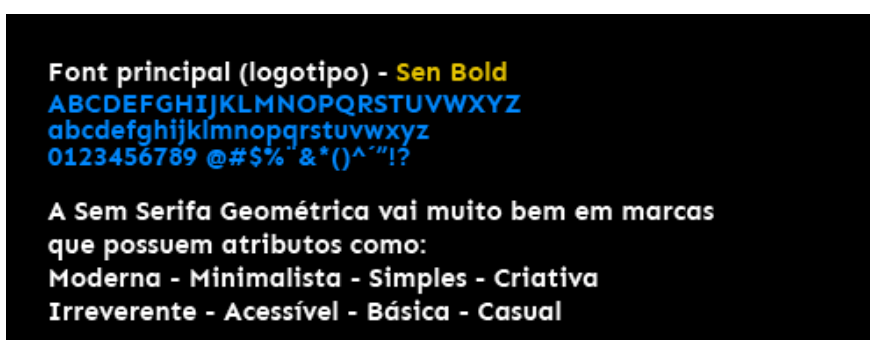


Figura 22 – Fonte da Logomarca **MPDebitando e Creditando Fácil**.
Fonte: Elaborada pela autora.

A construção do símbolo da logomarca levou em conta a letra **D** de débito e o **C** de crédito, com uma aparência moderna, exclusiva e séria. Trazendo uma confiança à marca.



Figura 23 – Símbolo da logomarca MPDebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Rocha (2023).

Por fim, foram cuidadosamente definidas as disposições da logomarca, assegurando uma apresentação visualmente moderna e exclusiva.



Figura 24 – Logomarca MPDebitando e Creditando Fácil
Fonte: Rocha (2023).

c) Quadro de Aço Adesivado:

O quadro de aço adesivado foi idealizado com o intuito de apresentar visualmente o MPD e o levantamento do BP e da DRE de uma empresa de um determinado segmento, de modo esquematizado, objetivo e simples.

O segmento selecionado foi o comercial, devido à sua capacidade de fornecer elementos patrimoniais de maneira mais simples, tornando-o indicado para uma escrituração contábil inicial. E, dentro desta segmentação, o comércio foi representado por uma empresa ficticiamente denominada *Point* Esporte & Saúde LTDA.

A esquematização inicia-se com as metodologias do MPD e o levantamento das demonstrações contábeis:

1. Aplicação e Origem: o *layout* foi concebido em vermelho para atrair a atenção na fase inicial do processo de escrituração contábil e da aplicação do método, proporcionando uma compreensão mais clara do "porquê" debitar e creditar;

2. Esquema de Débito e Crédito: o *layout* foi projetado em cor rosa com o objetivo de iniciar uma simplificação, migrando da cor vermelha para a rosa, visando

facilitar a compreensão do MPD (Método das Partidas Dobradas) e tornar o processo mais acessível e compreensível na fixação das regras do esquema.

3. Razonetes: o *layout* foi elaborado de forma progressiva da cor rosa para a laranja, garantindo maior interatividade e compreensão à medida que o processo avança. Essa transição visa melhorar a representação gráfica dos lançamentos contábeis, tornando-o mais intuitivo.

4. Balanço Patrimonial: o *layout* foi criado na cor verde para transmitir uma sensação de positividade. Após a esquematização da escrituração contábil, apresentado nos itens de 1 a 3, o próximo passo é a classificação das contas contábeis nos grupos patrimoniais correspondentes nesta demonstração, o que já foi facilitado pelas esquematizações anteriores;

5. Demonstração do Resultado do Exercício: o *layout* foi criado na cor azul para transmitir, também uma sensação de positividade, levando em consideração todos os aspectos apresentados no item acima.

Considerando todos esses pontos, o *layout* do quadro foi disposto da seguinte maneira:



Figura 25 – Quadro de Aço do MPDdebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Elaborada pela autora.

Ímãs Identificados

Os ímãs identificados foram cuidadosamente confeccionados para facilitar a busca e a disposição gráfica das contas contábeis, dos elementos patrimoniais, dos conceitos e dos valores, de forma visual, organizada, esquematiza e objetiva.

As identificações dos ímãs foram dispostas da seguinte maneira:

- Cor Vermelha: os ímãs foram desenvolvidos para representar a metodologia do MPD de Aplicação e Origem (item 1 do quadro) em três partes: conceito da metodologia de aplicação e origem, conta contábil e grupo de contas contábeis;

- Cor Rosa: os ímãs foram projetados para caracterizar o mecanismo do Método das Partidas Dobradas (item 2 do quadro): o esquema de débito e crédito;

- Cor Amarela: os ímãs foram idealizados para representar as contas contábeis e os valores dos saldos das contas dos Razonetes, BP e DRE, dos itens de 3 a 5 do quadro, respectivamente.

A seguir, são apresentados os ímãs coloridos:



Figura 26 – Ímãs coloridos do MPDebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Elaborada pela autora.

d) Cofrinho

O cofrinho no formato de porquinho foi criado com o intuito de simbolizar a responsabilidade e o zelo que o profissional da contabilidade deve ter ao controlar o patrimônio das entidades para que ela mantenha sua sustentabilidade no mundo corporativo.

O nome escolhido, foi Cadu (para fazer menção ao Caduceu, símbolo da contabilidade), para a contabilização dos pontos conquistados em forma de moeda.



Figura 27 – Cofrinho Cadu do MPDebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Elaborada pela autora.

f) Cards

Os *cards* são as representações dos desafios da gamificação representados pelos lançamentos contábeis a serem escriturados pelo MPD e levantados nas demonstrações contábeis pertinentes.

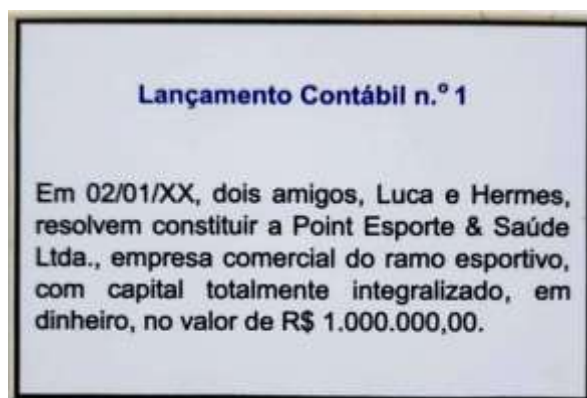


Figura 28 – Card do MPDebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Elaborada pela autora.

f) Sineta

A sineta é um instrumento destinado a ser acionada pelo grupo que concluir cada desafio em primeiro lugar.



Figura 29 – Sineta do MPDebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Elaborada pela autora.

g) Mecanismos do jogo

O MPDebitando e Creditando Fácil foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar aos estudantes de contabilidade e de áreas correlatas, a possibilidade de aprender de forma visual, lúdica, esquematizada e prática, conceitos básicos da escrituração contábil, por meio do Método das Partidas Dobradas (MDP) (MPD), além da elaboração das principais demonstrações contábeis: o Balanço Patrimonial (BP) e a Demonstração do Resultado do Exercício (DRE).

1. Introdução

O desafio proposto é o de efetuar a escrituração contábil, por meio do Método das Partidas Dobradas (MPD), da empresa comercial denominada de Point Esporte & Saúde Ltda.

2. Preparação do Desafio

Formação dos grupos: de 5 a 15 participantes.

Cada grupo receberá o quadro da empresa Point Esporte & Saúde Ltda., 1 caixa contendo ímãs coloridos para a escrituração contábil e levantamento do BP e da DRE.

Tempo: 2 horas.

Grupo Vencedor:

O grupo vencedor será aquele que obtiver a maior pontuação em virtude da correta aplicação do mecanismo do MPD e elaboração do BP e da DRE no tempo proposto.

3. Desafio

O desafio é o de efetuar a escrituração de 11 lançamentos contábeis pelo mecanismo do MPD e a elaboração do BP e da DRE de acordo com os passos esquematizados do quadro adesivado da empresa Point Esporte & Saúde Ltda em determinado período de tempo.

Os lançamentos contábeis são entregues um a um (desafio a desafio), por meio de cards, e os grupos tem um tempo de até 5 minutos para escriturá-lo nos itens de 1 a 3 do quadro. O preenchimento dos itens 4 e 5 (levantamento do BP e da DRE) serão efetuados somente no último lançamento contábil, o número 11.

O grupo que concluir o desafio primeiro deve dirigir-se à sineta e apertá-la, interrompendo assim os outros grupos, que não poderão mais inserir ímãs no quadro.

Após a sineta ser apertada pelo primeiro grupo concluinte, a escrituração do seu quadro é conferida e moedas são entregues, cada uma com a cor correspondente a um item preenchido corretamente. Além disso, os demais grupos também recebem moedas pelos acertos em seus quadros até o momento em que a sineta foi tocada para parar o desafio.

A exemplificação a seguir apresenta a resolução do lançamento contábil nº 1 no quadro, servindo como orientação para os demais desafios propostos.

Lançamento Contábil n.º 1

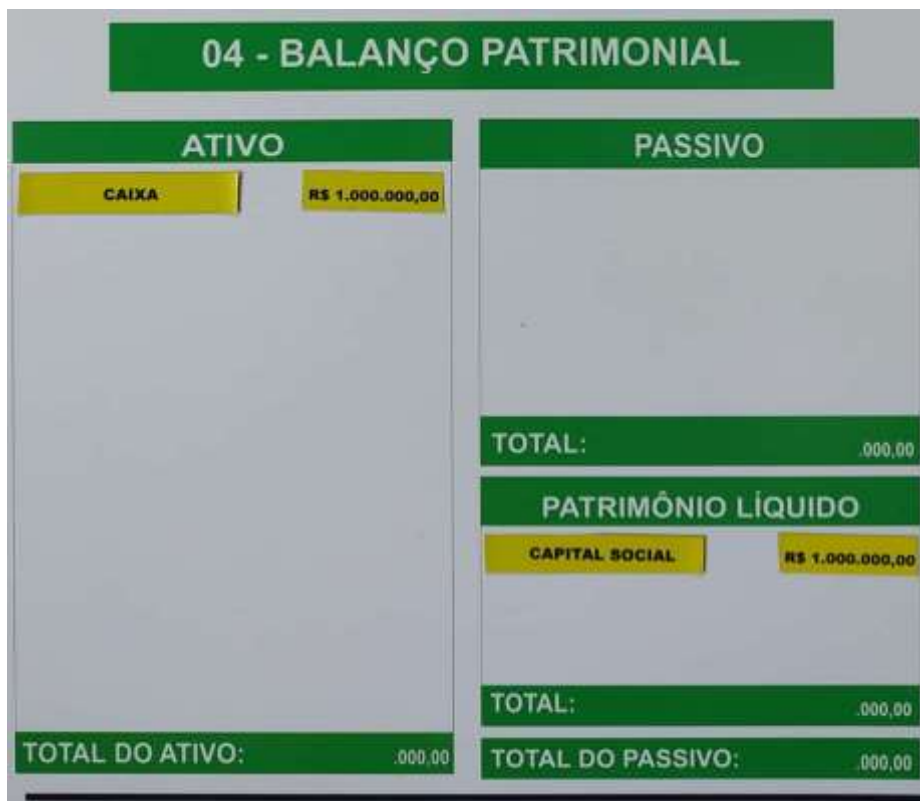
Em 02/01/XX, dois amigos, Luca e Hermes, resolvem constituir a Point Esporte & Saúde Ltda., empresa comercial do ramo esportivo, com capital totalmente integralizado, em dinheiro, no valor de R\$ 1.000.000,00.

Preenchimento dos itens de 01 a 03.



Figura 30 – Itens de 1 a 3 Preenchidos do MPDebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Elaborada pela autora.

Preenchimento do item 04 (observando que os itens 04 e 05, as demonstrações contábeis, deverão ser preenchidas somente no último desafio).



04 - BALANÇO PATRIMONIAL

ATIVO		PASSIVO	
CAIXA	RS 1.000.000,00		
		TOTAL:	.000,00
		PATRIMÔNIO LÍQUIDO	
		CAPITAL SOCIAL	RS 1.000.000,00
		TOTAL:	.000,00
TOTAL DO ATIVO:	.000,00	TOTAL DO PASSIVO:	.000,00

Figura 31 – Item 4 do MPDebitando e Creditando Fácil.
Fonte: Elaborada pela autora.

Pontuação

A pontuação será computada pelo número de acertos.

Critérios de desempate:

01. Maior número de moedas verdes;
02. Maior número de moedas azuis;
03. Maior número de moedas vermelhas;
04. Maior número de moedas laranjas;
05. Maior número de moedas rosas;
06. Questão Dissertativa sobre o MPD e as Demonstrações Contábeis.

4. Fim do Desafio

O desafio acaba, logo após o lançamento n.º 11, sendo o grupo vencedor aquele que alcançou a maior pontuação.

b) Manual de Regras

O objetivo do manual de regras da gamificação é fornecer instruções claras, objetivas e detalhadas para os participantes, abrangendo mecânicas, movimentos, ações, condições de vitória/derrota e regras especiais. Isso assegura que todos compreendam as diretrizes do desafio e participem de forma justa e envolvente.

Além disso, o manual funcionará como uma fonte de referência durante a gamificação, possibilitando que os participantes esclareçam dúvidas e encontrem respostas para situações específicas que possam surgir. Isso permitirá que eles se concentrem na estratégia, na competição saudável e se imerjam no mundo do desafio proposto.

Diante disso, foram desenvolvidos dois manuais: o Manual de Regras para Participantes e o Guia para Professores: Resposta dos Desafios.

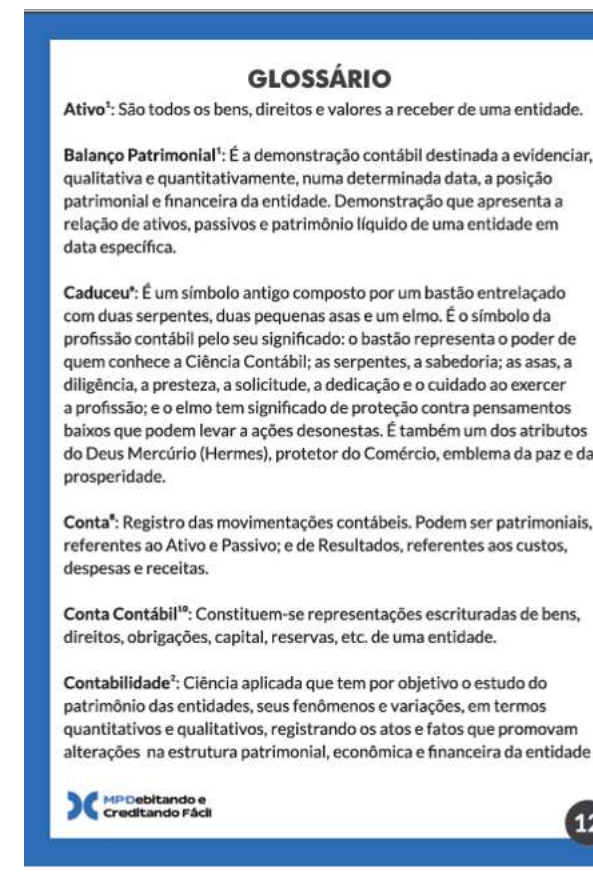
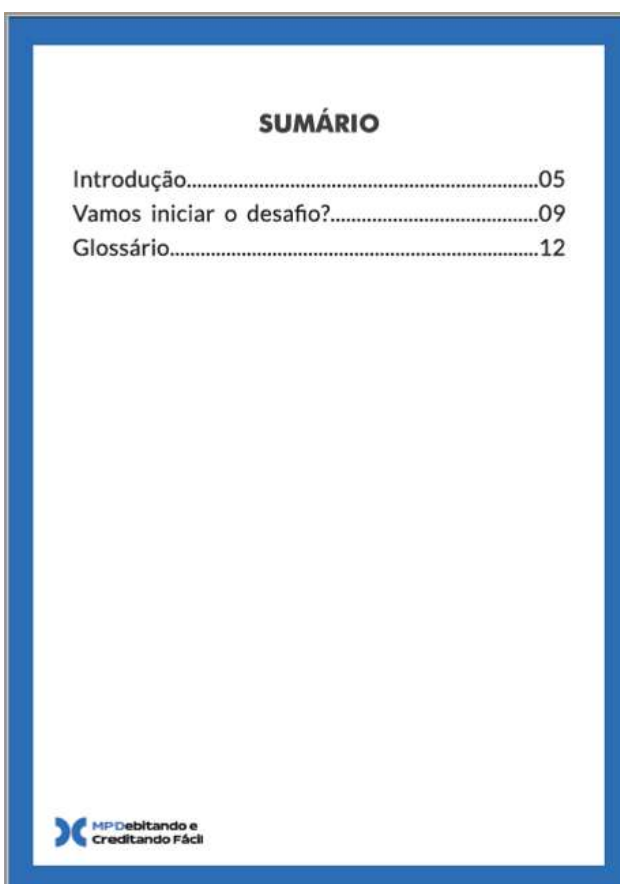
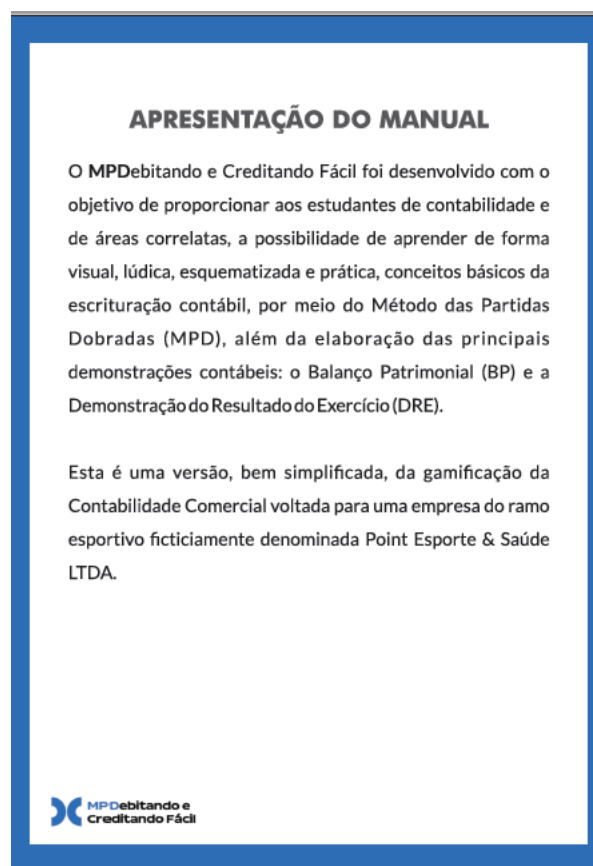
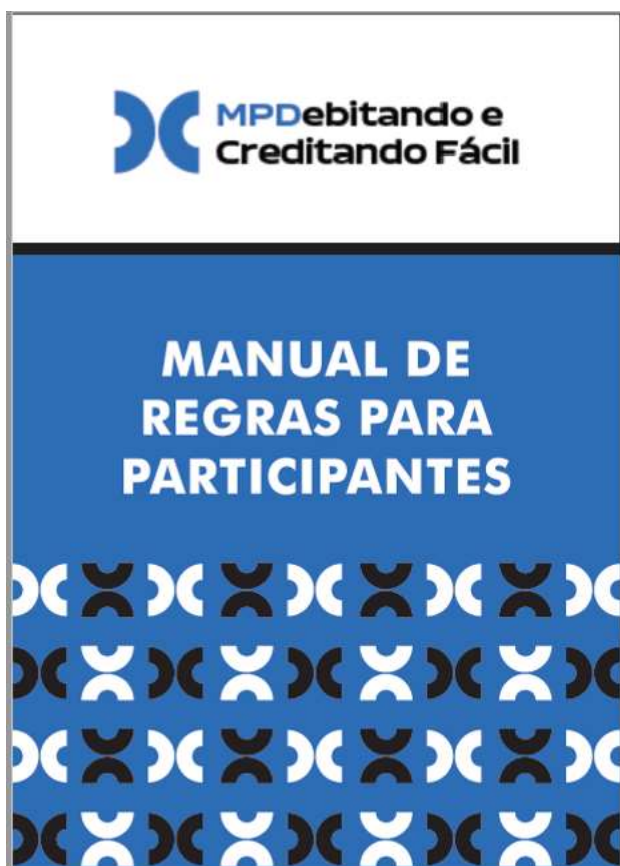



Figura 32 – Manual de Regras para Participantes - MPD.

Fonte: Figuras extraídas do Manual de Regras para Participantes elaborado pela autora.



SUMÁRIO

Lançamento nº01.....	05
Lançamento nº02.....	06
Lançamento nº 03.....	07
Lançamento nº 04.....	08
Lançamento nº 05.....	09
Lançamento nº 06.....	10
Lançamento nº 07.....	12
Lançamento nº 08.....	13
Lançamento nº 09.....	14
Lançamento nº 10.....	16
Lançamento nº 11.....	17



RESPOSTAS

Lançamento Contábil n.º 11

Em 02/01/2020, dois amigos, Luiza e Flávio, decidem constituir a Point Espote & Saúde Ltda., empresa controlada do ramo esportivo, com capital totalmente integralizado, em dinheiro, no valor de R\$ 1.000.000,00.

01 - APLICAÇÃO ORDEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO PAR, Dinheiro em Caixa

CONTA DEBITADA	Caixa	GRUPO	Ativo
-----------------------	-------	--------------	-------

PROSEM (C): É proveniente de: Investimento total por ações.


CONTA CREDITADA	Capital Social	GRUPO	Patrimônio Líquido
------------------------	----------------	--------------	--------------------

02 - EQUILIBRA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Ativo
CONTA CREDITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Patrimônio Líquido

03 - BALANETE—SOMA EM T

CAIXA	CAPITAL SOCIAL
R\$ 1.000.000,00	R\$ 1.000.000,00



5

Figura 33 – Guia dos Professores: resposta dos desafios - MPD.

Fonte: Figuras extraídas do Guia dos Professores: resposta dos desafios elaborado pela autora.

Após a conclusão da prototipagem das gamificações, o próximo passo crucial é proceder com sua validação para garantir que todas as funcionalidades e características atendam às expectativas e necessidades dos usuários (alunos do curso de Ciências Contábeis e ciências correlatas), possibilitando ajustes e aprimoramentos para a sua efetividade no processo de ensino e aprendizagem do MPD.

A validação foi realizada através da aplicação das gamificações em sala de aula, no dia 17/06/23 com o Caça Contas Contábeis e no dia 24/06/23 com o **MPD**debitando e Creditando Fácil, inclusive com premiações aos grupos vencedores, onde foram coletados dados relevantes, e complementadas por um questionário (conforme apêndices D e E) para avaliar sua efetividade junto aos usuários, proporcionando informações valiosas para o aprimoramento contínuo.

O questionário e o procedimento para coleta de dados passaram por aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário Teresa D'Ávila – UNIFATEA, conforme parecer nº 6.120.185.

3.4 Instrumento de Coleta de Dados

A pesquisa teve como instrumento de coleta de dados o questionário. Para Marconi e Lakatos (2010, p. 184), “questionário é um instrumento de coleta de dados por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”, e acrescentam ainda, que esse instrumento deve conter uma nota ou uma carta que explique “a natureza da pesquisa, sua importância e a necessidade de obter resposta, tentando despertar o interesse do receptor, no sentido de que ele preencha e devolva o questionário dentro de um prazo razoável”.

Dessa forma, o questionário foi aplicado em meio físico, logo após a aplicação da gamificação do MPD Debitando e Creditando Fácil. Sendo assim, esse instrumento contribuiu para a avaliação da eficácia da gamificação como facilitadora no processo de ensino-aprendizagem do método das partidas dobradas, e também, para compreender as percepções dos discentes em relação a essa ferramenta pedagógica.

3.5 Coleta e Análise de Dados

Antes do início da pesquisa, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) que tem como objetivo preservar os direitos e a segurança dos sujeitos que foram objetos desse estudo, com o intuito de contribuir para o desenvolvimento da pesquisa conforme os padrões éticos e legais estabelecidos pela ciência.

Para fomentar o alcance dos objetivos aqui propostos, a presente pesquisa contou com dois momentos: o primeiro momento da coleta de dados que foi realizado na FACIC, com a aplicação de questionário nos discentes participantes do curso de Ciências Contábeis - EAD, no último encontro presencial da disciplina Oficina Contábil, que ocorreu no dia 24/06/2023, para entendimento da percepção desses da contribuição da gamificação no processo de ensino e aprendizagem do método das partidas dobradas.

A segunda e última fase da pesquisa, contou com a análise dos dados coletados no questionário que foi determinante na compreensão e interpretação das respostas dos discentes participantes, proporcionando que sejam feitas inferências e considerações sobre a gamificação dentro das práticas pedagógicas do ensino de contabilidade.

As estratégias de análise de dados utilizadas para o desenvolvimento da pesquisa foram:

a) Descrição dos dados coletados: a pesquisa consistiu na aplicação de um questionário nos discentes do segundo ao oitavo semestre do curso de Ciências Contábeis – EAD da FACIC para avaliar a percepção do processo de ensino e aprendizagem do MPD por meio da Gamificação, concebida a partir do *Design Thinking*. As respostas foram coletadas em formato com respostas em escala de *Likert*.

b) Métodos de análise: para analisar os dados levantados, foi utilizada a análise descritiva para examinar as tendências gerais nas respostas.

c) Processo de análise: inicialmente, foi realizada uma limpeza e organização dos dados, eliminando respostas incompletas ou inconsistentes. Em seguida, foram

executadas análises descritivas com o objetivo de examinar a distribuição das respostas e identificar tendências gerais.

3.6 Apresentação e Análise dos Resultados

De posse dos dados coletados, inicia-se a análise do questionário para examinar minuciosamente as respostas e identificar padrões e informações relevantes sobre as gamificações.

A amostra deste estudo incluiu um total de vinte (20) alunos. O questionário é constituído por 10 perguntas fechadas, sendo que as questões 1, 8 e 10 possuem campos de comentários adicionais.

A primeira questão indaga sobre o nível de conhecimento dos discentes em relação à gamificação, enquanto também oferece um espaço adicional para indicar se eles já possuíam conhecimento prévio sobre o tema e de que forma o adquiriam.

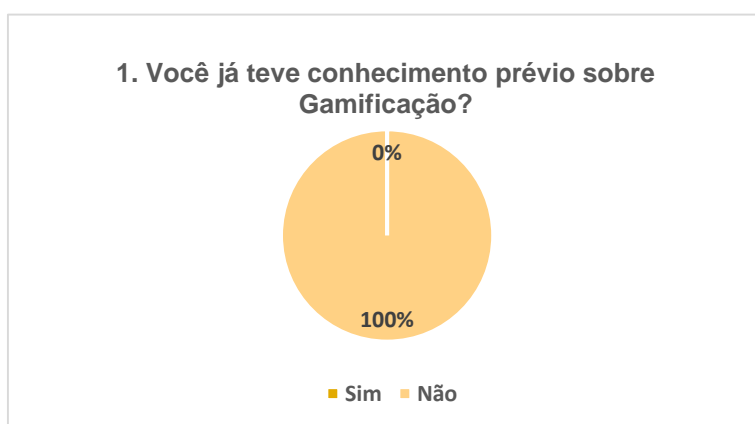


Gráfico 01 – Conhecimento sobre Gamificação.
Fonte: Elaborada pela autora.

De acordo com o gráfico 01, as respostas revelam que todos os discentes não possuíam qualquer conhecimento prévio sobre a gamificação antes da sua implementação, evidenciando a novidade do conceito para a maioria dos participantes.

A segunda questão busca determinar se os discentes já tiveram experiências anteriores de participação em aulas que utilizaram a gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem.

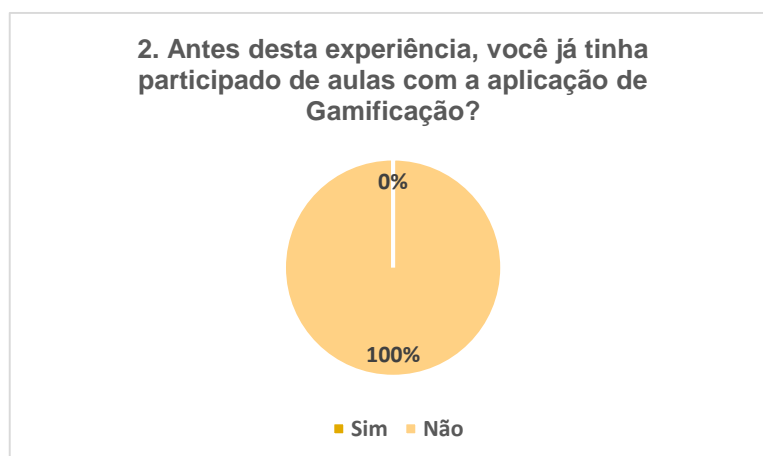


Gráfico 02 – Experiência com Gamificação.
Fonte: Elaborada pela autora.

Segundo o gráfico 02, as respostas indicam que todos os discentes nunca haviam vivenciado uma experiência anterior em sala de aula envolvendo a gamificação, destacando a falta de familiaridade prévia dos participantes com essa abordagem educacional.

A terceira questão aborda a perspectiva dos discentes em relação à gamificação, abrangendo aspectos como motivação, interatividade e compreensão dos conceitos apresentados sobre o MPD, com o objetivo de capturar a percepção dos alunos quanto aos benefícios desses elementos na sua experiência de aprendizado.

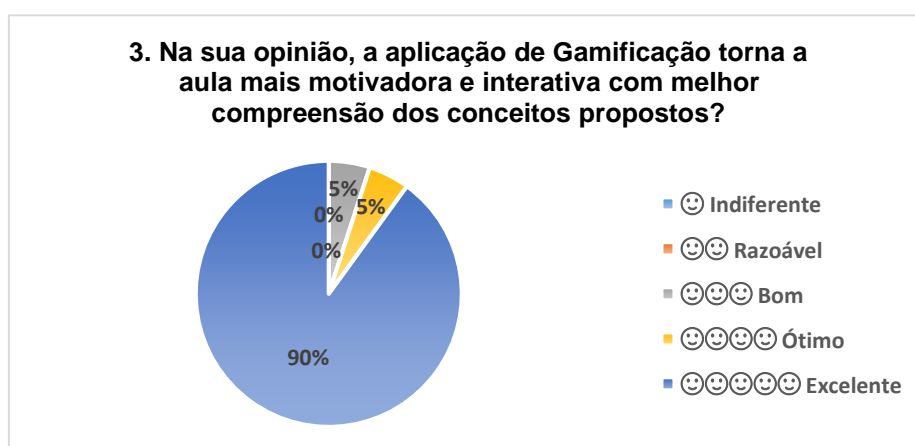


Gráfico 03 – Potencialização da Gamificação no Aprendizado e Motivação.
Fonte: Elaborada pela autora.

Conforme evidenciado pelo gráfico 03, as respostas destacam que 90% dos alunos expressam em alto grau a convicção de que a gamificação é uma ferramenta

de excelência para enriquecer a motivação e o atrativo das aulas, ao mesmo tempo que facilita a compreensão dos conceitos propostos. Além disso, 10% atribuem a essa abordagem um nível superior ao considerado regular, realçando assim, o potencial positivo da gamificação na experiência educacional.

A quarta questão explora a visão dos discentes sobre como a gamificação impacta o trabalho em equipe, especialmente no que diz respeito à troca de experiências e vivências em sala de aula, visando analisar como essa abordagem influencia a colaboração e a interação entre os estudantes no contexto educacional.

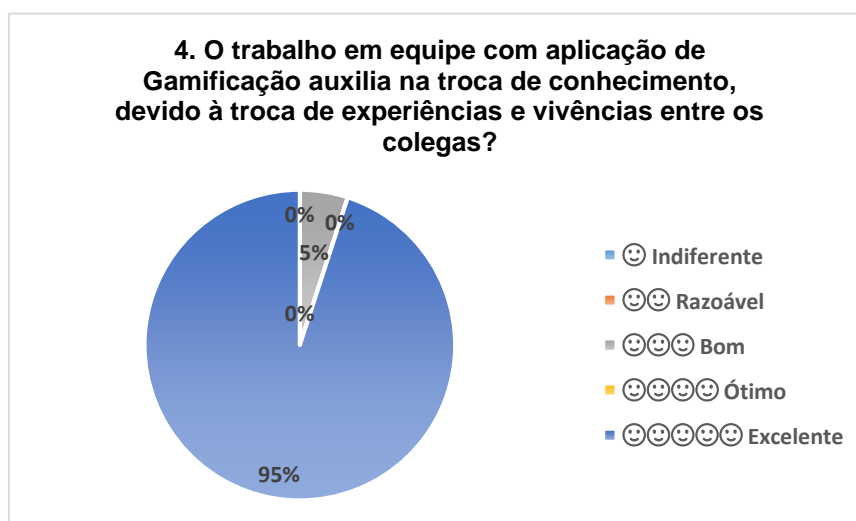


Gráfico 04 – Potencialização da Gamificação no Trabalho em Equipe.
Fonte: Elaborada pela autora.

De acordo com a representação gráfica no gráfico 04, 95% das respostas atestam com um alto grau de excelência a contribuição da gamificação para o aprimoramento de atributos essenciais ao trabalho em equipe. Além disso, 5% classificam essa contribuição como ótima. Essa percepção destaca a importância da gamificação na promoção de habilidades cruciais para o sucesso profissional, especialmente diante das exigências do mercado de trabalho contemporâneo.

A quinta questão investiga a perspectiva dos discentes em relação à gamificação e às abordagens de ensino tradicionais, buscando compreender suas preferências e percepções sobre esses métodos educacionais divergentes.

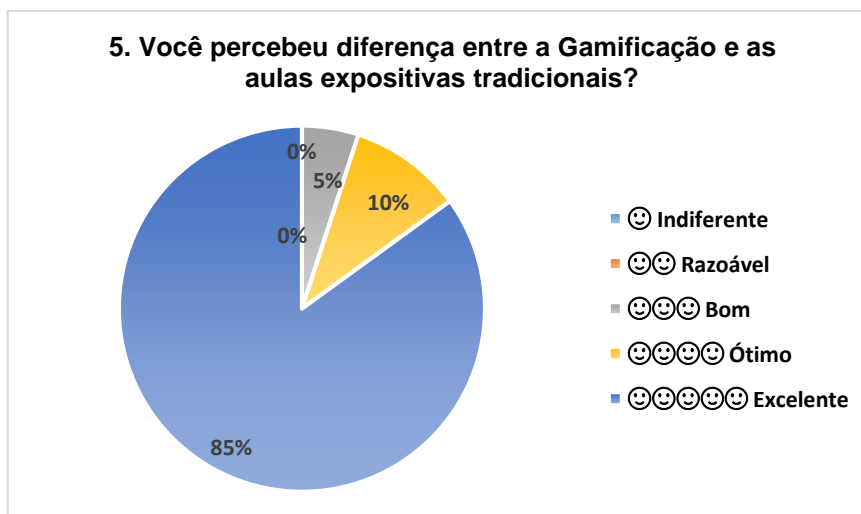


Gráfico 05 – Percepção da Gamificação x Aulas Expositivas Tradicionais.
Fonte: Elaborada pela autora.

O gráfico 05 comprova que 90% dos discentes observaram uma diferença significativa no processo de ensino-aprendizagem entre a gamificação e as aulas expositivas tradicionais, enquanto 5% classificaram essa diferença como grau ótimo. Essa percepção reforça a capacidade da gamificação em proporcionar uma abordagem mais eficaz e envolvente em comparação com métodos de ensino tradicionais.

A sexta questão busca compreender de que forma a gamificação proposta contribui para a concentração dos discentes em sala de aula, explorando como essa abordagem afeta a capacidade dos alunos de se engajarem e manterem o foco nas atividades educacionais.

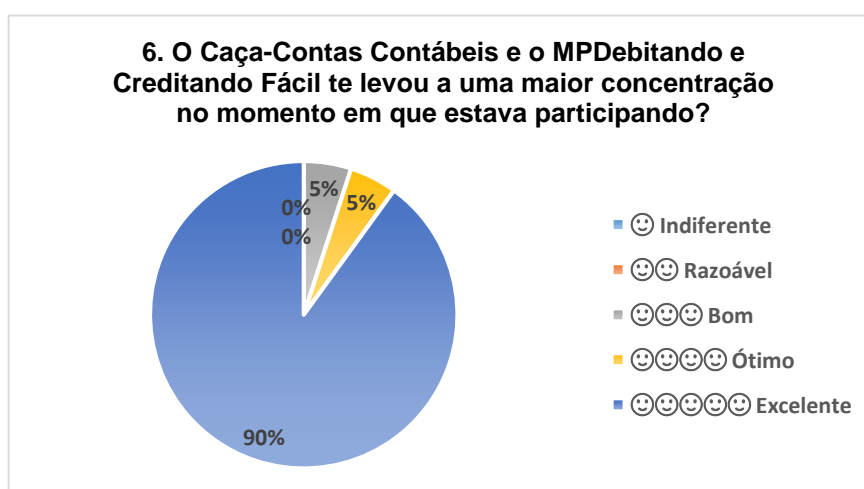


Gráfico 06 – Percepção da Gamificação Proposta na Concentração em Sala de Aula.
Fonte: Elaborada pela autora.

De acordo com o gráfico 06, a gamificação proposta tem um impacto positivo na concentração em sala de aula, com uma elevada taxa de aprovação no nível de excelência. Adicionalmente, 5% dos participantes atribuem a essa abordagem um nível ótimo de contribuição, reforçando sua eficácia em fomentar um ambiente propício para o foco e engajamento dos alunos.

A sétima questão indaga se a gamificação proposta despertou um espírito competitivo entre os alunos, explorando como essa abordagem influenciou a dinâmica interativa e a busca pelo melhor desempenho dentro do contexto educacional.

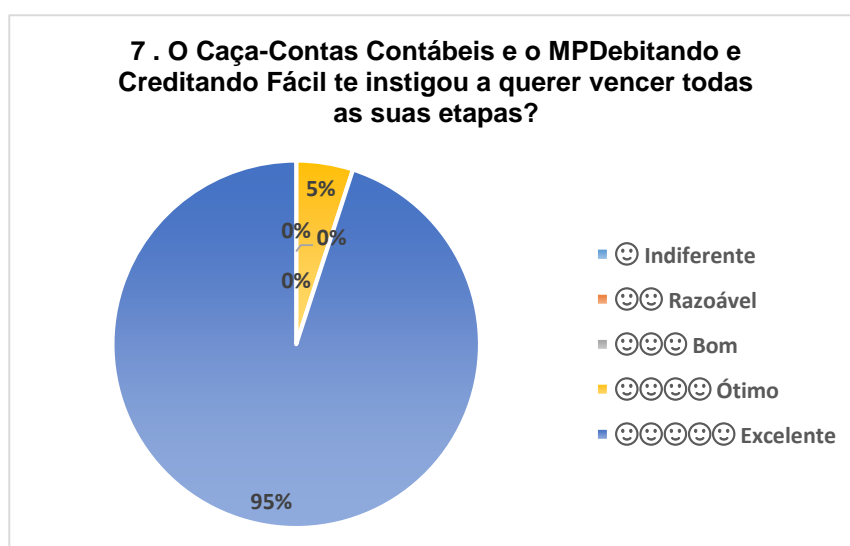


Gráfico 07 – Potencialização da Gamificação Proposta na Competitividade.
Fonte: Elaborada pela autora.

Os resultados expostos no gráfico 07 substanciam com uma taxa de aprovação superior a 90% que a gamificação proposta é altamente eficaz em estimular a competitividade entre os participantes, obtendo uma aprovação considerável. Isso reforça o impacto significativo dessa abordagem na motivação competitiva dos discentes.

A oitava questão investiga a contribuição da gamificação proposta para o ensino e aprendizagem do MPD, buscando compreender de que maneira essa abordagem influencia o processo de ensino-aprendizagem nesse método.

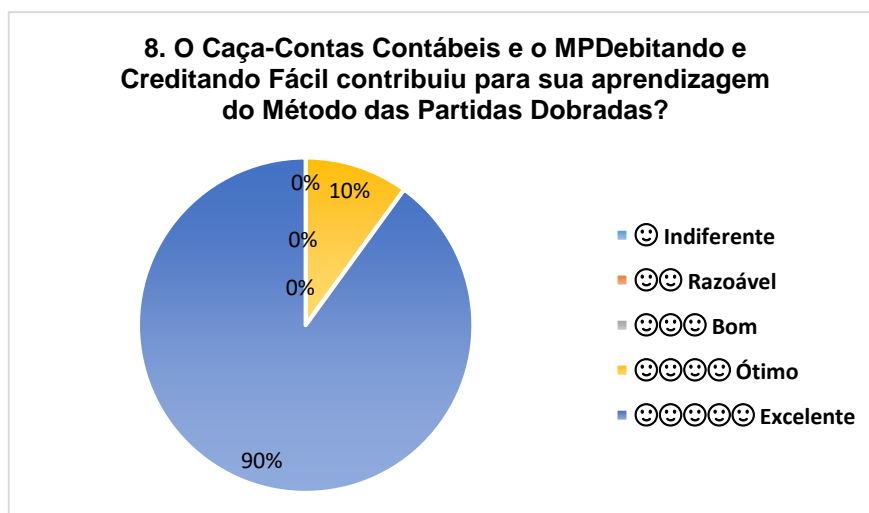


Gráfico 08 – Potencialização da Gamificação Proposta no MPD.
Fonte: Elaborada pela autora.

Conforme ilustrado no gráfico 08, a gamificação proposta apresentou uma contribuição expressiva para o entendimento do MPD na escrituração contábil e na elaboração do BP e da DRE, com 90% de aprovação atribuindo um nível excelente e 10% atribuindo um nível ótimo. Essa análise enfatiza o papel positivo da gamificação na assimilação dos conceitos relacionados à escrituração contábil, ao Balanço Patrimonial (BP) e à Demonstração do Resultado do Exercício (DRE).

Esta questão inclui um campo adicional que explora como a gamificação proposta influenciou o processo de ensino e aprendizagem do MPD. Em resumo, os resultados revelam que:

A interação em grupo fortaleceu a troca de conhecimentos, enriquecendo o aprendizado do MPD e favoreceu de forma dinâmica a assimilação dos estudos, especialmente ao usar o sistema de contabilidade Alterdata para escriturações. Houve contribuição direta na compreensão ágil do sistema Alterdata, simplificando os estudos. A abordagem interativa e dinâmica expandiu a compreensão do conteúdo, resultando em melhoria notável no entendimento, impulsionado pela abordagem dinâmica. Isso facilitou a compreensão abrangente das operações contábeis, e a abordagem prática e visual enriqueceu a compreensão do MPD e consolidou a aplicação dos conceitos teóricos.

A abordagem ampliou a visão holística e crítica da contabilidade, unindo teoria e prática. Reforçou a clareza nos lançamentos contábeis e sua relevância (partida e

contrapartida), consolidando conceitos abordados em sala de aula. Além disso, a gamificação estimulou o esclarecimento, diferenciação e solução eficaz de dúvidas.

A nona questão tem o propósito de fazer uma sondagem se a gamificação proposta atuou como um incentivo para os discentes explorarem mais profundamente o MPD.

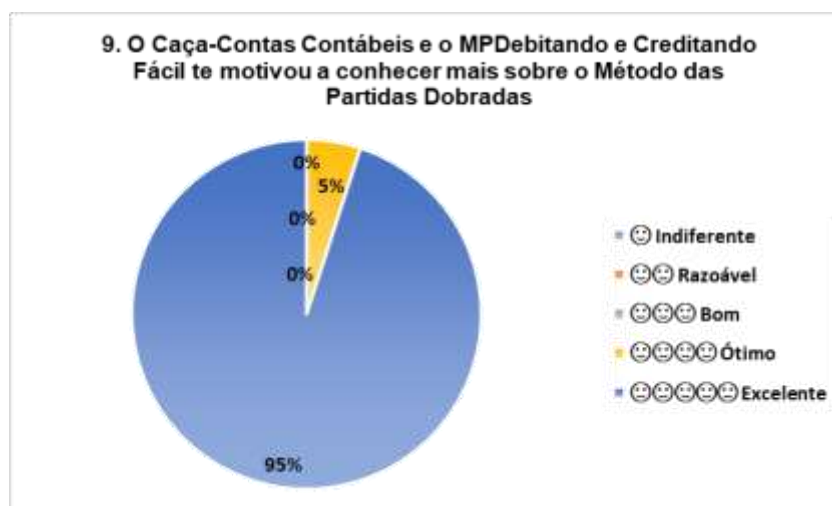


Gráfico 09 – Potencialização da Gamificação Proposta na motivação de conhecimentos do MPD.
Fonte: Elaborada pela autora.

Segundo o destaque do gráfico 09, os alunos demonstraram um notável entusiasmo em aprofundar seus conhecimentos no MPD, refletindo uma taxa de aprovação de 95% com a classificação máxima e 5% com a classificação ótima. Esses resultados indicam um engajamento acima da média na exploração do conteúdo.

Por fim, a décima e última questão abrange a avaliação do entendimento e da aprendizagem dos erros cometidos na escrituração contábil por meio do MPD, utilizando a gamificação proposta como ferramenta de apoio.

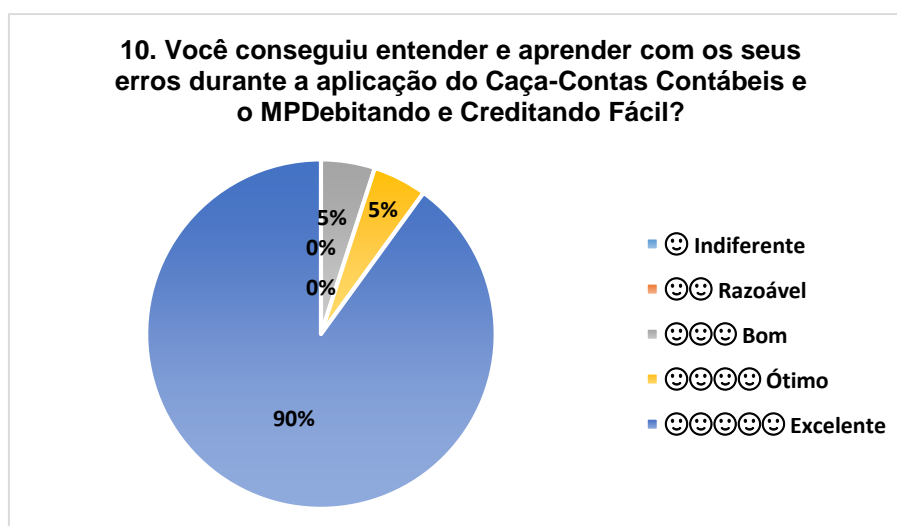


Gráfico 10 – Potencialização da Gamificação Proposta na Aprendizagem com Erros.
Fonte: Elaborada pela autora.

O gráfico 10 confirma que a gamificação proposta contribuiu de maneira significativa para a compreensão e esclarecimento dos erros cometidos no processo de escrituração contábil do MPD e na elaboração do BP e da DRE. Essa abordagem obteve um índice de aprovação elevado, com todos os resultados acima da média.

Esta pergunta apresenta um campo adicional destinado a aprimorar o entendimento e a complementação das respostas. Em síntese, os resultados revelam que:

A gamificação promoveu a aquisição de conhecimento através de tentativas e acertos com colegas e adversários, dinamizando o processo. A colaboração entre colegas facilitou a troca de ideias e esclarecimento de dúvidas, melhorando o trabalho em grupo. Erros se transformaram em oportunidades de aprendizado com as explicações da professora. Aprimorou-se a atenção aos detalhes nas respostas e a alocação precisa das contas. A atividade também resgatou conceitos anteriores. Corrigir erros e sanar dúvidas teve um papel fundamental. A prática e discussão combinadas, incentivadas pela competição, reforçaram a retenção de conhecimento. A interação em grupo, aliada à dinâmica de erros e acertos, estimulou a concentração. Em síntese, essa experiência resultou em conhecimento valioso e inesquecível, altamente valorizado pelos participantes.

Através da exposição e análise dos resultados, torna-se evidente que a gamificação desempenha um papel altamente significativo no processo de ensino e aprendizagem, conferindo à sala de aula um caráter mais atrativo e dinâmico. Além disso, a abordagem do Caca-Conta Contábil e do MPDebitando e Creditando Fácil alcançaram com sucesso seus objetivos de apoiarem o aprendizado do MPD, com uma taxa de aprovação excepcional por parte dos discentes, atingindo 100% de aprovação acima da categoria regula, ou seja, atingindo somente os conceitos de bom, ótimo e excelente.

4 Considerações Finais

A presente dissertação teve como objetivo desenvolver um produto de auxílio no processo de ensino-aprendizagem do Método das Partidas Dobradas por meio da Gamificação, sendo concebido a partir do *Design Thinking*, a fim de proporcionar uma abordagem inovadora e eficaz para engajar os discentes e promover uma compreensão mais profunda e envolvente dos conceitos contábeis.

Para a construção do produto, levou-se em consideração o emprego de “mecanismos de jogos”, pautados a partir do *Design Thinking*, que contribuem para um ensino-aprendizagem diferenciado e estimulante que vão além do desenvolvimento de habilidades técnicas dos discentes, que são habilidades comportamentais (como engajamento, liderança, trabalho em equipe, atitude e dentre outras) atributos inerentes para que um profissional seja bem-sucedido no mercado de trabalho.

Buscou-se engajar os discentes ao introduzir a gamificação proposta, como uma abordagem inovadora, interativa e motivadora, guiando-os em direção a uma aprendizagem ativa e eficaz do Método das Partidas Dobradas. Além disso, conduziu-se a aplicação de um questionário para captar a percepção dos discentes sobre os impactos da gamificação no processo de ensino-aprendizagem de contabilidade, bem como para identificar oportunidades de aprimoramento contínuo nesse processo.

A combinação do *design thinking* e da gamificação no ensino de contabilidade contribuiu de maneira significativa e benéfica, resultando em uma abordagem mais lúdica e criativa para a resolução de problemas. Essa abordagem envolvente e inovadora foi altamente eficaz para os discentes, oferecendo uma nova perspectiva no processo de aprendizado e resolução de desafios.

Ao aplicar o processo de *design thinking* na gamificação tornou-se possível o aperfeiçoamento de soluções de modo mais dinâmico e divertido, empregando desafios, competições e premiações com o objetivo de estímulo a criatividade, a colaboração, o trabalho em equipe e uma aprendizagem mais efetiva do método das partidas dobradas no processo de escrituração contábil.

Portanto, comprovou-se que o produto resultou em benefícios ainda mais expressivos como: o aumento da inovação, a melhoria da qualidade do ensino de

contabilidade, maior satisfação dos discentes da área contábil e na provisão de informações úteis que agreguem valores na gestão e na sustentabilidade dos negócios corporativos, contribuindo assim, para a sociedade como um todo.

Observou-se também um notável engajamento por parte dos alunos de Ciências Contábeis em relação às metodologias ativas (especificamente a Gamificação), o que conseqüentemente despertou um interesse significativo por aulas que incorporam essas práticas inovadoras. Esse entusiasmo evidencia a eficácia das abordagens pedagógicas que promovem a participação ativa dos estudantes, fomentando uma aprendizagem mais dinâmica e envolvente. Além disso, a receptividade positiva dos alunos indica um potencial promissor para a adoção contínua de estratégias educacionais que valorizem a interação, a resolução de problemas e a aplicação prática do conhecimento.

Em reforço a essas considerações, vale frisar que esta pesquisa não esgota completamente o assunto em questão. Ela pode servir como ponto de partida para investigações mais abrangentes, explorando de maneira mais profunda o inter-relacionamento entre a Gamificação, o *Design Thinking* e a Contabilidade. Essas pesquisas futuras podem oferecer *insights* valiosos, não apenas para o campo acadêmico, mas também para a prática profissional, contribuindo para um entendimento mais sólido e uma aplicação mais eficaz dessas abordagens inovadoras em diversos contextos educacionais e profissionais.

Todavia, apesar das limitações inerentes ao presente estudo, ele se destaca pela capacidade de indicar direções promissoras para investigações subsequentes, ao mesmo tempo que oferece um alicerce teórico valioso para orientar pesquisas futuras neste assunto específico, abrindo novas possibilidades de exploração e aprofundamento dessas interações interdisciplinares.

Por fim, considerando a relevância subjacente ao tópico abordado, é plausível afirmar que ainda resta uma jornada substancial a ser trilhada no âmbito da pesquisa neste domínio, conferindo-lhe, conseqüentemente, um solo propício e fértil para a realização de futuras pesquisas acadêmicas.

Referências

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano. **A gerência da criatividade**: abrindo as janelas para a criatividade pessoal e nas organizações. São Paulo: Makron, 1996.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE MANTENEDORAS DE ENSINO SUPERIOR – ABMES. **O papel social das IES**. 2018. Disponível em: <https://abmes.org.br/noticias/detalhe/2964/o-papel-social-das-ies#:~:text=%C3%80%20educa%C3%A7%C3%A3o%20%C3%A9%20conferido%20o,de%20um%20planeta%20mais%20sustent%C3%A1vel>. Acesso em: 12 fev. 2023.

AZEVEDO, Fábio. A difícil arte de ensinar respeito. **A Gazeta do Acre.com**. 2021. Disponível em: <https://agazetadoacre.com/2021/03/artigos/artigo-a-dificil-arte-de-ensinar-respeito/>. Acesso em: 12 fev. 2023.

BACICH, Lilian; MORAN, José. (Org.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática (livro eletrônico). Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB.

BARROS, Jeandson dos Santos Oliveira. *Análise do impacto do uso de gamificação na educação*. 2021. 22f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação de Tecnologias em Sistemas de Internet) — Salgueiro, 2021. Disponível em: <https://releia.ifsertao-pe.edu.br/jspui/bitstream/123456789/747/1/TCC%20-%20An%C3%A1lise%20do%20Impacto%20do%20Uso%20de%20Gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 05 set. 2022.

BATES, A. W. Tony. **Educar na era digital**: design, ensino e aprendizagem. (livro eletrônico). São Paulo: Artesanato Educacional, 2017. [tradução João Mattar].

BERNARDINO, Elizabete Aparecida. O pensamento Deweyano, a motivação e o interesse do aluno no contexto de aprendizagem de língua estrangeira. E-Revista Unioeste – Travessias, Cascável – Paraná, ed. 5, ISSN 1982-5935, 2011. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/article/download>. Acesso em: 05 jan. 2023.

BRAGA, Társis Dantas dos Santos; BENEVIDES, Tânia Moura; PIRES, Regina Celi Machado. A Importância da Gamificação e do *Design Thinking* como ferramentas de Aprendizagem Organizacional, **Revista Formadores - Vivências e Estudos**, Cachoeira – Bahia, v. 12, n. 8, p. 88 – 113 – dez, 2019. Disponível em: <https://www.seer-adventista.com.br/ojs3/index.php/formadores/article/view/1252>. Acesso em: 14 set. 2022.

BRASIL. Ministério das Relações Exteriores. Manual de orientações gerais sobre inovação. 2011. Disponível em: <http://www.investexportbrasil.gov.br>. Acesso em: 05 jan. 2023.

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias, tradução de Cristina Yamagani. ed. comemorativa. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

BUSARELLO, Raul **Gamification princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CANFIELD, Daniel de Salles. A história do *Design Thinking*. **DATJournal**, v.6 n.4, 21 dez. 2021. Disponível em: <https://datjournal.anhembibr.com/issue/view/18>. Acesso em: 14 set. 2022.

CHALLCO, G. C.; ANDRADE, F. R. H.; OLIVEIRA, T. M. de; MIZOGUCHI, R.; ISOTANI, S. An Ontological Model to Apply Gamification as Persuasive Technology in Collaborative Learning Scenarios, *In: Anais do XXVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, Maceió, Brasil, 2015. Disponível em: <http://ojs.sector3.com.br/index.php/sbie/article/view/5295/3668>. Acesso em: 01 mar. 2023.

CARVALHO NETO, E. R. G. (2015). O livro didático e as teorias pedagógicas. **HOLOS**, 6, 402–414. Disponível em: <https://doi.org/10.15628/holos.2015.2602>. Acesso em: 13 out. 2022.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA – CIEB. **Design da Educação Conectada**: Metodologia para resolução de problemas na implementação do plano de tecnologia educacional. (livro eletrônico). BNDES Educação Conectada, 2019. Disponível em: https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/06/Design-Educacao-Conectada-horizontal_vers%C3%A3o_site_junho_2019.pdf. Acesso em: 14 set. 2019.

CHERRY, Kendra. **Maslow's hierarchy of needs**, ago. 2022. Disponível em: <https://www.verywellmind.com/what-is-maslows-hierarchy-of-needs-4136760>. Acesso em: 15 nov. 2022.

CONSELHO REGIONAL DE CONTABILIDADE DO PARANÁ – CRCPR. **Perfil do contador reflete novidades tecnológicas e tendências globais**. 2018. Disponível em: <https://www3.crcpr.org.br/crcpr/noticias/perfil-do-contador-reflete-novidades-tecnologicas-e-tendencias-globais>. Acesso em: 31 out. 2022.

DÍAZ, Félix. **O processo de aprendizagem e seus transtornos**. Salvador: EDUFBA, 2011.

EDUCADIGITAL, Instituto. *Design thinking para Educadores*. Versão em Português: Instituto Educadigital, 2013. Disponível em: <http://issuu.com/dtparaeducadores>. Acesso em: 11 jan. 2022.

ESCOLA DE *DESIGN THINKING*. **Mini Toolkit Design Thinking**. São Paulo: Universidade de São Paulo – USP, 2016. Disponível em:

<https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=2179320&forceview=1>. Acesso em: 14 set. 2022.

FACCIONI FILHO, Mauro. **Design thinking e modelagem**. (livro digital). Palhoça: UnisulVirtual, 2017.

FADEL, Luciane Maria *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FAHL, Alessandra Cristina; MANHANI, Lourdes Pereira de Souza (2017). As perspectivas do profissional contábil e o ensino da contabilidade. **FUNADESP - Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular**, pp. 25-33. Disponível em: <file:///C:/Users/Info/Downloads/2573.pdf>. Acesso em: 09 set. 2022.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Renote**, Rio Grande do Sul, v. 11, n. 1, jul. 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>. Acesso em: 05 set. 2022.

FARIAS, Cynthia Moura Louzada; CARVALHO, Raquel Baroni de. Ensino Superior: a geração Y e os processos de aprendizagem. **Revista Espaço Acadêmico**, Maringá, n. 179, p. 37-42. Abril, 2016. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/viewFile/28532/16371>. Acesso em: 12 fev. 2023.

FERNANDES, Carlos Wilson Ribeiro; RIBEIRO, Erick Luiz Pereira. Games, gamificação e o cenário educacional. *In: CIET: EnPED*, São Carlos, maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/344>. Acesso em: 05 set. 2022.

FIGUEIREDO, Luiz Fernando Gonçalves de; FERREIRA, Alais Souza; FIALHO, Francisco Antonio Pereira; "Gamificação: ferramenta de potencialização da criatividade no design de serviços", p. 2254-2268. *In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018)*. São Paulo: Blucher, 2019. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2018-3.3_ACO_39. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/gamificao-ferramenta-de-potencializao-da-criatividade-no-design-de-servios-30110>. Acesso em: 14 set. 2022.

FILATRO, Andrea. **Teorias e abordagens pedagógicas**. (livro eletrônico) Série Universitária. São Paulo: Senac São Paulo, 2018.

FIRMINO, Erico de Souza. *Gamificação na educação: uso de mecânica dos jogos no ambiente de aprendizagem*. 2022. 41f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação de Licenciatura em Informática) — Macapá, 2022. Disponível em: <http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/handle/prefix/661>. Acesso em: 05 set. 2022.

FRANCO, Hilário. **Contabilidade geral**. 23. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

FREIRE, Paulo. Carta de Paulo Freire aos professores. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 15, n. 42, 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v15n42/v15n42a13>>. Acesso em: 04 jan. 2023.

_____, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e terra, 1996.

GADOTTI, Moacir. *Escola Cidadã*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

GAIO, Oriana. **Gamificação**. (livro eletrônico). Curitiba: Contentus, 2021.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

_____, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES *et al.*, Rolfi Cintas. (2010). Teorias de aprendizagem: pré-concepções de alunos da área de exatas do ensino superior privado da cidade de São Paulo. **Ciência & Educação**, v. 16, n. 3, p. 695-708, 2010 Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1516-73132010000300013>. Acesso em: 13 out. 2022.

IUDÍCIBUS, Sérgio de. **Teoria da contabilidade**. 11. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

_____, Sérgio de. **Contabilidade Gerencial**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

IUDÍCIBUS, Sérgio de; MARION, José Carlos. **Contabilidade comercial**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KETTLE, Waggnor Macieira; KETTLE, Lucas Barros. Epistemologia do método das partidas dobradas: considerações sobre aspectos históricos e métodos de ensino. **Acta Negócios**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 13-31, abr. 2018. Disponível em: <https://revistas.unasp.edu.br/actanegocios/article/view/1020>. Acesso em: 29 maio 2022.

KLOCK, Ana Carolina Tomé *et al.* Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. **Revista Renote**, Rio Grande do Sul, v. 12, n. 2, dez. 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/53496>. Acesso em: 05 set. 2022.

KRAJDEN, Marilena. **O despertar da gamificação corporativa**. (livro eletrônico). Curitiba: Intersaberes, 2017.

LOPES, Ana Lúcia de Souza; HARGAH, Cláudia Coelho; SANTOS, Ricardo Miranda dos. *Design Thinking* na formação de professores como estratégia pedagógica de

imersão. In: **Anais do SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO - SIMEDUC, 7, 2016**, Aracaju, 2016. p. 1-15. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/article/download>. Acesso em: 14 set. 2022.

LORENZONI, Marcela. **Gamificação**: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao>. jul. 2022. Acesso em: 13 set. 2022.

MACEDO, Mayara Atherino; MIGUEL, Paulo Augusto Cauchick; CASAROTTO FILHO, Nelson. A caracterização do *Design Thinking* como um modelo de inovação. **Revista de Administração e Inovação - RAI**, São Paulo, v. 12, n.3 p. 157-182, jul./set. 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rai/article/view/101357>. Acesso em: 14 set. 2022.

MANUAL DE CRIATIVIDADE EMPRESARIAL. **Publicado pela Universidade do Algarve, 2010.**

MANUAL DE OSLO: diretrizes para a coleta e interpretação de dados sobre inovação tecnológica. **Publicado pela FINEP (Financiadora de Estudos e Projetos), 3. ed., 2006. OCDE. Organização para a Cooperação Econômica e Desenvolvimento.**

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARION, José Carlos. **Contabilidade empresarial**. 17. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

_____, José Carlos. **Contabilidade básica**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MARION, José Carlos; SANTOS, Marcia Carvalho dos. Os dois lados de uma profissão. **Revista Pensar Contábil**. Conselho Regional de Contabilidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, p. 4 – 8, ago./out. 2001. Disponível em: <<http://www.atena.org.br/revista/ojs-2.2.3-08/index.php/pensarcontabil/article/view/2406>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Possibilidade de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas/SP. v. 20 n. 1, p. 5-26. jan./mar. 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8645976>. Acesso em: 04 set. 2022.

_____, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. **XI Seminário SJEEC Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação**, 2015. Programa de Pós-Graduação em Educação PUCRS. Disponível em: <http://revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1236/835>. Acesso em 04 jan. 2022.

MARTINS, Eliseu *et al.* **Manual de contabilidade societária**: aplicável a todas as sociedades de acordo com as normas internacionais e do CPC. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

MENEGALI, Camila; "Possíveis diretrizes para a gamificação com base em ferramentas de *Design Thinking*", p. 1-16. In: **Anais do ICKM/II SUCEG Universidade Federal de Santa Catarina (2019)**. Florianópolis, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/350470379_Possiveis_Diretrizes_para_a_Gamificacao_com_Base_em_Ferramentas_de_Design_Thinking. Acesso em: 14 set. 2022.

MENEGON, Letícia; MORENO, André. **Comportamento organizacional**. (livro eletrônico). 2. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO – MCTI. **Design Thinking**. 2020. Disponível em: https://cgep.mcti.gov.br/arquivos/Toolkit-Design_Thinking.pdf. Acesso em: 14 set. 2022.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino**: abordagens do processo. São Paulo: EPU, 1986.

MJV TECHNOLOGY & INOVATION. **Design Thinking & Desenvolvimento Ágil**. 2017. (livro eletrônico). Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/>. Acesso em: 14 set. 2022.

MOREIRA, Marcos Antonio. **Teorias da aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1999.

MULLER-ROTERBERG, Christian. **Design Thinking para leigos**. Rio de Janeiro: Altabooks, 2021.

MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Aprendizagem ativa via tecnologias**. (livro eletrônico). Curitiba: Intersaberes, 2019.

MURAKAMI, Luiz Carlos *et al.* *Design Thinking* como metodologia alternativa para o desenvolvimento de jogos sérios. In: **Anais da XIX Conferência Internacional sobre Informática e Educação**, Fortaleza, 2014. p. 656-661. Disponível em: http://www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014_submission_200.pdf. Acesso em: 14 set. 2022.

NOGUEIRA, Makeliny Oliveira Gomes. **Aprendizagem do aluno adulto**: implicações para a prática docente no ensino superior. (livro eletrônico) Curitiba: InterSaberes, 2012.

NUNES, Ana Ignez Belém Lima; SILVEIRA, Rosemary Nascimento. **Psicologia da aprendizagem**. 3. ed. rev. Fortaleza: EdUECE, 2015.

OLIVEIRA, Aline Cristina Antoneli de. A Contribuição do *Design Thinking* na Educação. **E-Tech: Tecnologias para Competitividade Industrial**, Florianópolis, n. Especial Educação, 2014/2. Disponível em: <file:///C:/Users/Info/Downloads/454-Texto%20do%20artigo-1784-1902-10-20141217.pdf>. Acesso em: 14 set. 2022.

OLIVEIRA, Antonio Benedito Silva (Coord.). **Métodos e técnicas de pesquisa em contabilidade**. São Paulo: Saraiva, 2003.

OLIVEIRA, Bruno Santana; NESTERIUK, Sérgio. Metodologias e ferramentas de *design* para *exergames*. **DATJournal**, v.2, n.1, 2017. Disponível em: <file:///C:/Users/Info/Downloads/MetodologiasEFerramentasExergames.pdf>. Acesso em: 04 out. 2022.

OSTERMANN, Fernanda; CAVALCANTI, Cláudio José de Holanda. **Teorias de Aprendizagem**. Porto Alegre: Evangraf; UFRGS, 2011.

PADOVEZE, Clóvis Luis. **Manual de contabilidade básica**: contabilidade introdutória e intermediária. 9. reimpr. ed. São Paulo: Atlas, 2016a.

_____, Clóvis Luis. **Contabilidade geral**. (livro eletrônico). Curitiba: Intersaberes, 2016b.

PERES, C. M. *et al.* Abordagens pedagógicas e sua relação com as teorias de aprendizagem. **Medicina (Ribeirão Preto)**, [S. l.], v. 47, n. 3, p. 249-255, 2014. DOI: 10.11606/ISSN.2176-7262.v47i3p249-255. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rmrp/article/view/86611>. Acesso em: 13 out. 2022.

PIMENTA, Marcelo. **O que é Design Thinking? Definição, aplicação e livros**. 21 nov. 2018. Disponível em: <https://marcelo.pimenta.com.br/o-que-e-design-thinking-definicao-aplicacao-e-livros/#:~:text=Design%20Thinking%20para%20neg%C3%B3cios%20%C3%A9,design%20thinking%20poderos%C3%ADssimo%20para%20empresas>. Acesso em: 03 out. 2022.

PINHEIRO, Tennyson; ALT. Luis **Design thinking Brasil**: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. (livro eletrônico). Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

PORTAL DA CONTABILIDADE. **Como elaborar um plano de contas contábil**. jun/2022. Disponível em: <https://www.portaldecontabilidade.com.br/guia/planodecontas.htm> Acesso em: 03 out. 2022. Acesso em: 21 fev. 2023.

PRÄSS, Alberto Ricardo. Teorias de Aprendizagem. Monografia (Pós-graduação de Fundamentos Teóricos para a Pesquisa em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2012. Disponível em: https://www.fisica.net/monografias/Teorias_de_Aprendizagem.pdf. Acesso em: 13 out. 2022.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RAMOS, Vânia; MARQUES, João. Dos jogos educativos à gamificação. **Revista de Estudos e Investigación en Psicología y Educación**, vol. extr. n. 01, 2017. Disponível em: <https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2017.0.01.3005>. Acesso em: 04 set. 2022.

REGINALDO, Thiago. Referenciais teóricos e metodológicos para a prática do design thinking na educação básica. 2015. 206p. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina – Centro Tecnológico, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/135486>. Acesso em: 14 set. 2022.

ROCHA, Lucas Elisei Camarinha. Bigstorm como pressuposto para o desenvolvimento da logomarca e manuais em um gamificação educativa. Centro Universitário Teresa D'Ávila Programa de Pós-Graduação em Design, Tecnologia e Inovação - Mestrado Profissional, 2023.

RIBEIRO, Osni Moura. **Contabilidade básica fácil**: atualizado conforme as leis nº 11.638/2007 e nº 11.941/2009 e NBCS e TGS CB convergentes com as Normas Internacionais de Contabilidade IFRS. 29. ed. ampl. e atual. São Paulo: Saraiva, 2013.

_____, Osni Moura. **Contabilidade básica**: fácil. 20. ed. reformulada e revisada. São Paulo: Saraiva, 1996.

ROBBINS, Stephen P. **Comportamento organizacional**. (livro eletrônico). 11 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005. (tradução técnica Reynaldo Marcondes)

ROSA, Tânia Maria Rodrigues da. *Gamificação: uma prática para revitalizar a educação*. 2018. 73f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Mídias na Educação) — Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/203236>. Acesso em: 05 set. 2022.

SALDINI, Renato Nogueira. **Contabilidade introdutória**: para área de gestão de cursos técnicos e de qualificação profissional. 2. ed. São Paulo: Textonovo, 2003.

SANTAELLA, Lúcia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. (livro eletrônico) **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

SANTOS, Aguinaldo dos. **Seleção do método de pesquisa**: guia para pós-graduando em *design* e áreas afins. Curitiba: Insigth, 2018.

SANTOS, Antonio Sebastião dos. **Contabilidade**. (livro eletrônico) 2. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2019.

SANTOS, Carlos Alberto Moreira dos. O uso de metodologias ativas de aprendizagem a partir de uma perspectiva interdisciplinar. ISSN 2176-1396. p. 27202-27212. In: **Anais de Educere – XII Congresso Nacional de Educação; IX Encontro Nacional sobre Atendimento Escolar – ENAEH; III Seminário Internacional de**

Representações Sociais - Educação; V Seminário Internacional sobre Profissionalização Docente. out, 2015. PUCPR. Disponível em: <http://www.aprendizagemconectada.mt.gov.br/documents/14069491/14102218/Semana+9.+O+USO+DE+METODOLOGIAS+ATIVAS+DE+APRENDIZAGEM+A+PARTIR+DE+UMA+PERSPECTIVA+INTERDISCIPLINAR/da9abad3-b04b-1be5-3fb8-9170c76c23e3#:~:text=Acredita%2Dse%20que%20o%20uso,educa%C3%A7%C3%A3o%20est%C3%A1%20inserida%20na%20atualidade.> Acesso em: 24 set. 2022.

SANTOS, José Luiz dos *et al.* **Contabilidade geral:** atualizado pela lei nº 11.941/09 e pelas normas do CPC até o documento de revisão de Pronunciamentos Técnicos nº 03/2013. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2014.

SANTOS, Roberto Vatan dos. Abordagens do processo de ensino e aprendizagem. **Integração.** jan/fev./mai, 2005, ano XI, n. 4, 19-31. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/177895/mod_resource/content/1/Texto%20P roc%20ens-aprend.pdf#:~:text=Abordagem%20tradicional%2C%20%E2%97%8F%20Abordagem%20comportamentalista,cognitivista%20e%20%E2%97%8F%20Abordagem%20so ciocultural.&text=Entende%2Dse%20por%20abordagem%20tradicional,humanidade%20ao%20longo%20dos%20tempos.](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/177895/mod_resource/content/1/Texto%20P roc%20ens-aprend.pdf#:~:text=Abordagem%20tradicional%2C%20%E2%97%8F%20Abordagem%20comportamentalista,cognitivista%20e%20%E2%97%8F%20Abordagem%20sociocultural.&text=Entende%2Dse%20por%20abordagem%20tradicional,humanidade%20ao%20longo%20dos%20tempos.) Acesso em: 24 set. 2022.

SAPORITO, Antonio. **Contabilidade geral:** fundamentos e prática do raciocínio contábil. (livro eletrônico). Curitiba: Intersaberes, 2017.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica:** primeiras aproximações. (ePub). 12. ed. Campinas: Autores Associados, 2021.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais: *Design* e cognição em discussão. **Revista da FAEEDBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/1029/709>. Acesso em: 04 set. 2022.

SCHMIDT, Paulo; SANTOS, José Luiz dos. **História do pensamento contábil.** 2. impr. v. 8. São Paulo: Atlas, 2008.

SILVA, Adriene Sttéfane. Teoria da aprendizagem na EAD. 2017. 136f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias, Educação e Comunicação) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/18401/1/TeoriasAprendizagemEAD.pdf> f. Acesso em: 13 out. 2022.

SILVA, Rodrigo Antonio Chaves da. **Escrituração e raciocínio do débito e do crédito.** Disponível em: <https://profrodrigochaves.com.br/artigos/artigo-04/#:~:text=Todas%20estas%20vertentes%20centram%20num,dois%20lados%20de%20uma%20moeda.> jun.2020. Acesso em: 13 jun. 2022.

SILVA, Victória Minelli da. Além da teoria: utilização de estratégias de *gamification* e de metodologias ativas no ensino da contabilidade. 2022. 54f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Sistemas Contábeis) — Universidade de Santa Catarina, Florianópolis, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/234458>. Acesso em: 03 nov. 2022.

SOUZA *et al.*, Antonio Nadson Mascarenhas Souza. Utilização de metodologias ativas e elementos de gamificação no processo de ensino-aprendizagem da contabilidade: experiência com alunos da graduação. **Desafio Online**, v. 8, n. 3, art. 6 Set./Dez. (2020) 502-523. Disponível em: <https://desafioonline.ufms.br/index.php/deson/article/view/10317>. Acesso em: 03 nov. 2022.

SOUZA, Maria Alice Ferreira (org.) **Teorias da aprendizagem: tendências e potencialidades**. Vitória: Ifes, 2015.

STUMM, L. C.; WAGNER, A. Uso da abordagem do design thinking na educação. **Boletim Técnico-Científico**, v. 5, n. 1, 10 jun. 2019. Disponível em: <https://periodicos.iffarroupilha.edu.br/index.php/boletim-tecnico-cientifico/article/view/09-17>. Acesso em: 14 set. 2022.

SZUSTER, Natan *et al.* **Contabilidade geral: introdução à contabilidade societária**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2013.

TAVARES, Lucia Maria. **Serious games** (livro eletrônico). Curitiba: Intersaberes, 2021.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2008.

TRAVASSOS, Marcos. **Contabilidade básica atualizada pelas leis nº 11.638/2007 e nº 11.941/2009 e regras emitidas pelo Comitê de Pronunciamentos Contábeis**. (livro eletrônico) Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.

VIANNA, Maurício *et al.* **Design thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

VIANNA, Ysmar *et al.* **Gamification, Inc** : como reinventar empresas a partir de jogos. (livro eletrônico). Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

WERNECK, Vera Rudge. Sobre o processo de construção do conhecimento: o papel do ensino e da pesquisa. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação [online]**. 2006, v. 14, n. 51, pp. 173-196. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-40362006000200003>>. Epub 16 out. 2006. ISSN 1809-4465. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362006000200003>. Acesso em: 04 jan. 2023.

ZANLUCA, Júlio César; ZANLUCA, Jonatan de Souza. **História da contabilidade.**
Disponível em: <<http://www.portaldecontabilidade.com.br/tematicas/historia.htm>>.
Acesso em: 28 ago. 2022.

Apêndices

APÊNDICE A: MODELO DE PLANO DE CONTAS SIMPLIFICADO⁷

1 ATIVO	2.3.2.01 Capital Social Subscrito
1.1 ATIVO CIRCULANTE	2.3.2.02 (-) Capital Social a Realizar
1.1.1 Caixa	2.3.2. Reservas
1.1.1.01 Caixa Geral	2.3.2.01 Reservas de Capital
1.1.2 Bancos Conta Movimento	2.3.2.02 Reservas de Lucros
1.1.2.01 Banco X	2.3.3 Resultado Acumulado
1.1.3 Contas a Receber	2.3.3.01 (-) Prejuízos Acumulados de Exercícios Anteriores
1.1.3.01 Clientes	2.3.3.02 Lucro/Prejuízos do Exercício Atual
1.1.3.02 Outras Contas a Receber	
1.1.4 Estoques	3 RECEITAS
1.1.4.01 Mercadorias	3.1 Receita Líquida
1.1.4.02 Produtos Acabados	3.1.1 Receita Bruta de Vendas
1.1.4.03 Insumos	3.1.1.01 De Mercadorias
1.1.4.04 Outros	3.1.1.02 De Produtos
	3.1.1.03 De Serviços Prestados
1.2 ATIVO NÃO CIRCULANTE	3.1.2 Deduções da Receita Bruta
1.2.1 Contas a Receber	3.1.2.01 Devoluções
1.2.1.01 Clientes	3.1.2.02 Serviços Cancelados
1.2.1.02 Outras Contas	3.1.3 Impostos sobre Vendas
1.2.2 INVESTIMENTOS	3.1.3.01 Simples
1.2.2.01 Participações Societárias	3.1.4 Receitas Financeiras
1.2.3 IMOBILIZADO	3.1.5 Outras Receitas Não Operacionais
1.2.3.01 Terrenos	
1.2.3.02 Construções e Benfeitorias	4 CUSTOS E DESPESAS
1.2.3.03 Máquinas e Ferramentas	4.1 Custos dos Produtos Vendidos
1.2.3.04 Veículos	4.1.1 Custos dos Materiais
1.2.3.05 Móveis	4.1.1.01 Custos dos Materiais Aplicados
1.2.3.98 (-) Depreciação Acumulada	4.1.2 Custos da Mão de Obra
1.2.4 INTANGÍVEL	4.1.2.01 Salários
1.2.4.01 Marcas	4.1.2.02 Encargos Sociais
1.2.4.02 Softwares	4.2 Custo das Mercadorias Vendidas
1.2.4.99 (-) Amortização Acumulada	4.2.1 Custo das Mercadorias
	4.2.1.01 Custo das Mercadorias Vendidas
2 PASSIVO	4.3 Custo dos Serviços Prestados
2.1 PASSIVO CIRCULANTE	4.3.1 Custo dos Serviços
2.1.1 Impostos e Contribuições a Recolher	4.3.1.01 Materiais Aplicados
2.1.1.01 Simples a Recolher	4.3.1.02 Mão de Obra
2.1.1.02 INSS a Recolher	4.3.1.03 Encargos Sociais
2.1.1.03 FGTS a Recolher	4.4 Despesas
2.1.2 Obrigações Trabalhistas	4.4.1 Despesas com Vendas
2.1.2.01 Obrigações com Pessoal	4.4.2 Despesas Administrativas
2.1.3 Contas a Pagar	4.4.3 Despesas Financeiras
2.1.3.01 Fornecedores	4.4.4 Despesas e Receitas Operacionais
2.1.3.02 Outras Contas	4.5 Conta de Transferência
2.1.3 Empréstimos Bancários	4.5.1 Transferência do Resultado
2.1.3.01 Banco X	4.5.1.01 Resultado do Exercício
2.2 PASSIVO NÃO CIRCULANTE	
2.2.1 Empréstimos Bancários	
2.2.1.01 Banco X	
2.3 PATRIMÔNIO LÍQUIDO	
2.3.1 Capital Social	

⁷ O exemplo adaptado do Apêndice A - Modelo de plano de contas simplificado foi extraído de Portal da Contabilidade (2022, s/p).

APÊNDICE B - CARTA DE SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA A PESQUISA



Centro Universitário Teresa D'Ávila
Programa de Pós-Graduação em Design, Tecnologia e
Inovação - Mestrado Profissional

PPG
Pós-Graduação
STRICTO SENSU



CARTA DE SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA A PESQUISA

Lorena, 17 de abril de 2023.

Ao Ilmo Dr. Robson Bento Coutinho - Coordenador Geral - da Faculdade De Ciências Humanas Do Estado De São Paulo - Cruzeiro/SP

Prezado Senhor

Eu, Rosana Lucas de Souza Carvalho, aluna regularmente matriculada no Programa de Pós-Graduação em Design, Tecnologia e Inovação, Mestrado Profissional, do Centro Universitário Santa Teresa D'Ávila (UNIFATEA), matrícula n.º 17. 844, venho por meio desta solicitar autorização de pesquisa do meu trabalho de mestrado, nesta renomada instituição com alunos do segundo ao oitavo semestre do curso de Ciências Contábeis – EAD da Faculdade de Ciências Humanas do Estado de São Paulo – FACIC.

O Tema do Projeto é: *O Design Thinking na concepção de produto para a prática do ensino e aprendizagem da contabilidade: Gamificação do Método das Partidas Dobradas* com orientação do Prof. Dr. Adriano José Sorbille de Souza.

A proposta desta dissertação de mestrado consiste em uma pesquisa de cunho qualitativa, exploratória caracterizada principalmente como uma pesquisa bibliográfica e de pesquisa-ação com o objetivo de desenvolver a Gamificação aplicada na área contábil que val auxiliar no processo de ensino e aprendizagem por meio de instrumentos do Design Thinking e do Método das Partidas Dobradas.

O projeto de pesquisa será cadastrado na plataforma Brasil que o encaminhará ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) do Centro Universitário Teresa D'Ávila - UNIFATEA para apreciação do estudo e todos os participantes do projeto mencionado receberão instruções detalhadas sobre o método utilizado e deverão assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Agradecemos a atenção dispensada.

Atenciosamente,

Pesquisadora Mestranda:

Estou ciente da pesquisa e autorizo:

(Assinatura e carimbo)

Data: 17.04.2023

INSTITUTO NOSSA SENHORA APARECIDA
INSA
CNPJ 24.344.735/0001-71

APÊNDICE C - REGISTRO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - RCLE

Por esse instrumento particular declaro, para os efeitos éticos e legais, concordo em participar do projeto de pesquisa: **“O *Design Thinking* na concepção de produto para a prática do ensino e aprendizagem da contabilidade: Gamificação do Método das Partidas Dobradas - MPD”**, que tem como objetivo desenvolver uma Gamificação que auxilie no entendimento do MPD, por meio de uma abordagem divertida e interativa, que propicie aos discentes uma aprendizagem de forma efetiva e prática dos seus conceitos.

Este estudo está sendo realizado pela **Sra. Rosana Lucas de Souza Carvalho, aluna do curso de de Pós-Graduação *Stricto Sensu*, juntamente com o pesquisador responsável professor Orientador: Prof. Dr. Adriano José Sorbile de Souza.**

A gamificação desenvolvida a partir do *Design Thinking*, propiciará situações reais de fatos contábeis cotidianos das empresas, instigando e desafiando os discentes a efetuarem lançamentos contábeis corretos e precisos, a fim de consolidar o aprendizado e a compreensão dos princípios contábeis fundamentais e da escrituração contábil.

A proposta desta dissertação de mestrado consiste em uma pesquisa de cunho qualitativa, exploratória caracterizada principalmente como uma pesquisa bibliográfica e de pesquisa-ação com o objetivo de desenvolver a Gamificação aplicada na área contábil que vai auxiliar no processo de ensino e aprendizagem por meio de instrumentos do *Design Thinking* e do Método das Partidas Dobradas.

A pesquisadora esclarece que foram adotados os procedimentos e atividades propostos pela Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde em relação aos aspectos éticos da pesquisa no contexto educacional mencionado. O questionário utilizado como instrumento de coleta contém perguntas abertas, fechadas e de múltipla escolha de natureza qualitativa e que terá um tempo de aproximadamente 10 minutos.

Confirmando ter recebido todas as informações relativas à minha participação neste estudo e fui assegurado (a) de que receberei qualquer esclarecimento adicional que considere necessário durante a condução da pesquisa. Além disso, esclareço que recebi informações verbais sobre os potenciais benefícios e riscos envolvidos e que todo o processo desse experimento será monitorado por um Pesquisador Orientador.

Conforme mencionado acima, recebi informações de que os procedimentos são simples, não apresentam riscos aos participantes da pesquisa e serão conduzidos pela mestrandia do CENTRO UNIVERSITÁRIO TERESA D'ÁVILA (UNIFATEA). Fui informado (a) de que não haverá custos e que posso recusar participar da pesquisa a qualquer momento, sem sofrer penalidades.

Concedo autorização para o uso, divulgação e publicação dos dados e resultados do relatório geral da pesquisa, os quais estou de acordo. Todavia, recebi a garantia de que meus dados serão mantidos em sigilo para proteger minha privacidade, uma vez que são confidenciais e concordando plenamente com os termos, assino abaixo.

Assinatura do Participante: _____

Assinatura do Pesquisador: _____

Assinatura do Pesquisador Responsável: _____

Cruzeiro, _____ de _____ de 2023.

APÊNDICE D - CARTA DE INFORMAÇÕES

Prezado (a) Senhor (a),

Esta pesquisa é parte inerente do trabalho de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Design, Tecnologia e Inovação - Mestrado Profissional, do Centro Universitário Teresa D'Ávila (UNIFATEA), que está sendo executada pela mestranda Rosana Lucas de Souza Carvalho.

A partir da aplicação da Gamificação construída sob princípios do *Design Thinking*, este estudo propõe modelar uma proposta de utilização de práticas inovadoras do ensino e aprendizagem do Método das Partidas Dobradas.

Sua participação é fundamental para o sucesso deste projeto. Nosso objetivo principal é entender como a Gamificação pode contribuir para a efetividade da aprendizagem da contabilidade por parte do aluno, e gostaríamos, de contar com o seu apoio no preenchimento do questionário que levará em torno de 10 minutos.

Os resultados serão mantidos em sigilo, suas respostas não serão divulgadas individualmente e este projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) do Centro Universitário Teresa D'Ávila (UNIFATEA).

Rosana Lucas de Souza Carvalho

APÊNDICE E – QUESTIONÁRIO

1. Você já teve conhecimento prévio sobre Gamificação?

() Sim () Não

Se sim, indique como adquiriu este conhecimento:

2. Antes desta experiência, você já tinha participado de aulas com a aplicação de Gamificação?

() Sim () Não

3. Na sua opinião, a aplicação de Gamificação torna a aula mais motivadora e interativa com melhor compreensão dos conceitos propostos?

() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

4. O trabalho em equipe com aplicação de Gamificação auxilia na troca de conhecimento, devido à troca de experiências e vivências entre os colegas?

() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

5. Você percebeu diferença entre a Gamificação e as aulas expositivas tradicionais?

() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

6. O Caça-Contas Contábeis e o MPDebitando e Creditando Fácil te levou a uma maior concentração no momento em que estava participando?

() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

7. O Caça-Contas Contábeis e o MPDebitando e Creditando Fácil te instigou a querer vencer todas as suas etapas?

() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

8. O Caça-Contas Contábeis e o **MPDebitando e Creditando Fácil** contribuiu para sua aprendizagem do Método das Partidas Dobradas?

() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

De que forma o Caça-Contas Contábeis e o **MPDebitando e Creditando Fácil** contribuíram para sua aprendizagem do Método das Partidas Dobradas?

9. O Caça-Contas Contábeis e o **MPDebitando e Creditando Fácil** te motivou a conhecer mais sobre o Método das Partidas Dobradas

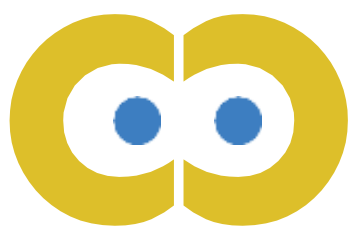
() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

10. Você conseguiu entender e aprender com os seus erros durante a aplicação do Caça-Contas Contábeis e o **MPDebitando e Creditando Fácil**?

() 😊 () 😊😊 () 😊😊😊 () 😊😊😊😊 () 😊😊😊😊😊

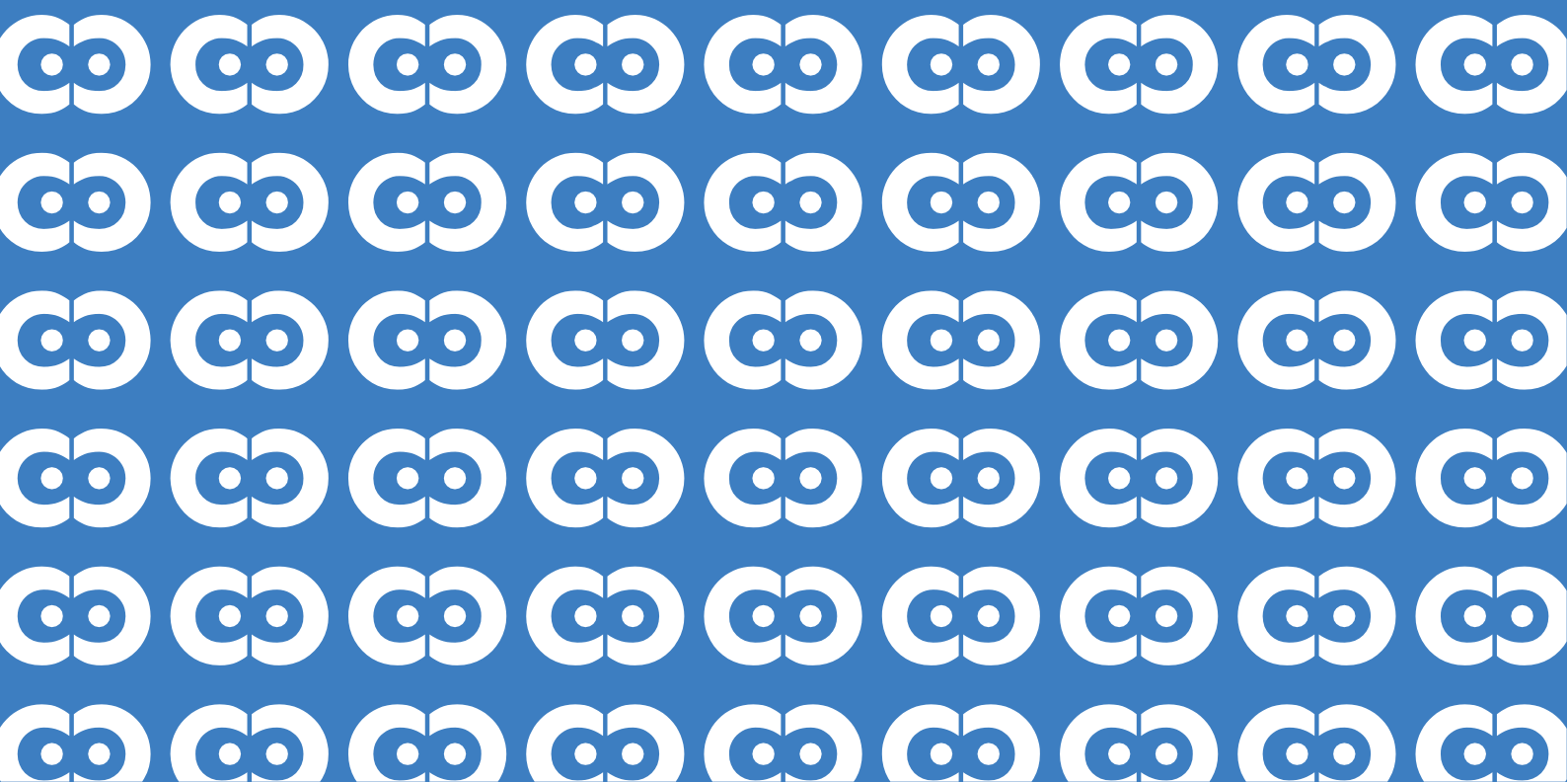
Se sim, indique como adquiriu este conhecimento:

APÊNDICE F – MANUAIS



caça-contas
contábeis

**MANUAL DE
REGRAS PARA
PARTICIPANTES**





MANUAL DE REGRAS PARA PARTICIPANTES

Prof^ª Rosana Lucas de Souza Carvalho

APRESENTAÇÃO DO MANUAL

O Caça-Contas Contábeis foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar aos estudantes de contabilidade e de áreas correlatas, a possibilidade de aprender de forma visual e lúdica, conceitos fundamentais de Contabilidade, tais como identificação e de classificação das contas contábeis, conceitos estes, que preparam e auxiliam na escrituração das contas contábeis por meio do MPD (Método das Partidas Dobradas - MPD), além da elaboração da principal demonstração contábil - o Balanço Patrimonial.

Esta é uma primeira versão, bem simplificada, da gamificação da Contabilidade Industrial voltada para uma fábrica de papel sulfite ficticiamente denominada *Papyro LTDA*.

SUMÁRIO

Introdução.....	05
Vamos iniciar o desafio?.....	08
Referências.....	12
Glossário.....	14

INTRODUÇÃO

Você e seus colegas de grupo estão em um desafio contábil e foram designados a serem aprendizes de Hermes, que é o profissional responsável pela contabilidade da empresa!

O desafio proposto é o de localizar, identificar e classificar as contas contábeis patrimoniais, que estão alocadas nas diversas áreas da fábrica de papel sulfite denominada de *Papyro Ltda.*

OBJETIVO

Por meio de discussões e análises em grupo, encontre, identifique e classifique o maior número possível de contas contábeis patrimoniais nos grupos denominados Ativo, Passivo e Patrimônio Líquido que estão distribuídas em todas as áreas da empresa nos três grupos principais.

Sejam os grandes vencedores deste desafio contábil!

MATERIAIS

O material necessário para este desafio é composto de:

> 01 Quadro de Aço com suporte de madeira apresentando as áreas empresariais da Produção, dos Recursos Humanos, do Financeiro, da Contabilidade, dos Sócios-Diretores, do Estacionamento e da Logística/Vendas da empresa *Papyro Ltda.*



>1 caixa contendo:

03 caixinhas coloridas contendo 80 ímãs, com o símbolo colorido do Caduceu distribuídos da seguinte forma:

Cor Amarela: 55 ímãs – representando o **Ativo**;

Cor Vermelha: 20 ímãs – representando o **Passivo**;

Cor Rosa: 05 ímãs – representando o **Patrimônio Líquido**.



VAMOS INICIAR O DESAFIO?

INSTRUÇÕES

1. Preparação do Desafio

Formação dos grupos: de 5 a 15 participantes.

Material:

Cada grupo receberá o quadro da fábrica *Papyro Ltda.*, ímãs coloridos para a localização e identificação dos elementos patrimoniais e fichas para a classificação das contas contábeis.

Tempo: 1 hora.

Grupo Vencedor:

O grupo vencedor será aquele que obtiver a maior pontuação em virtude da correta classificação das contas contábeis no tempo proposto.

2. Desafio

Localização e Identificação das Contas Contábeis no Quadro

O desafio 1 é o de localizar e identificar os elementos patrimoniais (assim como, a sua classificação contábil) que compõem o patrimônio da fábrica, área por área, iniciando pela **Produção**, e assim, sucessivamente.

Esta localização e identificação deverá ser representada pela marcação do ímã correspondente ao grupo das Contas Patrimoniais. Na exemplificação abaixo, o elemento patrimonial foi localizado e identificado por um ímã amarelo, representando a conta contábil de Prédios, que corresponde a uma conta do grupo do Ativo, por ser um Bem (da fábrica como um todo).

1 - Elemento Contábil Localizado: Galpão da Área Produtiva que juntamente com as demais áreas compõe o Imóvel da fábrica.



Observação: Caso haja elementos patrimoniais repetidos na área, identificar somente um com o ímã correspondente.

Classificação das Contas Contábeis na Ficha

O desafio 2 é o de, após a localização e a identificação dos elementos patrimoniais e ou, contas contábeis, a sua classificação na Ficha de Classificação Contábil.

 Papyro Ltda. Ficha de Classificação Contábil			
Nome do Grupo: Luca Pacioli			
Participantes			
Nome	Turma	RA	
Rosara L.S. Carvalho	1 CC	191234	
Área: Produção			
Elemento Patrimonial	Grupo	Por quê?	Conta Contábil
Galpão da Área Produtiva	A	B	Prédios
Total			
Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas: Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação			

Pontuação

A pontuação será computada pelo número de acertos menos o número de erros. A pontuação se dará da seguinte forma:

Pontos por acerto: 10 pontos.

Desconto de pontos por erro: 05 pontos.

Observemos os exemplos abaixo de pontuações:

a) Pontuação 1:

Área: Produção				
Elemento Patrimonial	Grupo	Por quê?	Conta Contábil	Pontos
Galpão da Área Produtiva	A	B	Prédios	40
Total				
Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas: Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação				

A conta contábil **Prédios** foi classificada corretamente em todos os 4 (quatro) itens da Ficha Contábil de Classificação (Elemento Patrimonial, Grupo, Por quê? e Conta Contábil), portanto, a sua nota para esta conta será de 40 pontos (4 acertos x 10 pontos por acerto).

b) Pontuação 2:

Elemento Patrimonial	Grupo	Por quê?	Conta Contábil	Pontos
Galpão da Área Produtiva	A	O	Prédios	25
Total				
Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas: Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação				

Neste caso, a conta contábil **Prédios** foi classificada corretamente somente em 3 (três) itens da Ficha Contábil de Classificação (Elemento Patrimonial, Grupo e Conta Contábil), portanto, a sua nota para esta conta será de 25 pontos (3 acertos x 10 pontos – 1 erro x 5 = 30 – 5 = 25).

b) Critérios de desempate

01. Descoberta de conta não prevista pelo Professor
02. Maior número de acertos no item Conta Contábil
03. Maior número de acertos no item Grupo
04. Maior número de acertos no item Por quê?
05. Maior número de acertos no item Conta Contábil
06. Maior número de acertos dos itens na área da Contabilidade
07. Maior número de acertos dos itens na área dos Sócios-Diretores
08. Maior número de acertos dos itens na área do Financeiro
09. Maior número de acertos dos itens na área de Recursos Humanos
10. Maior número de acertos dos itens na área de Produção
11. Maior número de acertos dos itens na área de Logística/Vendas
12. Maior número de acertos dos itens na área do Estacionamento
13. Questão Dissertativa sobre a Classificação das Contas Contábeis

3. Fim do Desafio

O desafio acaba, logo após o tempo de 1 hora, sendo o grupo vencedor aquele que alcançou a maior pontuação.

REFERÊNCIAS

Seguem abaixo todas as figuras e suas fontes utilizadas no desafio:



Figura 1:

<https://br.depositphotos.com/vector-imagens/fabrica%C3%A7%C3%A3o-de-papel.html>

Figura 2:

<https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/4406186-todo-a-terreno-forklift-design-carregando-troncos-de-arvores>

Figura 3:

<https://pt.pngtree.com/free-png-vectors/mec%C3%A2nico>



Figura 4:

<https://pt.dreamstime.com/ilustr%C3%A7%C3%A3o-stock-mesa-da-entrevista-de-trabalho-image61640620>

Figura 5:

<https://bylima.wordpress.com/2015/08/17/scenarios-in-3d-epson-customer/auditorio-3d-epson-epson-3d-desenho-cenario-e-scola-educac3a7c3a3a-alunos-palestra-projetor-impressora-proj ec3a7c3a3a-design-background-drawing-illustration-scenery-education-school-projector-p/>



Figura 6:

<https://pt.dreamstime.com/ilustr%C3%A7%C3%A3o-stock-mesa-da-entrevista-de-trabalho-https://gartic.com.br/totalmentedemais/desenho-jogo/cafe>

Figura 7:

<https://conube.com.br/blog/dicas-para-gerenciar-o-setor-financeiro/>

Figura 8:

https://pt.pngtree.com/freepng/fill-in-a-check_327278.html

Figura 9:

<https://www.catho.com.br/carreira-sucesso/carreira/o-que-um-analista-financeiro-precisa-saber/>

Figura 10 (adaptada):

<https://www.gazetadopovo.com.br/economia/cinco-passos-para-se-livrar-de-dividas-358efkrancsb0b8h26ok770u/>

Figura 11:

<https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/3058424-moquina-de-pos-cartao>

Figura 12:

<https://galeria.colorir.com/edificios/outras-edificios/escola-primaria-pintada-por-1256711.html>

Figura 13:

<https://www.istockphoto.com/br/vetor/%C3%A0cone-vetor-de-cares-do-pasto-desenho-de-esbo%C3%A7o-ilustr%C3%A7%C3%A3o-desenhado-%C3%A0-m%C3%A3o-eps10-gm1272745410-374820912>

Figura 14:

<https://br.pinterest.com/pin/755408537478842975/>

Figura 15:

<http://hirotafodexpress.com.br/so-a-gente-tem/>

GLOSSÁRIO

Ativo¹: São todos os bens, direitos e valores a receber de uma entidade.

Balanco Patrimonial¹: É a demonstração contábil destinada a evidenciar, qualitativa e quantitativamente, numa determinada data, a posição patrimonial e financeira da entidade. Demonstração que apresenta a relação de ativos, passivos e patrimônio líquido de uma entidade em data específica.

Bens²: Coisas úteis de que dispõe uma pessoa ou empresa para atingir seus fins. Podem ser tangíveis ou intangíveis; moveis ou imóveis.

Boleto⁸: É um documento de pagamento que permite que um fornecedor possa receber uma determinada quantia de um pagador.

Caduceu⁹: É um símbolo antigo composto por um bastão entrelaçado com duas serpentes, duas pequenas asas e um elmo. É o símbolo da profissão contábil pelo seu significado: o bastão representa o poder de quem conhece a Ciência Contábil; as serpentes, a sabedoria; as asas, a diligência, a presteza, a solicitude, a dedicação e o cuidado ao exercer a profissão; e o elmo tem significado de proteção contra pensamentos baixos que podem levar a ações desonestas. É também um dos atributos do Deus Mercúrio (Hermes), protetor do Comércio, emblema da paz e da prosperidade.

Conta⁸: Registro das movimentações contábeis. Podem ser patrimoniais, referentes ao Ativo e Passivo; e de Resultados, referentes aos custos, despesas e receitas.

Conta Contábil¹⁰: Constituem-se representações escrituradas de bens, direitos, obrigações, capital, reservas, etc. de uma entidade.

Contabilidade²: Ciência aplicada que tem por objetivo o estudo do patrimônio das entidades, seus fenômenos e variações, em termos quantitativos e qualitativos, registrando os atos e fatos que promovam alterações na estrutura patrimonial, econômica e financeira da entidade.

Contabilidade Industrial¹¹: Consiste no processo de identificar e tratar os custos operacionais de produção, que impacta diretamente na entrega de um produto final. Para tanto, este modelo de serviço contábil, acaba sendo adotado principalmente no setor industrial.

Contas Patrimoniais⁷: Representam os elementos ativos e passivos (bens, direitos, obrigações e situação líquida).

Demonstrações Contábeis ou Demonstrações Financeiras²: São relatórios contábeis que apoiam a tomada de decisão. Os demonstrativos mais utilizados são: Balanço Patrimonial, Demonstração do Resultado, Demonstração dos Fluxos de Caixa, Demonstração das Mutações do Patrimônio Líquido e Demonstração do Valor Adicionado.

Direitos¹: Valores a serem recebidos de terceiros, por vendas a prazo ou valores de nossa propriedade que se encontram em posse de terceiros.

Diretor²³: É aquele que dirige, planeja, organiza e controla as atividades de diversas áreas da empresa, fixando políticas de gestão dos recursos financeiros, administrativos, estruturação, racionalização, e adequação dos serviços diversos. Desenvolve planejamento estratégico, identifica oportunidades, avalia a viabilidade e faz recomendações sobre novos investimentos ou desenvolvimento de novos negócios.

Escrituração Contábil⁷: Processo de inserção de dados dentro do sistema contábil, incluindo valores, data e origem de cada receita ou despesa. Nenhum sistema contábil funciona sem uma escrituração contábil confiável.

Elementos Patrimoniais¹²: São os bens, direitos e obrigações que compõem o patrimônio de uma entidade.

Entidade⁸: Organismo econômico particular que possui identidade à parte da dos proprietários e gestores (pessoas que fazem parte da organização) com intuito de produção de bens ou serviços, sem fins lucrativos. Pode ser uma entidade filantrópica, de classe, religiosa, educativa, cultural etc.

Financeiro²⁰: É o setor responsável pela administração dos recursos financeiros da empresa. Ou seja, tudo o que é relacionado a finanças, passapor essa área. Seu papel é garantir uma boa gestão de patrimônio, a fim de que a organização possa reduzir seus gastos e maximizar seus lucros.

Hermes¹³: Chamado de Mercúrio pelos romanos, Hermes era filho de Zeus e da ninfa Maia, filha do gigante Atlas. Deus da velocidade e do comércio, Hermes protegia os viajantes, mágicos e adivinhos. Era responsável pelos golpes de sorte e pelas súbitas mudanças de vida, mas também era patrono dos ladrões, dos malandros e trapaceiros. Também era o mensageiro de Hades, e conduzia os mortos até o mundo subterrâneo.

ICMS⁴: Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços é um tributo estadual que incide sobre produtos de diferentes tipos e que se aplicatanto à comercialização dentro do país como em bens importados.

Logística²¹: Compreende toda a movimentação de materiais, dentro e fora da empresa, incluindo chegada de matéria-prima, estoques, produção e distribuição até o momento em que o produto é colocado nas prateleiras à disposição do consumidor final. É uma área da Administração e se dedica a organizar os processos de produção da organização e busca, constantemente, mecanismos para otimizar a operação de produção, aumentando a eficiência do trabalho realizado e conseqüentemente a demanda e a oferta do produto.

Luca Pacioli¹⁴: Luca Bartolomeo de Pacioli, "O Pai da Contabilidade". Nasceu em Sansepolcro em Itália no ano de 1445 e morreu em Sansepolcro no ano de 1517. Ficou conhecido no ano de 1494 com a publicação do seu famoso livro "*Summa de Arithmetica, Geometria proportioni et propornaliti*" (coleção de conhecimentos de Aritmética, Geometria, proporção e proporcionalidade), conhecido apenas por "*Summa*". Foi uma outra seção deste livro que o tornou famoso. A seção "*Particulario de computies et Scripturis*", um tratado sobre a contabilidade. O "*scripturis*" foi depois descrito por alguns como "um catalizador que lançou o passado no futuro". Pacioli foi a primeira pessoa a descrever contabilidade de dupla entrada, também conhecido como método Veneziano. Este novo sistema era o último grito que revolucionou a economia e o comércio. O "*Summa*" tornou Pacioli uma celebridade e assegurou-lhe um lugar na história como "o pai da contabilidade". Este livro foi o tratado de matemática mais lido em toda a Itália e foi um dos primeiros livros publicados na imprensa de Gutenberg.

LTDA⁴: Sociedade Limitada é uma modalidade empresarial em que a empresa tem dois ou mais sócios.

Método das Partidas Dobradas¹⁵: Determina que para cada lançamento a débito em uma conta deve haver um lançamento correspondente ao crédito em outra conta. Ou seja, não pode haver um valor credor sem um valor devedor correspondente. O nome partidas dobradas refere-se justamente a esta operação: para registrar um fato contábil, precisa registrar duas vezes: débito em uma conta e crédito em outra. (Existem outras formas de lançamento, uma conta a débito e várias a crédito, várias contas a débito e uma a crédito...Enfim, o importante é que o valor final dos lançamentos a débito e a crédito sejam correspondentes).

Nota Promissória⁵: Título pelo qual uma pessoa física ou jurídica se compromete a quitar uma dívida em determinado prazo.

Obrigações¹: São dívidas ou compromissos de qualquer espécie ou natureza assumidos perante terceiros, ou bens de terceiros que se encontramem nossa posse.

Papiro¹⁶: O papiro foi uma planta de grande importância para os egípcios, uma vez que era abundante em seu território. A planta era utilizada tanto para a confecção de cordas como para a construção de barcos. Também com ela os egípcios desenvolveram seu suporte para a escrita. O papiro se mostrou um suporte de grande qualidade, tanto em maleabilidade quanto em sensibilidade à tinta. Tal suporte proporcionou o grande triunfo que foi a biblioteca de Alexandria e também fez com que outros povos aderissem ao uso do mesmo material. Assim, o Egito começou a exportar seu “papel” e a biblioteca de Pérgamo, na Grécia, tornou-se concorrente da biblioteca de Alexandria.

Partidas Dobradas⁶: Corresponde à teoria dos números positivos e negativos. Este método reza que em cada lançamento, o valor total lançado nas contas a débito deve ser sempre igual ao total do valor lançado nas contas a crédito. Não há devedor sem credor correspondente. Ou seja, a todo débito corresponde um crédito de igual valor e vice-versa. Se aumentar de um lado, deve consequentemente aumentar do outro lado também.

Passivo³: Conjunto das dívidas e obrigações que uma pessoa física ou jurídica deve satisfazer.

Patrimônio³: Conjunto de bens, direitos e obrigações de uma entidade.

Patrimônio Líquido³: Montante do patrimônio da empresa que pertence aos sócios. Eleva-se através do lucro e reduz-se através dos prejuízos. O patrimônio líquido corresponde à diferença entre o Ativo (bens e direitos) e o Passivo (dívidas e obrigações) de uma empresa.

Produção¹⁸: A produção é um processo econômico-industrial que usa insumos (máquinas, mão-de-obra, matéria-prima etc) para criar produtos, destinados ao comércio ou ao consumo.

Recursos Humanos¹⁸: É responsável pelo recrutamento e seleção, desenvolvimento e treinamento de colaboradores, avaliação de modelos de gestão, gerenciamento de desempenho e gestão de benefícios.

Sócio⁴: É a denominação que recebe cada uma das partes em um contrato de sociedade.

Sócio-Diretor¹⁷: Um sócio diretor é uma pessoa que se torna sócia do negócio, mas que também trabalha diretamente nele, ocupando um cargo de diretoria.

¹ Adaptado de GLOSSÁRIO DE TERMOS CONTÁBEIS. Disponível em: <<http://www.portaldecontabilidade.com.br/glossario.htm>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

² Adaptado de GLOSSÁRIO CONTÁBIL. Disponível em: <<https://transparencia.oabpr.org.br/glossario-contabil/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

³ Adaptado de GLOSSÁRIO DE CONTABILIDADE. Disponível em: <<https://www.vapes.cnt.br/glossario.htm>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

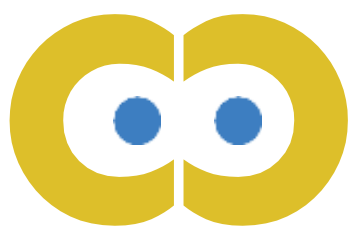
⁴ Adaptado de GLOSSÁRIO DE SIGLAS E TERMOS CONTÁBEIS: Conheça os principais. Disponível em: <<https://www.jornalconta-bil.com.br/glossario-de-siglas-e-terminos-contabeis-conheca-os-principais/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

⁵ GLOSSÁRIO. Disponível em: <<https://www.blbbrasil.com.br/glossario/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

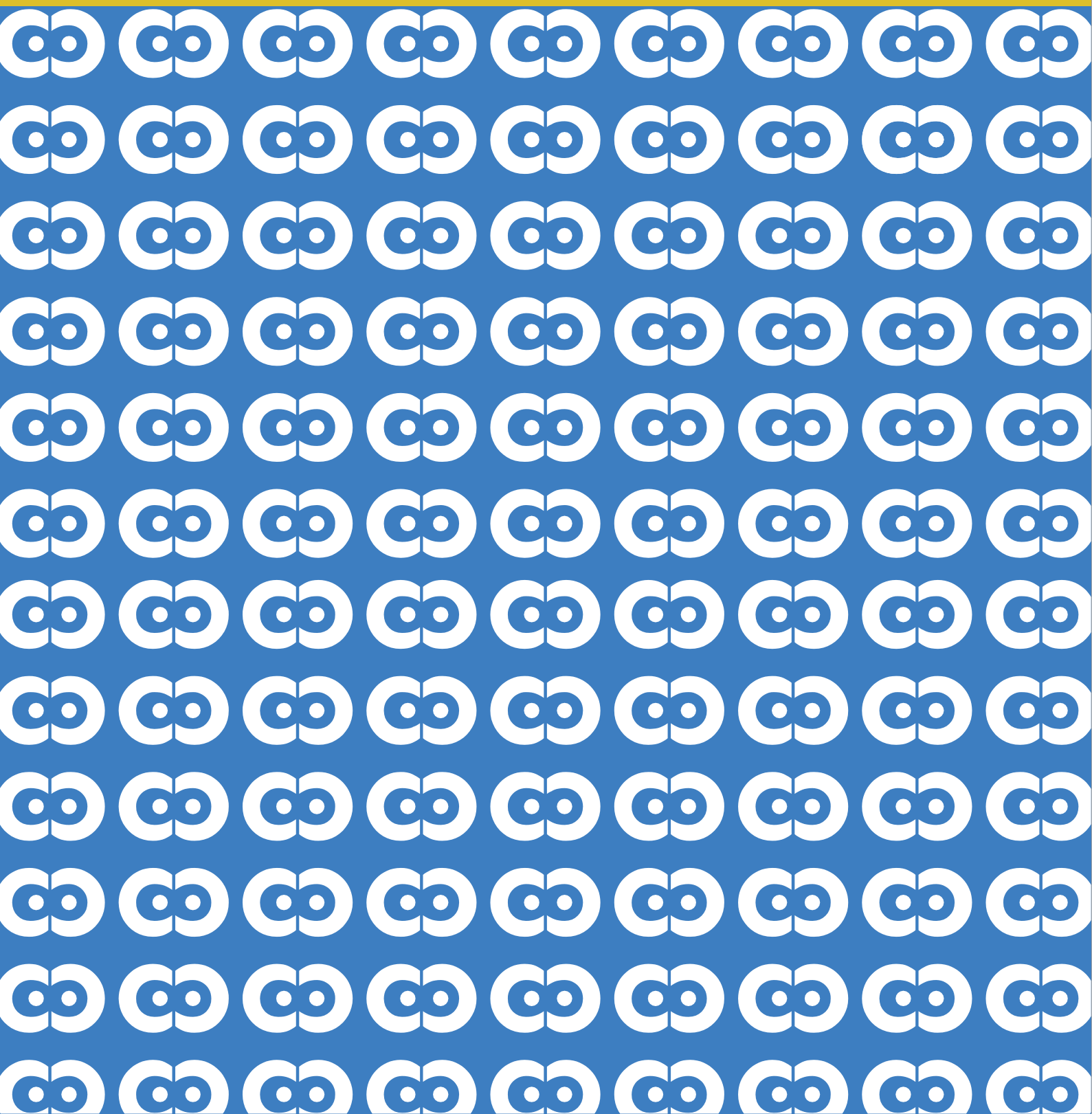
⁶ GLOSSÁRIO DE CONTABILIDADE. Disponível em: <<https://www.socontabilidade.com.br/conteudo/glossarioContabilidade.php?le-tra=P>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

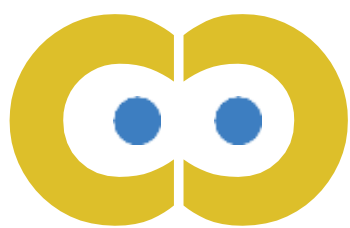
⁷ GLOSSÁRIO CONTÁBIL. Disponível em: <<http://www.arealizadora.com.br/glossario/#noticia6/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

- ⁸ BOLETO: O QUE É E COMO LER O SEU?. Disponível em:<<http://www.arealizadora.com.br/glossario/#noticia6/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ⁹ O SÍMBOLO DA PROFISSÃO CONTÁBIL: CADUCEU. Disponível em:<<https://www.crc.org.br/institucional/Caduceu>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹⁰ CONTAS CONTÁBEIS. Disponível em:< <http://www.portaldecontabilidade.com.br/guia/contascontabeis.htm>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹¹ CONTABILIDADE INDUSTRIAL: O QUE É E QUAIS OS BENEFÍCIOS. Disponível em:<<https://www.contadoragora.com/contabilidade-industrial#:~:text=A%20contabilidade%20industrial%2C%20consiste%20no,adotado%20principalmente%20no%20setor%20industrial>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹² Adaptado de O QUE É PATRIMÔNIO? Disponível em:< <https://segredosdeconcurso.com.br/patrimonio/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹³ HERMES. Disponível em:<<http://multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/3a5/diz-a-lenda/11789-hermes#:~:text=Deus%20da%20velocidade%20e%20do,novilhas%20de%20seu%20irm%C3%A3o%20Apolo>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹⁴ Adaptado de FREI LUCA PACIOLI. Disponível em:<<https://www.accpr.org.br/frei-luca-pacioli/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹⁵ O QUE SÃO AS PARTIDAS DOBRADAS? Disponível em:< <https://www.meucontadoronline.com.br/blog/contabilidade-basica-metodo-das-partidas-dobradas-debito-e-credito/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹⁶ Adaptado de HISTÓRIA SOBRE PAPEL. Disponível em:<<https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/historia-sobre-papel/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹⁷ Adaptado de 7 TAREFAS DE RESPONSABILIDADE DE TODO SÓCIO DIRETOR. Disponível em:<<https://rockcontent.com/br/blog/socio-diretor/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹⁸ QUAL É A DEFINIÇÃO ECONÔMICA DE PRODUÇÃO?. Disponível em:<<https://www.jurisway.org.br/v2/pergunta.asp?idmode-lo=36314/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ¹⁹ RECURSOS HUMANOS: TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE A ÁREA DE RH. Disponível em:<<https://blog.solides.com.br/recursos-humanos/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ²⁰ DEPARTAMENTO FINANCEIRO: ENTENDA O FUNCIONAMENTO DO SETOR. Disponível em:< <https://ead.ucpel.edu.br/blog/departamento-financeiro#:~:text=O%20departamento%20financeiro%20%C3%A9%20o,gastos%20e%20maximizar%20seus%20lucros.>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ²¹ O QUE É LOGÍSTICA? Disponível em:<<https://revistamundologistica.com.br/glossario/o-que-e-logistica>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
- ²² Adaptado de VENDAS. Disponível em:<<https://palestraparaprofessores.com.br/negocios/vendas/>>. Acesso em: 28 jul. 2022.
- ²³ Adaptado de O QUE FAZ? Disponível em:< <https://www.catho.com.br/profissoes/diretor-geral/>>. Acesso em: 28 jul. 2022.



caça-contas contábeis





caça-contas
contábeis

GUIA PARA
PROFESSORES
RESPOSTA DOS DESAFIOS





GUIA PARA
PROFESSORES
RESPOSTA DOS DESAFIOS

Prof^a Rosana Lucas de Souza Carvalho

APRESENTAÇÃO DO MANUAL

O Guia para Professores – Resposta ao Desafio do Caça-Contas Contábeis - versão Contabilidade Industrial, foi desenvolvido como complemento para a aplicação e a solução da atividade de identificação dos conceitos-chave preparatórios para o trabalho com o MPD (Método das Partidas Dobradas) em sala de aula com turmas iniciais de contabilidade e ciências afins.

As respostas foram elaboradas por área da fábrica Papyro Ltda, sendo identificados todos os elementos patrimoniais que compõem cada setor da empresa.

Ressalta-se, porém, que os elementos patrimoniais deverão ser identificados e classificados pelos ímãs correspondentes a cada área segundo o conceito pertinente da área e, em caso, de elementos repetidos, identificar e classificar somente um elemento.

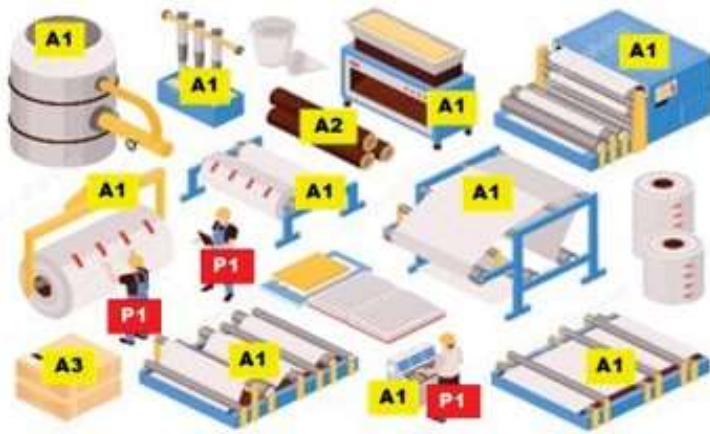
Ao final do desafio, os alunos terão aprendido a identificar e a classificar os elementos patrimoniais de uma entidade, no caso, da área industrial, de forma gráfica e lúdica, desenvolvendo, também, habilidades humanas como trabalho em equipe, liderança e resolução de conflitos.

Em reforço a essas considerações, vale frisar que as respostas apresentadas não esgotam as soluções propostas, pois podem ser descobertos outros elementos patrimoniais pelo professor ou pelos alunos que não foram previstos pela autora deste manual.

SUMÁRIO

Produção.....	05
Recursos Humanos.....	07
Financeiro.....	09
Contabilidade.....	11
Sócios-Diretores.....	13
Estacionamento.....	15
Logística/Vendas.....	17

PRODUÇÃO



PRODUÇÃO

	ELEMENTO PATIMONIAL	GRUPO	POR QUÊ?	CONTA CONTÁBIL
A1	MÁQUINAS	A	B	MÁQUINAS E EQUIPAMENTOS
A2	MADEIRAS	A	B	ESTOQUE E MATÉRIA-PRIMA
A3	CAIXAS	A	B	ESTOQUE DE PRODUTOS ACABADOS
A4	EMPILHADEIRA	A	B	VEÍCULOS
A5	CAIXA DE FERRAMENTAS E FERRAMENTA	A	B	FERRAMENTAS
P1	FUNCIONÁRIOS	P	O	SALÁRIOS A PAGAR E ENCARGOS TRABALHISTAS A RECOLHER

Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas:
Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido
Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação

RECURSOS HUMANOS



RECURSOS HUMANOS

A1	CADEIRAS	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A2	ESTANTES	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A3	NOTEBOOKS	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
A4	LÂMPADAS (INSTALAÇÕES ELÉTRICAS)	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
A5	MESAS	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A6	DATASHOW (PROJETOR)	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
A7	CAIXAS DE SOM	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
P1	FUNCIONÁRIOS	P	O	SALÁRIOS A PAGAR E ENCARGOS TRABALHISTA A RECOLHER
P2	LÂMPADAS	P	O	ENERGIA ELÉTRICA A PAGAR

FINANCEIRO



FINANCEIRO

	ELEMENTO PRATIMONIA	GRUPO	POR QUÊ?	CONTA CONTÁBIL
A1	COFRE	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A2	DINHEIRO	A	B	CAIXA
A3	MOEDAS	A	B	CAIXA
A4	CARTÃO BANCÁRIO	A	D	BANCOS
A5	MÁQUINA DE CARTÃO	A	D	CLIENTES
A6	CHEQUES	A	D	BANCOS
A7	ESCOLA	A	D	CLIENTES
A8	COMPUTADOR	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
A9	PROGRAMAS DE COMPUTADOR	A	D	SOFTWARE
A10	CADEIRA	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A11	MESA	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A12	PASTA DE CONTROLE DE VENDAS	A	D	CLIENTES
P1	FUNCIONÁRIOS	P	O	SALÁRIOS A PAGAR E ENCARGO TRABALHISTA A RECOLHER
P2	CONTA DE LUZ	P	O	ENERGIA ELÉTRICA A PAGAR
P3	CONTA DA COMPRA DE MADEIRAS	P	O	FORNECEDORES
P4	CONTA DE ÁGUA	P	O	ÁGUA A PAGAR
P5	CONTA DE CELULAR	P	O	TELEFONES A PAGAR
P6	GUIA DE ICMS	P	O	ICMS A RECOLHER OU IMPOSTOS A RECOLHER P7
P7	DÍVIDA DOS CARROS	P	O	FINANCIAMENTOS A PAGAR

Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas:
 Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido
 Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação

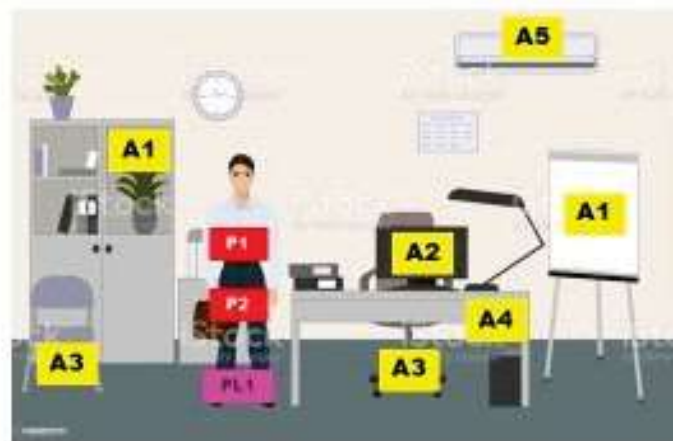
CONTABILIDADE



CONTABILIDADE

A1	ESTANTE	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A2	BEBEDOURO	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A3	CADEIRAS	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A4	MESA	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A5	PROGRAMAS DE COMPUTADOR	A	D	SOFTWARE
A6	COMPUTADORES	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
A7	MOEDA	A	B	CAIXA
A8	DINHEIRO	A	B	CAIXA
A9	IMPRESSORA	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
P1	FUNCIONÁRIOS	P	O	SALÁRIOS A PAGAR E ENCARGO TRABALHISTA A RECOLHER
<p>Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas: Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação</p>				

SÓCIOS-DIRETORES



SÓCIOS-DIRETORES

	ELEMENTO PATRIMONIA	GRUPO	POR QUÊ?	CONTA CONTÁBIL
A1	ESTANTES	A	B	MÓVEIS E UTENSÍLIOS
A2	COMPUTADORES	A	B	MÓVEIS E UTENSÍLIOS
A3	CADEIRAS	A	B	MÓVEIS E UTENSÍLIOS
A4	MESAS	A	B	MÓVEIS E UTENSÍLIOS
A5	AR-CONDICIONADO	A	B	INSTALAÇÕES
P1	SALÁRIOS DOS SÓCIOS/DIRETORES	P	O	PRÓ-LABORE A PAGAR E ENCARGO TRABALHISTA A RECOLHER
P2	LUCROS DOS SÓCIOS/DIRETORES	P	O	DIVIDENDOS A PAGAR
PL1	INVESTIMENTO DO CAPITAL INICIAL NA EMPRESA	PL	O	CAPITAL SOCIAL

Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas:
 Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido
 Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação

ESTACIONAMENTO



ESTACIONAMENTO

IDENTIFICAÇÃO	ELEMENTO PATIMONIAL	GRUPO	POR QUÊ?	CONTA CONTÁBIL
A1	CARRO	A	B	VEÍCULOS
A2	BICICLETA	A	B	VEÍCULOS
A3	MOTOCICLETA	A	B	VEÍCULOS
A4	MADEIRA	A	B	ESTOQUE DE MATÉRIA-PRIMA
P1	CARRETO (TRANS EXPRESS)	P	O	FRETES A PAGAR

Legendas: Nos itens Grupo e Por quê? devem ser utilizadas as siglas:
Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido
Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação

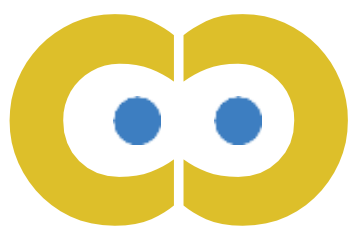
LOGÍSTICA/VENDAS



LOGÍSTICA/VENDAS

	ELEMENTO PATRIMONIA	GRUPO	POR QUÊ?	CONTA CONTÁBIL
A1	CAIXAS DE SULFITE	A	B	ESTOQUE DE PRODUTOS ACABADOS
A2	PRATELEIRAS	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A3	EMPILHADEIRAS	A	B	VEÍCULOS
A4	CAMINHO PARA CARGAS	A	B	EQUIPAMENTOS
A5	CAMINHÕES	A	B	VEÍCULOS
A6	COMPUTADOR	A	B	EQUIPAMENTOS DE INFORMÁTICA
A7	MESA	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A8	CADEIRA	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
A9	DELIVERY (ENTREGA AO CLIENTE)	A	B	MÓVEISE UTENSÍLIOS
P1	FUNCIONÁRIOS	P	O	SALÁRIOS A PAGAR E ENCARGOS TRABALHISTAS A RECOLHER

Legendas: Nos itens Grupo e quê? devem ser utilizadas as siglas:
 Grupo: A - Ativo P - Passivo PL - Patrimônio Líquido
 Por quê?: B - Bem D - Direito O - Obrigação



caça-contas
contábeis

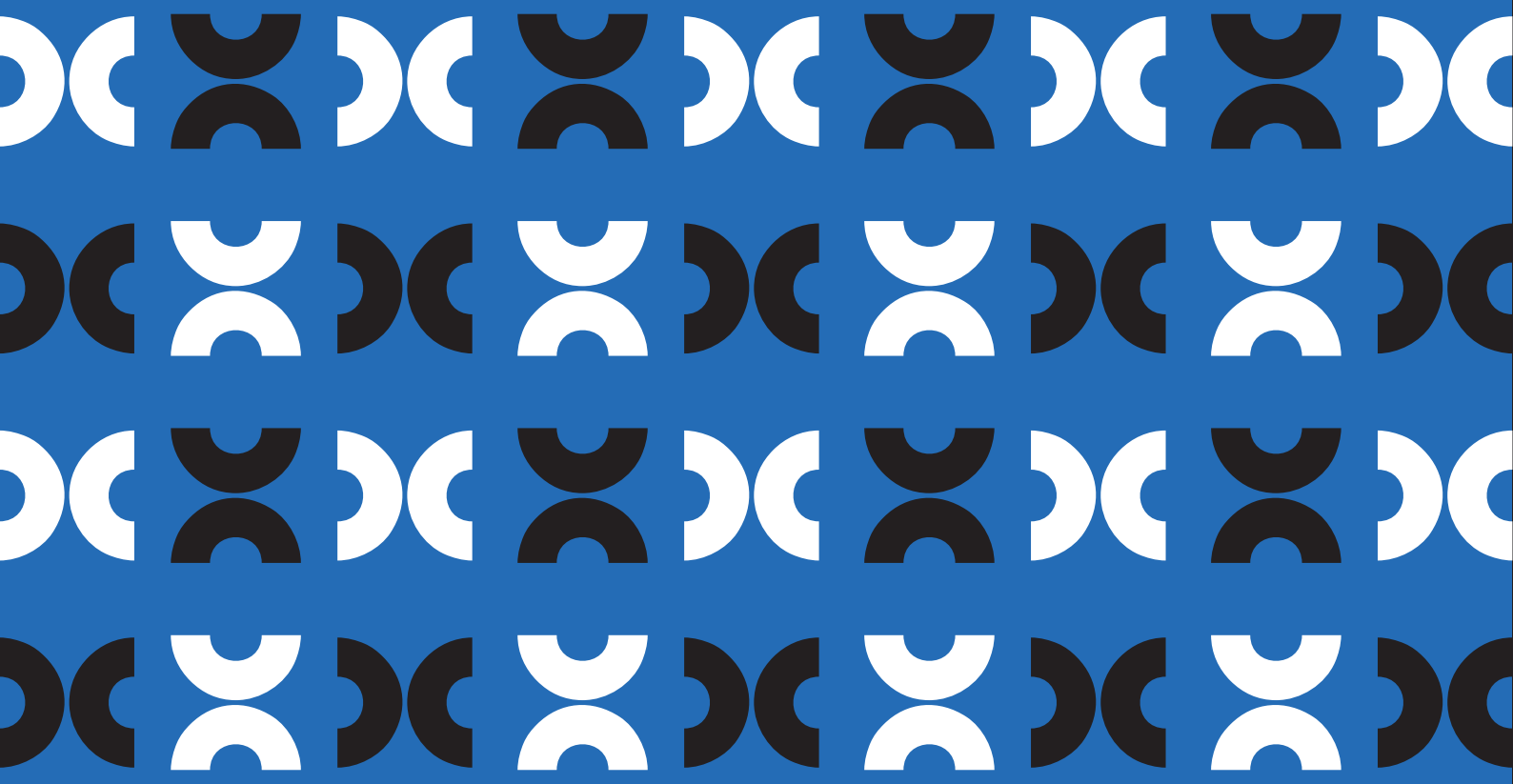
GUIA PARA
PROFESSORES
RESPOSTA DOS DESAFIOS





MPDdebitando e
Creditando Fácil

MANUAL DE REGRAS PARA PARTICIPANTES





MANUAL DE REGRAS PARA PARTICIPANTES

Prof^ª Rosana Lucas de Souza Carvalho

APRESENTAÇÃO DO MANUAL

O MPDebitando e Creditando Fácil foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar aos estudantes de contabilidade e de áreas correlatas, a possibilidade de aprender de forma visual, lúdica, esquematizada e prática, conceitos básicos da escrituração contábil, por meio do Método das Partidas Dobradas (MPD), além da elaboração das principais demonstrações contábeis: o Balanço Patrimonial (BP) e a Demonstração do Resultado do Exercício (DRE).

Esta é uma versão, bem simplificada, da gamificação da Contabilidade Comercial voltada para uma empresa do ramo esportivo ficticiamente denominada Point Esporte & Saúde LTDA.

SUMÁRIO

Introdução.....	05
Vamos iniciar o desafio?.....	09
Glossário.....	12

INTRODUÇÃO

Você e seus colegas de grupo estão em um desafio contábil e foram designados a serem aprendizes de Hermes, que é o profissional responsável pela contabilidade da empresa!

O desafio proposto é o de efetuar a escrituração contábil, por meio do Método das Partidas Dobradas (MPD), da empresa comercial denominada de Point Esporte & Saúde Ltda.

OBJETIVO

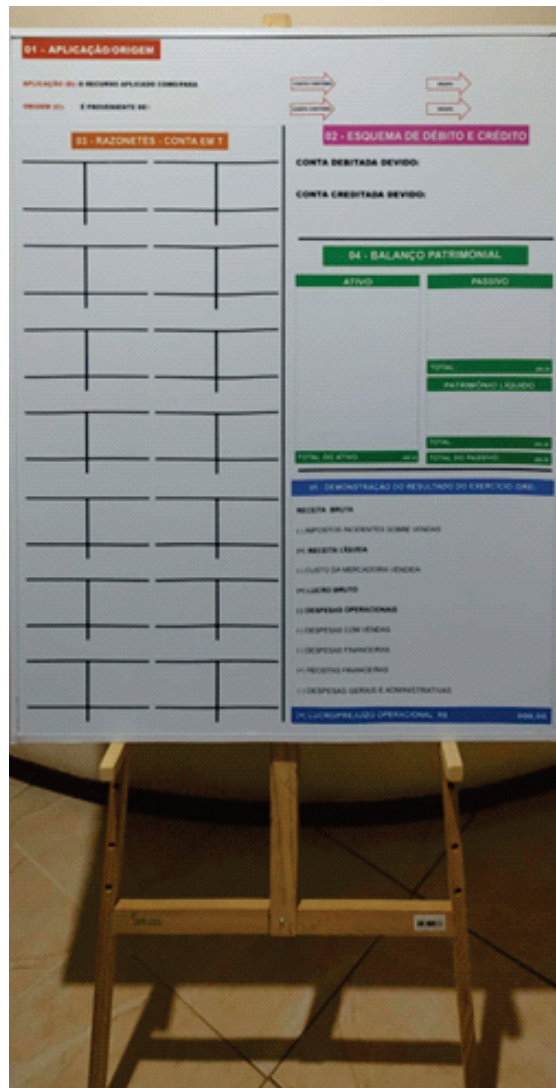
Por meio de discussões e análises em grupo, escreva as transações contábeis e levante o BP e a DRE, de forma mais rápida possível, utilizando o MPD conforme esquematização proposta.

Sejam os grandes vencedores deste desafio contábil!

MATERIAIS

O material necessário para este desafio é composto de:

> 01 Quadro de Aço com suporte de madeira apresentando de forma esquematizada a escrituração das transações contábeis e levantamento do BP e da DRE

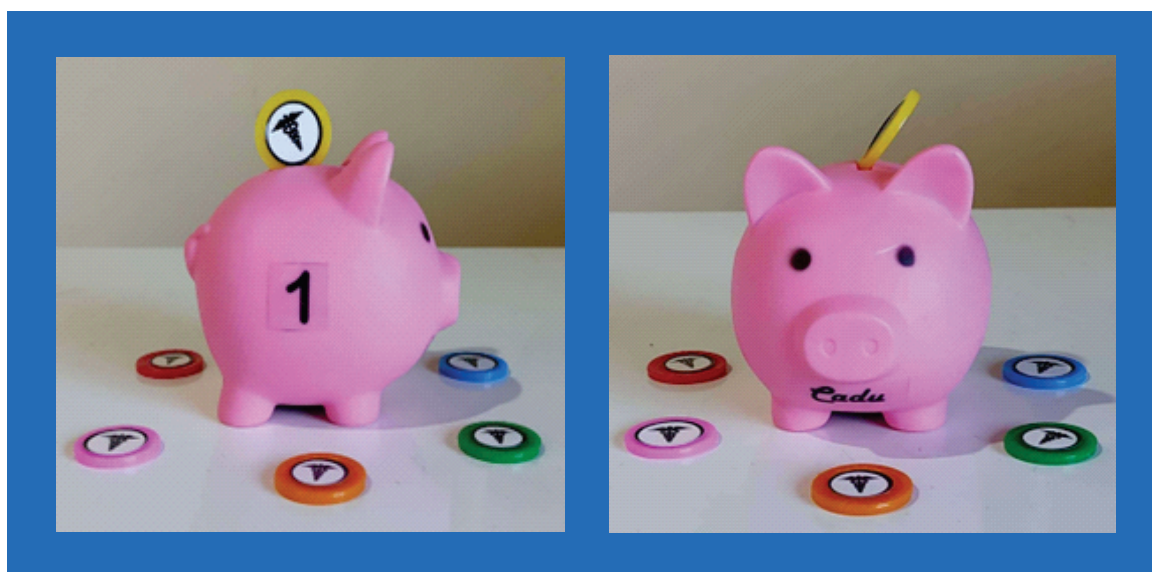


> 1 caixa contendo ímãs coloridos distribuídos da seguinte forma:

- Cor Vermelha: conceito da metodologia de aplicação e origem, conta contábil e grupo de contas contábeis para preenchimento do item 1 do quadro: Aplicação e Origem;
- Cor Rosa: regra do mecanismo do MPD para preenchimento do item 2 do quadro: Esquema de Débito e Crédito;
- Cor Amarela: contas contábeis e valores dos saldos das contas para preenchimento dos itens do quadro: 3 - Razonetes, 4 - Balanço Patrimonial e 5 - Demonstração do Resultado do Exercício.



> 1 cofrinho numerado, denominado Cadu (nome escolhido pra fazer menção ao Caduceu, símbolo da contabilidade), para a contabilização dos pontos conquistados por meio de moedas.



> 1 maletinha com os cards dos lançamentos contábeis (desafios).



> 1 sineta destinada a ser acionada pelo grupo que concluir cada desafio em primeiro lugar.



VAMOS INICIAR O DESAFIO?

INSTRUÇÕES

1. Preparação do Desafio

Formação dos grupos: de 5 a 15 participantes.

Material:

Cada grupo receberá o quadro da fábrica *empresa Point Esporte & Saúde Ltda.*, 1 caixa contendo ímãs coloridos para a escrituração contábil e levantamento do BP e da DRE.

Tempo: 2 horas.

Grupo Vencedor:

O grupo vencedor será aquele que obtiver a maior pontuação em virtude da correta aplicação do mecanismo do MPD e da elaboração do BP e da DRE de acordo com o número de lançamentos contábeis propostos.

2. Desafio

O desafio é o de efetuar a escrituração de 11 lançamentos contábeis pelo mecanismo do MPD e a elaboração do BP e da DRE de acordo com os passos esquematizados do quadro adesivado da empresa Point Esporte & Saúde Ltda em determinado período de tempo.

Os lançamentos contábeis são entregues um a um (desafio a desafio), por meio de cards, e os grupos tem um tempo de até 5 minutos para escriturá-lo nos itens de 1 a 3 do quadro. O preenchimento dos itens 4 e 5 (levantamento do BP e da DRE) serão efetuados somente no último lançamento contábil, o número 11.

O grupo que concluir o desafio primeiro deve dirigir-se à sineta e apertá-la, interrompendo assim os outros grupos, que não poderão mais inserir ímãs no quadro.

Após a sineta ser apertada pelo primeiro grupo concluinte, a escrituração do seu quadro é conferida e moedas são entregues, cada uma com a cor correspondente a um item preenchido corretamente. Além disso, os demais grupos também recebem moedas pelos acertos em seus quadros até o momento em que a sineta foi tocada para parar o desafio.

A exemplificação a seguir apresenta a resolução do lançamento contábil nº 1, servindo como orientação para os demais desafios propostos.

Lançamento Contábil n.º 1

Em 02/01/XX, dois amigos, Luca e Hermes, resolvem constituir a Point Esporte & Saúde Ltda., empresa comercial do ramo esportivo, com capital totalmente integralizado, em dinheiro, no valor de R\$ 1.000.000,00.

Preenchimento dos itens de 01 a 03.

01 - APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA DINHEIRO EM CAIXA → CONTA CONTÁBIL CAIXA → GRUPO ATIVO

ORIGEM (C): É PROVENIENTE DE: INVESTIMENTO INICIAL DOS SOCIOS → CONTA CONTÁBIL CAPITAL SOCIAL → GRUPO PATRIMÔNIO LÍQUIDO

03 - RAZONETES - CONTA EM T

CAIXA	CAPITAL SOCIAL
RS 1.000.000,00	RS 1.000.000,00

02 - ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: AUMENTO NO SALDO DE CONTA DO ATIVO

CONTA CREDITADA DEVIDO: AUMENTO NO SALDO DE CONTA DO PL

Preenchimento do item 04 (observando que os itens 04 e 05, as demonstrações contábeis, deverão ser preenchidas somente no último desafio).

04 - BALANÇO PATRIMONIAL	
ATIVO	PASSIVO
CAIXA R\$ 1.000.000,00	
	TOTAL: .000,00
	PATRIMÔNIO LÍQUIDO
	CAPITAL SOCIAL R\$ 1.000.000,00
	TOTAL: .000,00
TOTAL DO ATIVO: .000,00	TOTAL DO PASSIVO: .000,00

Pontuação

A pontuação será computada pelo número de acertos.

Critérios de desempate

01. Maior número de moedas verdes.
02. Maior número de moedas azuis.
03. Maior número de moedas vermelhas.
04. Maior número de moedas laranjas.
05. Maior número de moedas rosas.
06. Questão Dissertativa sobre o MPD e as Demonstrações Contábeis.

3. Fim do Desafio

O desafio acaba, logo após o lançamento n.o 11, sendo o grupo vencedor aquele que alcançou a maior pontuação.

GLOSSÁRIO

Ativo¹: São todos os bens, direitos e valores a receber de uma entidade.

Balanço Patrimonial¹: É a demonstração contábil destinada a evidenciar, qualitativa e quantitativamente, numa determinada data, a posição patrimonial e financeira da entidade. Demonstração que apresenta a relação de ativos, passivos e patrimônio líquido de uma entidade em data específica.

Caduceu⁹: É um símbolo antigo composto por um bastão entrelaçado com duas serpentes, duas pequenas asas e um elmo. É o símbolo da profissão contábil pelo seu significado: o bastão representa o poder de quem conhece a Ciência Contábil; as serpentes, a sabedoria; as asas, a diligência, a presteza, a solicitude, a dedicação e o cuidado ao exercer a profissão; e o elmo tem significado de proteção contra pensamentos baixos que podem levar a ações desonestas. É também um dos atributos do Deus Mercúrio (Hermes), protetor do Comércio, emblema da paz e da prosperidade.

Conta⁸: Registro das movimentações contábeis. Podem ser patrimoniais, referentes ao Ativo e Passivo; e de Resultados, referentes aos custos, despesas e receitas.

Conta Contábil¹⁰: Constituem-se representações escrituradas de bens, direitos, obrigações, capital, reservas, etc. de uma entidade.

Contabilidade²: Ciência aplicada que tem por objetivo o estudo do patrimônio das entidades, seus fenômenos e variações, em termos quantitativos e qualitativos, registrando os atos e fatos que promovam alterações na estrutura patrimonial, econômica e financeira da entidade

Contabilidade Comercial¹³: é um ramo da contabilidade que analisa e controla o patrimônio das empresas de comércio e varejo que lidam com movimentações de mercadorias. Ela está ligada à venda de produtos e serviços, mas não com suas matérias-primas..

Contas Patrimoniais⁷: Representam os elementos ativos e passivos (bens, direitos, obrigações e situação líquida).

Custos³: São os valores empregados na produção ou aquisição da oferta que se pretende vender.Os custos envolvem todo o processo produtivo.

Custo das Mercadorias Vendidas (CMV)³: É o custo das mercadorias efetivamente vendidas durante o período contábil, excluindo-se os custos fixos e o custo das mercadorias não vendidas, exceto aqueles relacionados coma manufatura.

Demonstrações Contábeis ou Demonstrações Financeiras²: São relatórios contábeis que apoiam a tomada de decisão. Os demonstrativos mais utilizados são: Balanço Patrimonial, Demonstração do Resultado, Demonstração dos Fluxos de Caixa, Demonstração das Mutações do Patrimônio Líquido e Demonstração do Valor Adicionado.

Demonstração do Resultado do Exercício (DRE)¹: Destina-se a evidenciar a formação de resultado líquido do exercício, diante do confronto das receitas, custos e despesas apuradas segundo o regime de competência.

Despesas¹: são gastos incorridos para, direta ou indiretamente, gerar receitas. As despesas podem diminuir o ativo e/ou aumentar o passivo exigível, mas sempre provocam diminuições na situação líquida.

Despesas Administrativas³: Custo de gestão e controle de uma empresa, o qual inclui serviços de contabilidade, honorários advocatícios, despesas com auditoria.

Despesas Financeiras¹⁷: São todas aquelas contraídas por meio de empréstimos e financiamentos, ou pela propriedade de um passivo financeiro. A taxa de juros que se paga sobre uma dívida é um exemplo bastante comum desse conceito.

Despesas Operacionais¹⁶: As despesas operacionais são os custos que uma empresa tem, garantindo o seu bom funcionamento. São gastos essenciais do negócio, mesmo que não esteja ligado diretamente ao serviço prestado pela empresa.

Despesas de Vendas³: Custo das promoções de vendas e do esforço de fidelização dos clientes. Trata-se de custo indireto e incluem ainda, publicidade, despesas de viagem e comissão de vendas.

Escrituração Contábil⁷: Processo de inserção de dados dentro do sistema contábil, incluindo valores, data e origem de cada receita ou despesa. Nenhum sistema contábil funciona sem uma escrituração contábil confiável.

Hermes¹⁰: Chamado de Mercúrio pelos romanos, Hermes era filho de Zeus e da ninfa Maia, filha do gigante Atlas. Deus da velocidade e do comércio, Hermes protegia os viajantes, mágicos e adivinhos. Era responsável pelos golpes de sorte e pelas súbitas mudanças de vida, mas também era patrono dos ladrões, dos malandros e trapaceiros. Também era o mensageiro de Hades, e conduzia os mortos até o mundo subterrâneo.

Imposto sobre as Vendas³: valor ou percentual dos impostos respectivos às notas fiscais emitidas, portanto, só acontecem quando forem realizadas as vendas. Exemplo: impostos federais, estaduais e municipais, de acordo com a natureza do negócio.

Lançamento Contábil¹: é um reconhecimento de um ativo, passivo, receita ou despesa de uma empresa em determinado período de tempo.

Luca Pacioli¹¹: Luca Bartolomeo de Pacioli, “O Pai da Contabilidade”. Nasceu em Sansepolcro em Itália no ano de 1445 e morreu em Sansepolcro no ano de 1517. Ficou conhecido no ano de 1494 com a publicação do seu famoso livro “*Summa de Arithmetica, Geometria proportioni et propornaliti*” (coleção de conhecimentos de Aritmética, Geometria, proporção e proporcionalidade), conhecido apenas por “*Summa*”. Foi uma outra seção deste livro que o tornou famoso. A seção “*Particulario de computies et Scripturis*”, um tratado sobre a contabilidade. O “*scripturis*” foi depois descrito por alguns como “um catalizador que lançou o passado no futuro”. Pacioli foi a primeira pessoa a descrever contabilidade de dupla entrada, também conhecido como método Veneziano. Este novo sistema era o último grito que revolucionou a economia e o comércio. O “*Summa*” tornou Pacioli uma celebridade e assegurou-lhe um lugar na história como “o pai da contabilidade”. Este livro foi o tratado de matemática mais lido em toda a Itália e foi um dos primeiros livros publicados na imprensa de Gutemberg.

LTDA⁴: Sociedade Limitada é uma modalidade empresarial em que a empresa tem dois ou mais sócios.

Lucro Bruto³: Diferença entre a receita e o custo das mercadorias vendidas ou dos serviços prestados. É o lucro computado antes da dedução das despesas administrativas e de vendas.

Lucro/Prejuízo Operacional³: Lucro bruto menos as despesas operacionais expresso no demonstrativo do resultado do exercício.

Método das Partidas Dobradas¹²: Determina que para cada lançamento a débito em uma conta deve haver um lançamento correspondente ao crédito em outra conta. Ou seja, não pode haver um valor credor sem um valor devedor correspondente. O nome partidas dobradas refere-se justamente a esta operação: para registrar um fato contábil, precisa registrar duas vezes: débito em uma conta e crédito em outra. (Existem outras formas de lançamento, uma conta a débito e várias a crédito, várias contas a débito e uma a crédito...Enfim, o importante é que o valor final dos lançamentos a débito e a crédito sejam correspondentes).

Moeda¹⁸: É uma forma de dinheiro normalmente emitida pelas autoridades públicas numa determinada jurisdição. Tem três funções – é uma unidade de conta, uma reserva de valor e um meio de troca.

Partidas Dobradas⁶: Corresponde à teoria dos números positivos e negativos. Este método reza que em cada lançamento, o valor total lançado nas contas a débito deve ser sempre igual ao total do valor lançado nas contas a crédito. Não há devedor sem credor correspondente. Ou seja, a todo débito corresponde um crédito de igual valor e vice-versa. Se aumentar de um lado, deve conseqüentemente aumentar do outro lado também.

Passivo³: Conjunto das dívidas e obrigações que uma pessoa física ou jurídica deve satisfazer.

Receita Bruta¹⁵: A receita bruta representa o montante financeiro total que entrou nas contas de uma empresa a partir da comercialização de seus produtos e serviços ao longo de determinado período.

Receita Líquida⁵: Valor do faturamento após as deduções de impostos indiretos, tais como PIS/COFINS, ICMS e outros.

Receitas¹: São entradas de elementos para o ativo da empresa, na forma de bens ou direitos que sempre provocam um aumento da situação líquida. Aumento de benefícios econômicos durante o período contábil na forma de entradas ou aumentos de ativos ou reduções de passivos que resultam em aumento no patrimônio líquido, com exceção daqueles relativos a contribuições de capital feitas por proprietários.

1. Adaptado de GLOSSÁRIO DE TERMOS CONTÁBEIS. Disponível em: < <http://www.portaldecontabilidade.com.br/glossario.htm>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

2. Adaptado de GLOSSÁRIO CONTÁBIL. Disponível em: <<https://transparencia.oabpr.org.br/glossario-contabil/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

3. Adaptado de GLOSSÁRIO DE CONTABILIDADE. Disponível em: <<https://www.vapes.cnt.br/glossario.htm>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

4. Adaptado de GLOSSÁRIO DE SIGLAS E TERMOS CONTÁBEIS: Conheça os principais. Disponível em: <<https://www.jornalcontabil.com.br/glossario-de-siglas-e-termos-contabeis-conheca-os-principais/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

5. GLOSSÁRIO. Disponível em: < <https://www.blbbrasil.com.br/glossario/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

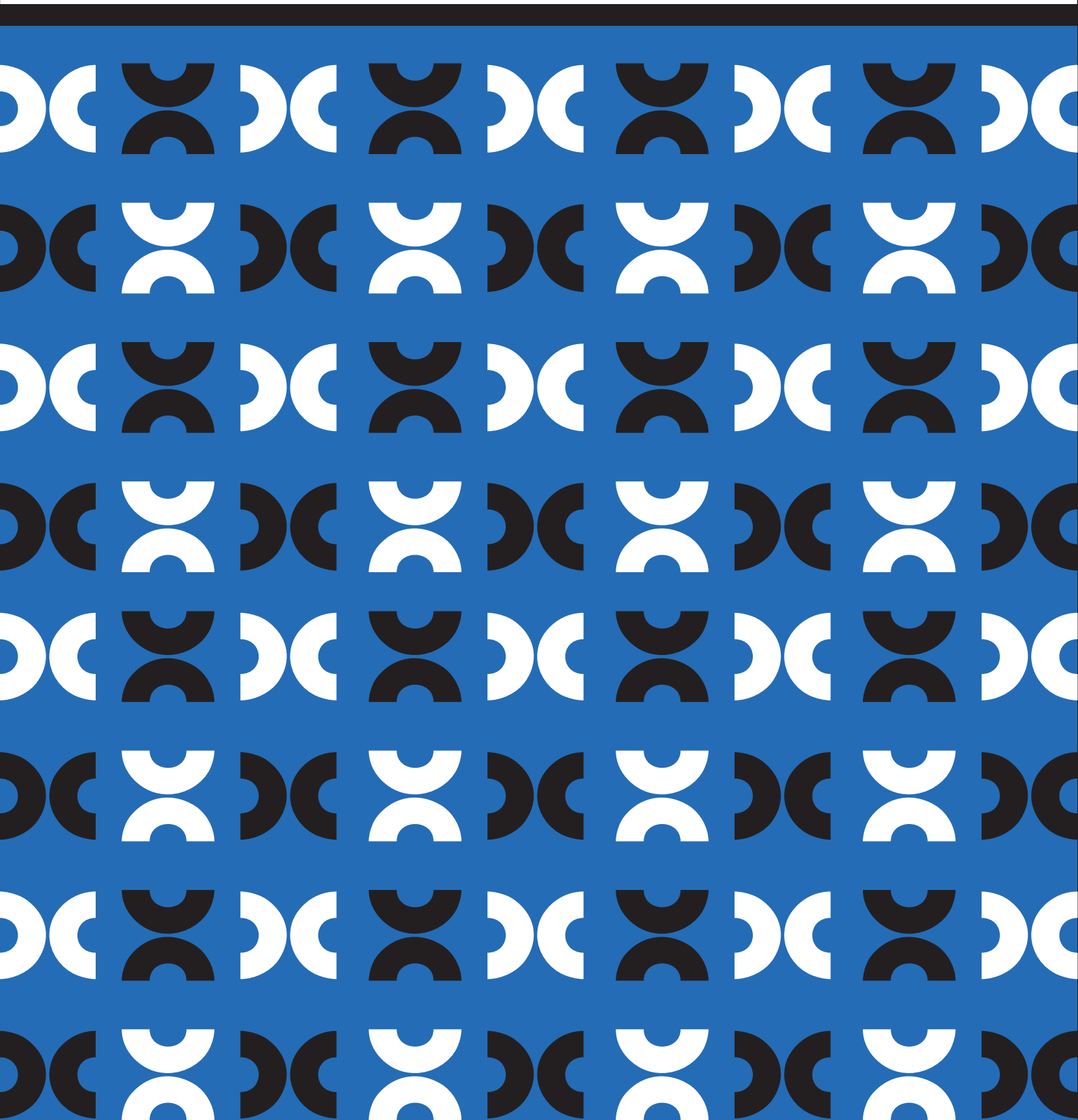
6. GLOSSÁRIO DE CONTABILIDADE. Disponível em: < <https://www.socontabilidade.com.br/conteudo/glossarioContabilidade.php?letra=P>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

7. GLOSSÁRIO CONTÁBIL. Disponível em: <<http://www.arealizadora.com.br/glossario/#noticia6/>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

8. BOLETO: O QUE É E COMO LER O SEU?. Disponível em: <<http://www.arealizadora.com.br/glossario/#noticia6/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
9. O SÍMBOLO DA PROFISSÃO CONTÁBIL: CADUCEU. Disponível em: <<https://www.crc.org.br/institucional/Caduceu>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
10. HERMES. Disponível em: <<http://multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/3a5/diz-a-lenda/11789-hermes#:~:text=Deus%20da%20velocidade%20e%20do,novilhas%20de%20seu%20irm%C3%A3o%20Apolo>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
11. Adaptado de FREI LUCA PACIOLI. Disponível em: <<https://www.accpr.org.br/frei-luca-pacioli/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
12. O QUE SÃO AS PARTIDAS DOBRADAS? Disponível em: <<https://www.meucontadoronline.com.br/blog/contabilidade-basica-metodo-das-partidas-dobradas-debito-e-credito/>>. Acesso em: 27 jul. 2022.
13. Contabilidade comercial – Entenda melhor esse serviço e como oferecê-lo em seu escritório Disponível em: <<https://www.gestta.com.br/contabilidade-comercial-como-oferecer-em-seu-escritorio/#:~:text=A%20contabilidade%20comercial%20%C3%A9%20um,lidam%20com%20movimenta%C3%A7%C3%B5es%20de%20mercadorias.>>. Acesso em: 06 abr. 2023.
14. O que são lançamentos contábeis? <https://ajuda.contaazul.com/hc/pt-br/articles/360028974391-O-que-s%C3%A3o-lan%C3%A7amentos-cont%C3%A1beis-#:~:text=Um%20lan%C3%A7amento%20cont%C3%A1bil%20ou%20escritura%C3%A7%C3%A3o,reconhecimento%20incorpora%20as%20demonstra%C3%A7%C3%B5es%20financeiras>. Acesso em: 06 abr. 2023.
15. Despesas Operacionais: O que são e qual a importância de uma boa gestão [https://controlefinanceiro.granatum.com.br/gestao-financeira/receita-bruta-e-receita-liquida-qual-a-diferenca-e-como-calculiar/#:~:text=A%20receita%20bruta%20representa%20o,resultado%20do%20exerc%C3%ADcio%20\(DRE\)](https://controlefinanceiro.granatum.com.br/gestao-financeira/receita-bruta-e-receita-liquida-qual-a-diferenca-e-como-calculiar/#:~:text=A%20receita%20bruta%20representa%20o,resultado%20do%20exerc%C3%ADcio%20(DRE)). Acesso em: 06 abr. 2023.
16. Despesas financeiras: o que são, quais os tipos e como calcular <https://www.topinvest.com.br/glossario/despesas-financeiras/#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20as%20despesas,xemplo%20bastante%20comum%20desse%20conceito>. Acesso em: 06 abr. 2023.
17. Receita bruta e receita líquida: qual a diferença e como calcular? [https://controlefinanceiro.granatum.com.br/gestao-financeira/receita-bruta-e-receita-liquida-qual-a-diferenca-e-como-calculiar/#:~:text=A%20receita%20bruta%20representa%20o,resultado%20do%20exerc%C3%ADcio%20\(DRE\)](https://controlefinanceiro.granatum.com.br/gestao-financeira/receita-bruta-e-receita-liquida-qual-a-diferenca-e-como-calculiar/#:~:text=A%20receita%20bruta%20representa%20o,resultado%20do%20exerc%C3%ADcio%20(DRE)). Acesso em: 06 abr. 2023.
18. O que é uma Moeda? <https://www.sage.com/pt-pt/blog/dicion%C3%A1rio-terminos-empresariais/moeda/#:~:text=%C3%A9%20uma%20Moeda%3F,O%20que%20%C3%A9%20uma%20moeda%3F,e%20um%20meio%20de%20troca>. Acesso em: 06 abr. 2023.



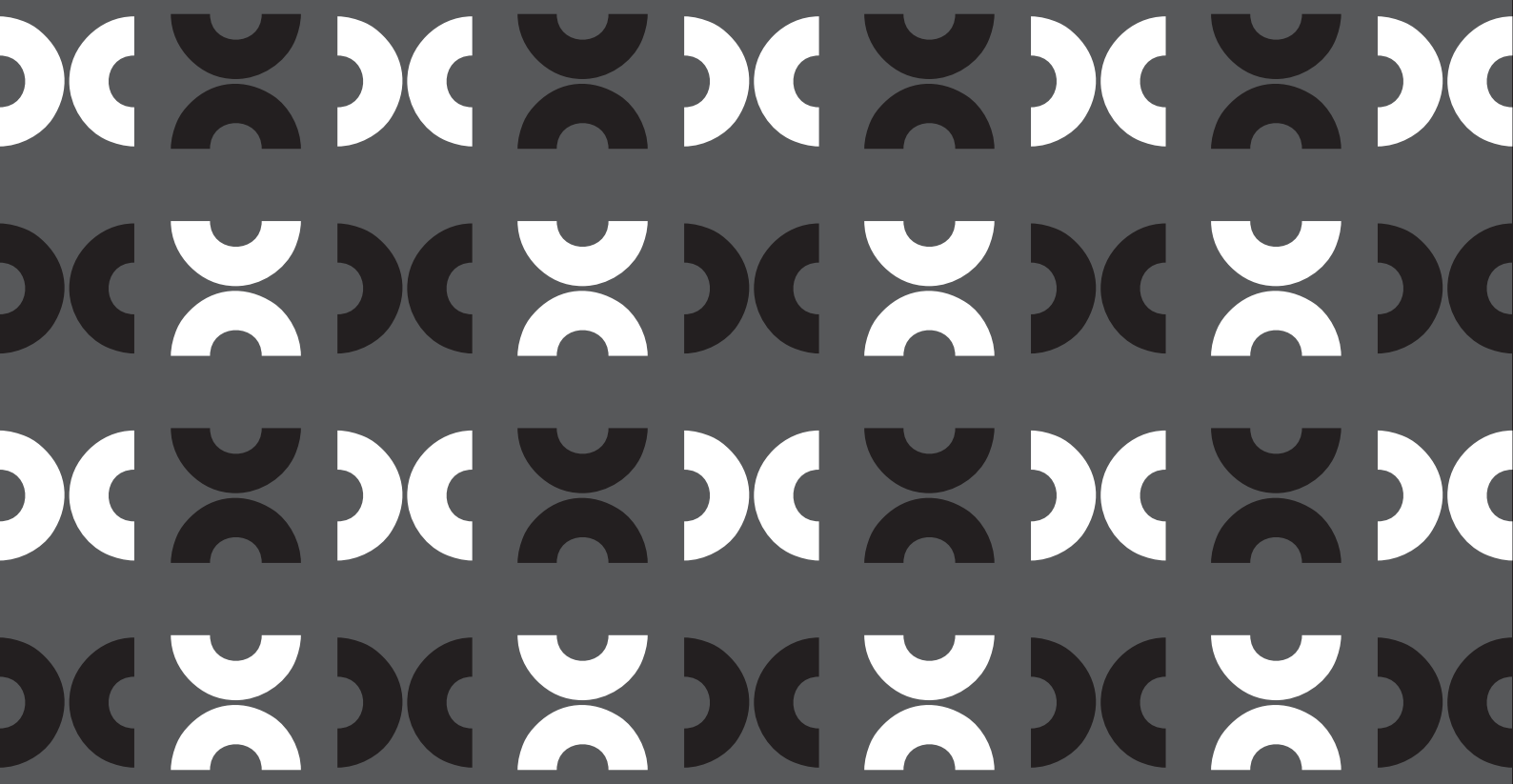
MPDebitando e
Creditando Fácil





GUIA PARA PROFESSORES

RESPOSTA DOS DESAFIOS





GUIA PARA PROFESSORES

RESPOSTA DOS DESAFIOS

Prof^ª Rosana Lucas de Souza Carvalho

APRESENTAÇÃO DO MANUAL

O Guia para Professores – Resposta ao Desafio do MPDebitando e Creditando Fácil - versão Contabilidade Comercial, foi desenvolvido como complemento para a aplicação e a solução da atividade de escrituração contábil pelo Método das Partidas Dobradas (MPD) e o levantamento do Balanço Patrimonial (BP) e a Demonstração do Resultado do Exercício (DRE) em sala de aula com alunos de contabilidade e ciências afins.

As respostas foram elaboradas, lançamento a lançamento, da empresa Point Esporte & Saúde Ltda, dos itens 01 a 03 do quadro, sendo levantado o BP e a DRE, itens 04 e 05, no último lançamento.

Ao final do desafio, os alunos terão aprendido a efetuar a escrituração dos lançamentos contábeis pelo MPD e a levantar o BP e a DRE de uma entidade, no caso, da área comercial, de forma gráfica e lúdica, desenvolvendo, também, habilidades humanas como trabalho em equipe, liderança e resolução de conflitos.

Em reforço a essas considerações, vale frisar que as respostas apresentadas não esgotam as soluções propostas, pois podem ser apresentadas outras formas de escrituração ou levantamento do BP/DRE pelo professor ou pelos alunos que não foram previstos pela autora deste manual.

SUMÁRIO

Lançamento nº01.....	05
Lançamento nº02.....	06
Lançamento nº 03.....	07
Lançamento nº 04.....	08
Lançamento nº 05.....	09
Lançamento nº 06.....	10
Lançamento nº 07.....	12
Lançamento nº 08.....	13
Lançamento nº 09.....	14
Lançamento nº 10.....	16
Lançamento nº 11.....	17

RESPOSTAS

Lançamento Contábil n.º 1

Em 02/01/XX, dois amigos, Luca e Hermes, resolvem constituir a Point Esporte & Saúde Ltda., empresa comercial do ramo esportivo, com capital totalmente integralizado, em dinheiro, no valor de R\$ 1.000.000,00.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Dinheiro em Caixa



ORIGEM (C): É proveniente de: Investimento Inicial dos sócios



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Ativo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Patrimônio Líquido

03 – RAZONETE – CONTA EM T

CAIXA	CAPITAL SOCIAL
R\$ 1.000.000,00	R\$ 1.000.000,00

Lançamento Contábil n.º 2

Em 02/01/XX, foi aberta uma conta corrente pessoa jurídica no Banco DC S/A e efetuado um depósito em dinheiro no valor de R\$ 900.000,00.

01 - APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Dinheiro em Conta Corrente



ORIGEM (C): É proveniente de: Dinheiro em Caixa



02 - ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Ativo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Diminuição no Saldo de Conta do Ativo

03 - RAZONETE - CONTA EM T

CAIXA		CAPITAL SOCIAL	
R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00		R\$ 1.000.000,00

BANCO	
R\$ 900.000,00	

Lançamento Contábil n.º 3

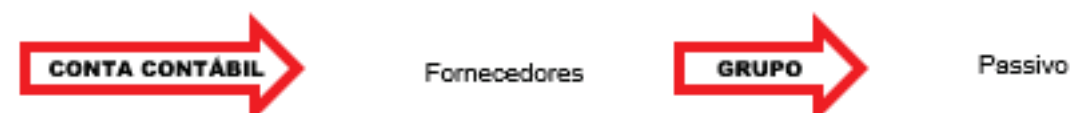
Em 03/01/XX, compra de mercadorias a prazo, com vencimento para 28 dias, conforme NF 100 da empresa Parada Esportiva Ltda. no valor de R\$ 500.000,00.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Aquisição de mercadorias



ORIGEM (C): É proveniente de: Financiamento de Dívidas/Obrigações



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Ativo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Passivo

03 – RAZONETE – CONTA EM T

CAIXA		CAPITAL SOCIAL		BANCO	
R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00		R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00	
ESTOQUE DE MERCADORIAS		FORNECEDORES			
R\$ 500.000,00			R\$ 500.000,00		

Lançamento Contábil n.º 4

Em 04/01/XX, vendas a prazo de mercadorias, com vencimento para 15 dias, à empresa LBP Ltda. conforme NF 1 no valor de R\$ 300.000,00.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Recebimento de Vendas



ORIGEM (C): É proveniente de: Vendas



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Ativo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Ser uma Receita

03 – RAZONETE – CONTA EM T

CAIXA	CAPITAL SOCIAL	BANCO
R\$ 1.000.000,00	R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00
R\$ 900.000,00		
CLIENTES	FORNECEDORES	ESTOQUE DE MERCADORIAS
R\$ 300.000,00	R\$ 600.000,00	R\$ 600.000,00

VENDAS DE MERCADORIAS	
	R\$ 300.000,00

Lançamento Contábil n.º 5

Em 05/01/XX, compra à vista, em dinheiro, de canetas, papel sulfite, borrachas, lápis, cadernos, régua, clips, grampeadores, pastas, caixas de arquivo morto, marcadores de texto, calculadoras, objetos de decoração, notas adesivas, cestos de lixo, organizadores de mesa e agendas conforme NF 25 da Papelaria ABC Ltda. no valor de R\$ 5.000,00.

01 - APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Aquisição de materiais



ORIGEM (C): É proveniente de: Dinheiro em Caixa



02 - ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Ser uma Despesa

CONTA CREDITADA DEVIDO: Diminuição no Saldo de Conta do Ativo

03 – RAZONETE – CONTA EM T

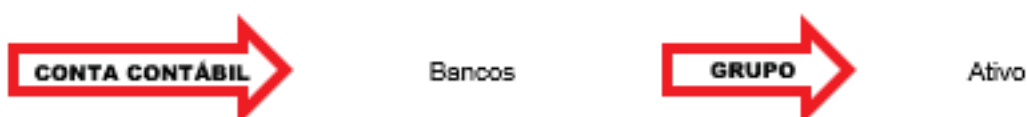
CAIXA		CAPITAL SOCIAL		BANCO	
R\$ 1.000.000,00	R\$ 800.000,00 R\$ 5.000,00		R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00	
CLIENTES		FORNECEDORES		ESTOQUE DE MERCADORIAS	
R\$ 300.000,00			R\$ 600.000,00	R\$ 600.000,00	
VENDAS DE MERCADORIAS		MATERIAL DE ESCRITÓRIO			
	R\$ 300.000,00		R\$ 5.000,00		

Lançamento Contábil n.º 6

Em 19/01/XX, recebimento do boleto referente à NF 1 da empresa LBP Ltda. no valor de R\$ 300.000,00, em conta corrente do Banco DC S/A.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Dinheiro em Conta Corrente



ORIGEM (C): É proveniente de: Recebimento de Vendas



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Ativo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Diminuição no Saldo de Conta do Ativo

03 – RAZONETE – CONTA EM T

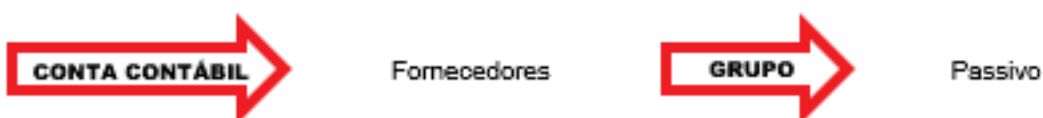
CAIXA		CAPITAL SOCIAL		BANCO	
R\$ 1.000.000,00	R\$ 800.000,00 R\$ 5.000,00		R\$ 1.000.000,00	R\$ 800.000,00 R\$ 300.000,00	
CLIENTES		FORNECEDORES		ESTOQUE DE MERCADORIAS	
R\$ 300.000,00	R\$ 300.000,00		R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	
VENDAS DE MERCADORIAS		MATERIAL DE ESCRITÓRIO			
	R\$ 300.000,00		R\$ 5.000,00		

Lançamento Contábil n.º 7

Em 30/01/XX, pagamento do boleto referente à NF 100 da empresa Parada Esportiva Ltda. no valor de R\$ 500.000,00, por meio de pagamento eletrônico via conta corrente do Banco DC S/A.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Pagamento de Dívidas/Obrigações



ORIGEM (C): É proveniente de: Dinheiro em conta corrente



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Diminuição no Saldo de Conta do Passivo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Diminuição no Saldo de Conta do Ativo

03 – RAZONETE – CONTA EM T

CAIXA		CAPITAL SOCIAL		BANCO	
R\$ 1.000.000,00	R\$ 800.000,00 R\$ 5.000,00		R\$ 1.000.000,00	R\$ 800.000,00 R\$ 300.000,00	R\$ 500.000,00
CLIENTES		FORNECEDORES		ESTOQUE DE MERCADORIAS	
R\$ 300.000,00	R\$ 300.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	

VENDas DE MERCADORIAS	MATERIAL DE ESCRITÓRIO
R\$ 300.000,00	R\$ 5.000,00

Lançamento Contábil n.º 8

Em 30/01/XX, financiamento de 3 veículos em 24 meses, conforme contrato n.º 102.030 pela empresa XYZ Financiamentos Ltda. no valor de R\$ 200.000,00.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Aquisição de carros



ORIGEM (C): É proveniente de: Financiamento de Dívidas/Obrigações



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Ativo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Passivo

03 – RAZONETE – CONTA EM T

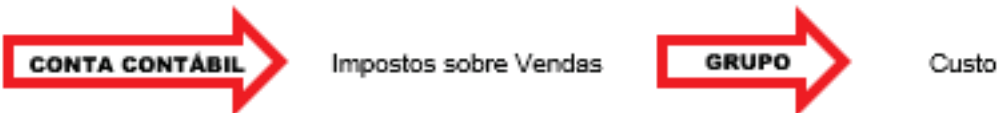
CAIXA		CAPITAL SOCIAL		BANCO	
R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00	R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00	R\$ 900.000,00	R\$ 500.000,00
	R\$ 5.000,00			R\$ 300.000,00	

CLIENTES		FORNECEDORES		ESTOQUE DE MERCADORIAS	
R\$ 300.000,00	R\$ 300.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	
VENDAS DE MERCADORIAS		MATERIAL DE ESCRITÓRIO		VEÍCULOS	
	R\$ 300.000,00	R\$ 5.000,00		R\$ 200.000,00	
				R\$ 200.000,00	
		FINANCIAMENTOS A PAGAR			
				R\$ 200.000,00	
				R\$ 200.000,00	

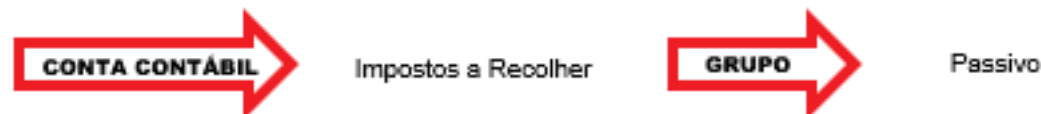
Lançamento Contábil n.º 9
 Em 31/01/XX, apuração de impostos sobre as vendas ocorridas no mês de janeiro, no valor de R\$ 35.000,00.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Custo das Vendas



ORIGEM (C): É proveniente de: Financiamento de Dívidas/Obrigações



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Ser um Custo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Aumento no Saldo de Conta do Passivo

03 – RAZONETE – CONTA EM T

CAIXA		CAPITAL SOCIAL		BANCO	
GRUPO					
R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00		R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00	R\$ 500.000,00
	R\$ 5.000,00			R\$ 300.000,00	
CLIENTES		FORNECEDORES		ESTOQUE DE MERCADORIAS	
R\$ 300.000,00	R\$ 300.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00	
VENDAS DE MERCADORIAS		MATERIAL DE ESCRITÓRIO		VEÍCULOS	
	R\$ 300.000,00	R\$ 5.000,00		R\$ 200.000,00	
FINANCIAMENTOS A PAGAR		IMPOSTOS A RECOLHER		IMPOSTOS SOBRE VENDAS	
	R\$ 200.000,00		R\$ 35.000,00	R\$ 35.000,00	

Lançamento Contábil n.º 10

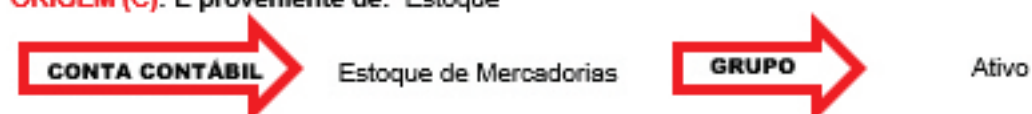
Em 31/01/XX, cálculo do Custo da Mercadoria Vendida (CMV) do mês de janeiro, no valor de R\$ 80.000,00.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA: Custo das Vendas



ORIGEM (C): É proveniente de: Estoque



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO

CONTA DEBITADA DEVIDO: Ser um Custo

CONTA CREDITADA DEVIDO: Diminuição no Saldo de Conta do Ativo

03 – RAZONETE – CONTA EM T

CAIXA	CAPITAL SOCIAL	BANCO
R\$ 1.000.000,00	R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00
R\$ 800.000,00		R\$ 500.000,00
R\$ 5.000,00		R\$ 300.000,00
CLIENTES	FORNECEDORES	ESTOQUE DE MERCADORIAS
R\$ 300.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 500.000,00
R\$ 300.000,00	R\$ 500.000,00	R\$ 80.000,00
VENDAS DE MERCADORIAS	MATERIAL DE ESCRITÓRIO	IMPOSTOS SOBRE VENDAS
R\$ 300.000,00	R\$ 5.000,00	R\$ 35.000,00

FINANCIAMENTO S A PAGAR	IMPOSTOS A RECOLHER	VEÍCULOS
R\$ 200.000,00	R\$ 35.000,00	R\$ 200.000,00
	CUSTO DA MERCADORIA VENDIDA	
	R\$ 80.000,00	

Lançamento Contábil n.º 11

Em 31/01/XX, procedimento da Apuração do Resultado do Exercício (ARE) do mês de janeiro.

01 – APLICAÇÃO/ORIGEM NÃO APLICAR

APLICAÇÃO (D): O RECURSO APLICADO COMO/PARA:



ORIGEM (C): É proveniente de:



02 – ESQUEMA DE DÉBITO E CRÉDITO NÃO APLICAR

CONTA DEBITADA DEVIDO:
CONTA CREDITADA DEVIDO:

03 – RAZONETE – CONTA EM T

CAIXA		CAPITAL SOCIAL		BANCO	
R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00		R\$ 1.000.000,00	R\$ 900.000,00	R\$ 500.000,00
	R\$ 5.000,00			R\$ 300.000,00	
R\$ 95.000,00			R\$ 1.000.000,00	R\$ 700.000,00	
ESTOQUE DE MERCADORIAS		FORNECEDORES		CLIENTES	
R\$ 600.000,00	R\$ 80.000,00	R\$ 600.000,00	R\$ 600.000,00	R\$ 300.000,00	R\$ 300.000,00
R\$ 440.000,00			R\$ -	R\$ -	
VENDAS DE MERCADORIAS		MATERIAL DE ESCRITÓRIO		VEÍCULOS	
R\$ 300.000,00	R\$ 300.000,00	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00	R\$ 200.000,00	
	R\$ -	R\$ -		R\$ 200.000,00	
FINANCIAMENTOS A PAGAR		IMPOSTOS A RECOLHER		IMPOSTOS SOBRE VENDAS	
	R\$ 200.000,00		R\$ 35.000,00	R\$ 35.000,00	R\$ 35.000,00
	R\$ 200.000,00		R\$ 35.000,00	R\$ -	
CUSTO DA MERCADORIA VENDIDA		APURAÇÃO DO RESULTADO DO EXERCÍCIO		LUCRO APURADO NO PERÍODO	
R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00	R\$ 5.000,00	R\$ 300.000,00		R\$ 200.000,00
		R\$ 80.000,00			
		R\$ 35.000,00			
		R\$ 200.000,00			
R\$ -		R\$ -			R\$ 200.000,00

04 – BALANÇO PATRIMONIAL

ATIVO		PASSIVO	
Caixa	95.000,00	Financiamentos a Pagar	200.000,00
Banco	700.000,00	Impostos a Recolher	35.000,00
Estoque de Mercadorias	440.000,00		
Veículos	200.000,00		
		TOTAL	235.000,00
		PATRIMÔNIO LÍQUIDO	
		Capital Social	1.000.000,00
		Lucro Apurado no Período	200.000,00
		TOTAL	1.200.000,00
TOTAL DO ATIVO	1.435.000,00	TOTAL DO PASSIVO	1.435.000,00

05 – DEMONSTRAÇÃO DO RESULTADO DO EXERCÍCIO

DEMONSTRAÇÃO DO RESULTADO DO EXERCÍCIO (DRE)	
RECEITA BRUTA	R\$ 300.000,00
(-) IMPOSTOS INCIDENTES SOBRE VENDAS	R\$ 35.000,00
(=) RECEITA LÍQUIDA	R\$ 265.000,00
(-) CUSTO DA MERCADORIA VENDIDA	R\$ 60.000,00
(=) LUCRO BRUTO	R\$ 205.000,00
(-) DESPESAS OPERACIONAIS	R\$ 5.000,00
(-) DESPESAS COM VENDAS	
(-) DESPESAS FINANCEIRAS	
(+) RECEITAS FINANCEIRAS	
(-) DESPESAS GERAIS E ADMINISTRATIVAS	R\$ 5.000,00
(=) LUCRO/PREJUÍZO OPERACIONAL	R\$ 200.000,00



MPDebitando e Creditando Fácil

