

# **ROLE PLAYING GAME - RPG: MÉTODO DE APRENDIZAGEM DAS TERMINOLOGIAS APLICÁVEIS À CONTABILIDADE DE CUSTOS**

**Marcos Aurélio Custódio**

**Miravan Barlavento Sales Neto**

**Maria José Carvalho de Souza Domingues**

## **Resumo:**

*O artigo apresenta o Role Playing Game (RPG) ou jogos de representação como sendo um inovador método de ensino e aprendizagem para aplicação nos cursos de ciências contábeis. Primeiramente, destacam-se as considerações iniciais sobre o contexto das contendas que permeiam a prática docente de contabilidade, sendo que em seguida são expostas algumas reflexões sobre a condição do professor de contabilidade no Brasil. Em seguida, o conceito do RPG é apresentado e ilustrado como sendo um método inovador para a aprendizagem no meio acadêmico. A experiência da aplicação do RPG na área de custos, dá-se pela representação de uma indústria de salada de frutas e encontra-se detalhada adequadamente no presente trabalho. O sucesso da aplicação deste método depende, em muito, do professor, já que deve estar atento para o ambiente globalizado que circunda a todos os seus alunos, entretanto, sua iniciativa de inserir métodos diferenciados em suas aulas, trará consigo o apoio e a motivação de seus educandos.*

## **Palavras-chave:**

**Área temática:** *Novas Tendências para o Ensino e Pesquisa na Gestão de Custos*

## **ROLE PLAYING GAME - RPG: MÉTODO DE APRENDIZAGEM DAS TERMINOLOGIAS APLICÁVEIS À CONTABILIDADE DE CUSTOS**

### **RESUMO**

**Marcos Aurélio Custódio**

Universidade Regional de Blumenau

custodio@brturbo.com

**Miravan Barlavento Sales Neto**

Universidade Regional de Blumenau

**Maria José Carvalho de Souza Domingues**

Universidade Regional de Blumenau

O artigo apresenta o *Role Playing Game* (RPG) ou jogos de representação como sendo um inovador método de ensino e aprendizagem para aplicação nos cursos de ciências contábeis. Primeiramente, destacam-se as considerações iniciais sobre o contexto das contendas que permeiam a prática docente de contabilidade, sendo que em seguida são expostas algumas reflexões sobre a condição do professor de contabilidade no Brasil. Em seguida, o conceito do RPG é apresentado e ilustrado como sendo um método inovador para a aprendizagem no meio acadêmico. A experiência da aplicação do RPG na área de custos, dá-se pela representação de uma indústria de salada de frutas e encontra-se detalhada adequadamente no presente trabalho. O sucesso da aplicação deste método depende, em muito, do professor, já que deve estar atento para o ambiente globalizado que circunda a todos os seus alunos, entretanto, sua iniciativa de inserir métodos diferenciados em suas aulas, trará consigo o apoio e a motivação de seus educandos.

**Área temática:** Novas Tendências para o Ensino e Pesquisa na Gestão de Custos

## **ROLE PLAYING GAME - RPG: MÉTODO DE APRENDIZAGEM DAS TERMINOLOGIAS APLICÁVEIS À CONTABILIDADE DE CUSTOS**

### **1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS**

O sentimento maior do presente trabalho é fomentar a discussão acerca dos métodos de ensino e aprendizagem existentes na educação superior brasileira nos cursos de Ciências Contábeis. Entre os acadêmicos dessa área - e provavelmente, também, nas outras áreas do conhecimento - nota-se uma maior pré-disposição aos métodos educacionais que sugerem uma maior interação na relação *professor*→*conhecimento*→*aluno*, posicionando-os como agente ativo no processo de construção e apropriação do saber. A realidade, contudo, aponta um diminuto uso de métodos motivadores. E a razão principal, de tal fato, está principalmente relacionada ao professor.

Em todas as regiões do país, a maioria dos professores de contabilidade não consegue dedicar-se adequadamente à docência, pois mantêm um emprego principal como executivos, gestores ou profissionais liberais. Ao assumirem, também, a responsabilidade de educadores, estes profissionais encontram dificuldades para dispor de tempo e preparar as aulas, planejar atividades e decidir sobre que resultados pretende atingir. Alguns, ainda, adentram na docência por questões casuais como prazer, status ou para apenas "dar umas aulinhas". Em resumo: poucos docentes que atuam nos cursos de ciências contábeis possuem alguma base ou suporte metodológico para alcançarem bons resultados no processo de ensino e aprendizagem.

Por sua vez, observando-se o perfil sócio-econômico dos acadêmicos de ciências contábeis, percebe-se que a maior parte deles estuda no período noturno, trabalha durante o dia na iniciativa privada ou pública e responde economicamente por parte ou por todo o orçamento familiar. É verdadeiro afirmar, portanto, que além dos compromissos assumidos com a instituição de ensino superior (IES), este acadêmico tem suas responsabilidades com a família e com a empresa para a qual presta serviços. Esta condição, tende a tornar mais cansativas, as atividades cotidianas que propiciam menor freqüência cerebral, como uma aula expositiva tradicional - sala de aula com as luzes parcialmente acesas, retroprojetor ligado para exposição de transparências, o professor falando e o aluno passivamente ouvindo pacientemente e olhando o que ainda lhe desperta a atenção. Este mesmo acadêmico, ao chegar em sala de aula para sessões unilaterais de oralidade, já esteve durante várias horas do seu dia de trabalho envolvido com os recursos da tecnologia de informação (TI) como internet e softwares de ERP's, por exemplo. Eventualmente, em seu dia de trabalho, também participou de reuniões, integrou equipes, defrontou-se com problemas, discutiu atualidades, formou opinião, enfim, teve um papel, de maior ou menor intensidade, atuante no seu contexto. É compreensível, portanto, que sua indisposição natural aos métodos convencionais

de ensino seja o resultado de escolhas mal sucedidas por parte do professor, mormente pelo despreparo na adequação da sua prática docente com a realidade do mercado de trabalho. O professor, ao planejar suas ações, precisa então, valer-se de estratégias de ensino-aprendizagem motivadoras, igualmente condizentes com o contexto social e profissional do acadêmico.

Corroborando esta necessidade, a metodologia de aprendizagem que é objeto de estudo no presente artigo, trata da apresentação de uma experiência de sala de aula baseada no Role Playing Game (RPG) ou Jogos de Representação. Amplamente difundido entre os adolescentes - com temas muitíssimos variados - o RPG é uma atividade lúdica, um jogo onde o que menos interessa é encontrar-se um vencedor. O RPG busca, sobretudo, a união dos jogadores em torno de situações que envolvem a resolução de problemas e ações de cooperação mútua. Trazido para a sala de aula, o RPG constitui-se em um grande recurso de desenvolvimento do conhecimento.

O RPG oferece subsídios diversos para que professores de qualquer grau e disciplina transformem suas aulas em atividades animadas, interativas e, principalmente, muito produtivas. O segredo da técnica talvez esteja na criação da necessidade prática do aprendizado de determinado tema. Por exemplo, em uma aula de contabilidade de custos, ao invés de estudar-se, apenas teoricamente, as terminologias básicas aplicáveis a custos, sem saber exatamente qual a sua utilidade, o aluno poderá primeiramente compreendê-las através do jogo e em seguida poderá diferenciá-las, realizar apurações, controles e análises em uma empresa. Com o RPG, tudo acontece com a cooperação dos vários grupos de colegas de classe, por meio de representações práticas e participativas da turma.

## **2. REFLEXÃO SOBRE MÉTODOS DE ENSINO TRADICIONAIS**

De longa data, o método de ensino mais econômico e praticado nas salas de aulas é o da aula expositiva. Neste modelo, o professor é o centro das atenções, repassando conceitos prontos e esforçando-se em fornecer exemplos que ilustrem sua fala e que o auxiliem na contextualização das teorias abordadas. O aluno, por sua vez, deve procurar captar o maior número possível de informações expostas pelo professor, somando-as com as leituras básicas obrigatórias que lhe foram também recomendadas, já que os assuntos abordados serão alvo de avaliação, normalmente na forma de provas ou testes teóricos, com perguntas objetivas ou subjetivas. MARION (2001, p.128) alerta que o uso demasiado de aulas expositivas é prejudicial para o aluno, já que este fica em uma posição passiva e de não interação no processo de ensino-aprendizagem.

O método de aulas expositivas, colocam o professor como uma figura que busca, unicamente, investigar o que foi assimilado pelo aluno, não importando a qualidade do aprendizado, mas a quantidade de conteúdo fixado. Outra questão importante é que, em muitas ocasiões, o professor parte do princípio de que todos os alunos têm o mesmo nível intelectual, social e profissional, ignorando eventuais experiências vividas pelos discentes, que de alguma forma seriam relevantes para o seu próprio aprendizado.

Para MARION (2001, p.126) "dentro dos cursos de graduação em Ciências Contábeis, constatam-se grandes dificuldades na aplicação de métodos de ensino utilizados nas disciplinas de Contabilidade e suas especialidades". Merecedor de

total concordância, o citado autor, complementa com a observação de que o método escolhido pelo professor para a prática do "seu" processo de ensino e de aprendizagem é de fundamental importância para o sucesso do aluno.

No entanto, a aula expositiva, ainda permeia a práxis da maioria dos professores do curso de ciências contábeis. Este método, há muito amplamente utilizado, desenvolve-se com o uso da voz, do quadro negro (na maioria dos casos de cor verde) e do giz - estes dois últimos, aliás, originados da época das cavernas. Não é recente, também, a discussão acerca da eficiência e da eficácia deste método, em relação a outros métodos de ensino existentes e também ao contexto atual da sociedade, em sentido amplo e de sua evolução no tempo.

Em épocas passadas, e ainda hoje, este método aplicava-se, basicamente, por meio do uso de dois recursos, atualmente considerados limitados e superados, quais sejam: quadro-negro e giz. Uma questão intrigante e por muitos questionada, no entanto, merece ser evidenciada: será que realmente estes recursos estão superados? Como apontado no parágrafo anterior, a resposta é negativa e está baseada na observação da realidade inquestionável da educação brasileira.

Mesmo que substituam-se os quadros-negros por outros de materiais ou cores variadas; troquem-se o uso do giz por outros tipos de marcadores, o método continua o mesmo. Mudar o método, mais do que adotar inovadores recursos de apoio, requer a adoção ou modificação da concepção do processo de ensino-aprendizagem. De modo exemplificativo, nota-se tal afirmação em um professor que se utiliza de um projetor multimídia (conhecido em alguns lugares como "data-show" ou projetor de slides e imagens) em substituição ao quadro-negro e giz.

A preocupação quanto à métodos de ensino está relacionada, principalmente, com duas questões. A primeira, faz referência aos objetivos propostos do que ANASTASIOU & ALVES (2003, p.15) denominaram processo de ensinagem. Segundo os referidos autores, o processo de ensinagem supera o "simples dizer do conteúdo por parte do professor", constituindo-se conceitualmente em um "termo adotado para significar uma situação de ensino da qual necessariamente decorra a aprendizagem, sendo a parceria entre professor e alunos a condição fundamental para o enfrentamento do conhecimento, necessário à formação do aluno durante o cursar da graduação".

A segunda questão, reforça a ênfase na análise da eficácia dos métodos de ensino e diz respeito ao fato de que cada aluno aprende mais segundo um estímulo diferente, quer dizer, afirmar que uma piscina e um poço podem estar completamente cheios de água é verdadeiro; o mesmo não pode-se dizer quando analisarmos suas profundidades. Assim também entre os alunos, há aqueles em que o melhor canal de compreensão é a visão (denominados "visuais"); audição (denominados "auditivos") e os denominados cinestésicos, que são aqueles que aprendem melhor por meio do movimento, do toque, do fazer, conforme GUILLON & MIRSHAWKA *apud* MARION (2001, p.128). Em síntese, piscina e poço podem "estar na mesma sala de aula", mas aprenderão em níveis desiguais se não forem identificados.

De um modo geral, o professor deveria atentar-se ao desenvolvimento de uma prática educacional voltada à aprendizagem, isto é, ao planejamento de estratégias que motivem o aluno em aprender a aprender, deixando de apenas assistir a aulas e seguindo "na direção do apreender, segurar, apropriar, agarrar, prender, pegar,

assimilar mentalmente, entender e compreender" o conhecimento, como afirma ANASTASIOU & ALVES (2003, p.14).

ROLLO & PEREIRA (2003, p.54), enfatizam oportunamente que "aos professores cabe a tarefa de despertar o interesse e a curiosidade do aluno, fazendo conexões do conteúdo com a vida real e experiências pessoais e destacando os conceitos fundamentais". O professor que atua nos cursos de ciências contábeis é rico em experiências e contatos, porém, seu sucesso como profissional da educação não pode ser alcançado se lhe faltar método e capacitação pedagógica.

Muitos autores elencam diferentes métodos, instrumentos e estratégias de ensino-aprendizagem, que se utilizam de recursos técnicos de apoio nem sempre disponibilizados pelas IES, como vídeo-cassete e televisor (para a projeção de filmes); projetor multimídia ("data-show" ou projetor de slides e imagens, utilizado para apresentação de trabalhos com imagens e gráficos, por exemplo) e laboratórios de informática disponíveis, já que muitas vezes, o número de computadores é dimensionado desproporcionalmente à demanda da IES (para aulas com planilhas de cálculos, editores de textos, pesquisa na web, dentre outros aplicativos).

Por outro lado, estes mesmos autores aludidos no parágrafo anterior, relacionam métodos, instrumentos e estratégias de ensino-aprendizagem que, nesta ordem, apenas necessitam de iniciativa, disposição, criatividade, planejamento e organização da parte do professor, como por exemplo: exposições e visitas, dissertações ou resumos, seminários, ciclo de palestras, plenárias em sala de aula, resolução de exercícios, estudos de casos, aulas práticas, estudos dirigidos, jogos de empresas, simulações com softwares educacionais, esquetes ou encenações, análise crítica de textos de livros, revistas e jornais, portfólios, tempestades cerebrais (*brainstorming*), listas de discussão na web, simpósios, júris simulados, painéis, fóruns, oficinas ou *workshop*, ensino com pesquisas, R.P.G (role playing game), dentre outros.

Transpassando a adoção de métodos inovadores, POZO *apud* COPPETE & SILVEIRA (s.d.), apresenta o que denominou "os dez mandamentos da aprendizagem". Neles estariam as bases pelas quais os educadores, de um modo geral, deveriam nortear sua prática cotidiana. Eis os mandamentos:

1. Partirás dos interesses e motivos
2. Partirás dos conhecimentos prévios
3. Dosarás a quantidade de informação nova
4. Farás com que condensem e automatizem os conhecimentos básicos
5. Diversificarás as tarefas de aprendizagens
6. Planejarás situações de aprendizagem para a sua recuperação
7. Organizarás e ligarás as aprendizagens umas às outras
8. Promoverás as reflexões sobre os conhecimentos
9. Proporás tarefas abertas e incentivarás a cooperação
10. Instituirás os aprendizes no planejamento e organização de sua própria aprendizagem utilizando as estratégias adequadas.

### **3. R.P.G - ROLE PLAYING GAME ou JOGOS DE REPRESENTAÇÃO**

Segundo DEL DEBBIO (2004), a "sigla RPG vem do inglês Role Playing Game e significa Jogo de Interpretação de Personagem, ou Jogo de faz-de-conta". Para ele, apesar de serem necessárias algumas regras básicas, por tratar-se de uma atividade lúdica e que requer cooperação, os jogos de interpretação podem trazer muitos benefícios a seus participantes, já que desenvolve a criatividade, o trabalho em equipe e a socialização.

Já para FEIJÓ (2004), RPG é uma forma de ficção. "É um ato coletivo de criação de narrativas orais; é a arte de contar histórias, recuperada, revisitada e adaptada ao gosto moderno. É o resgate da tradição oral e da troca espontânea de experiências" esclarece o citado autor.

O funcionamento do RPG pode ser assim compreendido:

1. Os jogadores representam personagens de uma história ou situação fictícia criada pelo Mestre do jogo que é o responsável pela condução da história ou situação.
2. Ao lembrar da brincadeira infantil conhecida como "*polícia e ladrão*", onde há aquele que faz o papel de polícia e aquele que faz o papel de ladrão, pode-se ter uma idéia muito próxima do que é um RPG Neste caso, a única diferença é que existem regras e um contexto pré-definido.
3. Os principais "papéis" são: os jogadores ou "Players", como são chamados as pessoas que irão participar e o mestre, que faz um papel semelhante a de um "diretor de teatro", conduzindo a história e cuidando das regras.
4. O R.P.G tem uma regra curiosa. Apesar de ser um jogo, não há vencedores. Cada player vence quando consegue sempre passar por um obstáculo no jogo. Cada aventura pode durar minutos, horas, dias ou semanas. O R.P.G pode ser, a priori, um jogo infinito, pois cada situação conduzida pelo mestre não é igual a outra.

Muitas são as fontes de informações sobre o RPG disponíveis, apesar de existir pouca - ou quase nenhuma - bibliografia a respeito. O que se pode encontrar de melhor está na internet e merece avaliação.

### **4. RPG "INDÚSTRIA DE SALADA DE FRUTAS" E O ESTUDO DAS TERMINOLOGIAS APLICÁVEIS À CONTABILIDADE DE CUSTOS**

O RPG "indústria de salada de frutas" simula um sistema produtivo de uma indústria que tem a salada de frutas como seu produto final. Visa, principalmente, proporcionar aos *players* (acadêmicos) a fixação de conceitos fundamentais e as terminologias técnicas da área de custos, através da interação com as operações peculiares da atividade de manufatura. As terminologias aplicáveis à contabilidade de custos, como Gastos, Despesas, Custos, Investimentos, Desembolsos e Perdas, constituem-se no principal objetivo deste RPG.

O *mestre* (professor), na aula e/ou semana que antecede a data marcada para a realização do RPG, define em sala de aula o que cada aluno deverá trazer para a criação do ambiente industrial, isto é, quem ficará incumbido de trazer as frutas, utensílios de cozinha, dentre outros itens. Além disso, o *mestre* orienta para que todos os *players* que ficarem responsáveis por algum item que será utilizado no RPG, registrem e/ou pesquisem o preço pago ou o preço de mercado daquela matéria-prima ou utensílio. Estas definições de responsabilidades e os dados relativos a preços são fundamentais e decisivos para o sucesso deste RPG. Após, o *mestre* estipula a data em que o RPG irá iniciar.

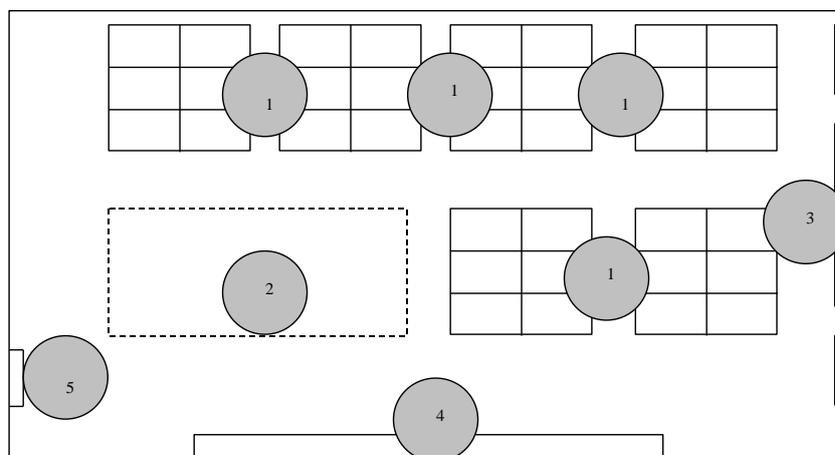
No dia marcado, o *mestre* reúne os *players* em sala de aula (é bom lembrar que este RPG não necessita de ambiente especial) e passa a relacionar as regras que deverão ser observadas. Além disso, o *mestre* escolhe a função de cada *player* e explica o seu papel no RPG. Na prática, os *players* desempenharão inicialmente o papel de funcionários de uma indústria e após a finalização da produção irão figurar como consumidores do produto. Estes *players* receberão do *mestre* - que terá os papéis de fornecedor e diretor da indústria - as seguintes orientações:

1. A turma deve ser dividida em 06 equipes. Cada equipe representará um setor de produção, que coincide, por sua vez, com as frutas escolhidas anteriormente para a composição da salada. O denominado "Setor de composição" completa a lista de setores existentes neste RPG.

- 05 Setores de Processamento, sendo: Morango; Mamão; Maçã; Banana; Laranja
- 01 Setor de Composição Final

Abaixo a figura 01 mostra o lay-out de uma sala de aula para o RPG. A sala está dividida em seis ilhas de mesas e cadeiras para os setores produtivos da indústria (legenda 1) e uma área para a degustação do produto (legenda 2). As janelas estão representadas pela legenda 3, o quadro-negro pela legenda 4 e a porta de acesso pela legenda 5.

**Figura 01 - Lay-out de uma sala de aula adequada ao RPG**



Fonte: autores

2. Cada setor deverá dividir as tarefas entre si, definindo os papéis como a seguir:

- 02 Operadores
- 01 Cronometrista
- 01 Supervisor de produção
- 01 Zelador
- 01 Chefe de setor

O *mestre* (diretor da indústria) irá definir o valor do salário/hora de cada funcionário. Esta informação, vinculada aos tempos de produção, será utilizada na apuração do custo do produto.

3. Cada setor organizará sua área de trabalho (juntar mesas e cadeiras na sala, formando "ilhas" de produção). Ao serem definidas as áreas de trabalho, o *mestre* (diretor da indústria) irá estipular os custos fixos de cada setor.

4. O *mestre*, no papel de fornecedor, distribuirá para cada setor, as matérias-primas (frutas e demais ingredientes), além dos equipamentos de produção (utensílios). Com a exceção da área de composição final, cada setor utilizará:

- As frutas *in natura*
- 02 facas
- 02 potes plásticos médios para acondicionamento das frutas processadas (ou mais se necessário)
- 01 "pano de prato" ou toalha pequena (para a higiene dos utensílios e do setor)
- Espremedor de frutas para o Setor de Processamento Laranja (as laranjas serão utilizadas em parte como suco e também como fruta cortada em pequenos pedaços)
- 01 jarra plástica (para acondicionar o suco de laranja)
- 01 sacola plástica ou saco de lixo pequeno (para os resíduos do processamento)

5. O Setor de Composição Final utilizará:

- 02 colheres grandes (para misturar as frutas processadas e os ingredientes adicionais)
- 01 grande recipiente (panela ou vasilhame de tamanho grande)
- 01 balança para pesagem das frutas e demais ingredientes
- Frutas processadas pelos setores que antecedem a composição final do produto
- Medidas de açúcar e canela (em quantidades adequadas ao volume de salada de frutas produzida)
- 01 "pano de prato" ou toalha pequena (para a higiene dos utensílios e do setor)

- Copos plásticos médios e/ou grandes para servir a salada de frutas aos consumidores (proporcional ao número de pessoas que irão "consumir a produção")
  - Talheres de plásticos para uso dos consumidores na degustação da salada de frutas (colheres em número proporcional ao número de pessoas que irão "consumir a produção")
6. Todos os equipamentos de produção (talheres, recipientes e demais utensílios) e frutas deverão estar bem lavados;
7. Os *players* de cada setor terão as seguintes funções:
- **Operadores dos setores de processamento:**
    - ✓ Descascar as frutas;
    - ✓ Colocar as cascas e demais resíduos nas sacolas plásticas ou sacos de lixo pequenos e fazer a pesagem individual (por fruta) na balança;
    - ✓ Cortar as frutas em pequenos pedaços;
    - ✓ Colocar as frutas descascadas e cortadas nos potes plásticos de tamanho médio;
    - ✓ Extrair o suco da laranja e colocar na jarra plástica (apenas para os operadores do Setor de Processamento Laranja);
    - ✓ Guardar os equipamentos de produção ao final da jornada de trabalho
  - **Operadores do setor de composição final:**
    - ✓ Buscar as frutas processadas no setores de processamento
    - ✓ Realizar a pesagem individual das frutas processadas e acondicioná-las no grande vasilhame ou panela;
    - ✓ Preparar a salada de frutas utilizando todos os ingredientes, inclusive as medidas de açúcar e canela;
    - ✓ Utilizar as duas colheres grandes para misturar os ingredientes;
    - ✓ Embalar o produto final nas suas respectivas embalagens (servir a salada de frutas nos copos plásticos);
    - ✓ Guardar os equipamentos de produção ao final da jornada de trabalho
  - **Cronometristas:**
    - ✓ Fazer o registro em papel e o controle do tempo do trabalho dos operadores;
    - ✓ Fornecer o relatórios de registros de tempos para a supervisão de produção.
  - **Supervisor de produção:**
    - ✓ Acompanhar (sem colocar "a mão na massa") o trabalho dos operadores;

- ✓ Opinar e/ou sugerir melhorias no processo;
- ✓ Registrar em papel o resultado da pesagem dos resíduos e das frutas processadas;
- ✓ Presta contas de suas observações e responsabilidades com a chefia de setor;
- ✓ Organizar as rotinas do setor.
- **Zelador:**
  - ✓ Responsável pela limpeza do setor;
  - ✓ Lavar as frutas;
  - ✓ Lavar os utensílios no início e no final do processo, entregando-os aos operadores.
- **Chefe de setor:**
  - ✓ Observa e controla o trabalho dos operadores, cronometrista, supervisor e zelador;
  - ✓ Anota todos os acontecimentos importantes do processo produtivo para a reunião semanal de melhorias (aula seguinte ao término deste RPG);
  - ✓ Observa todos os detalhes da produção do setor, anotando dados da produtividade;
  - ✓ Presta contas com a direção sobre o desempenho do seu setor através de um relatório para discussão em reunião a ser agendada pelo diretor (aula seguinte ao término deste RPG).

Um dos momentos mais aguardados por todos é o momento da degustação. No papel de consumidores os *players* avaliam o sabor e a qualidade do produto, expressando verbalmente suas percepções. O *mestre* na posição de diretor acata todas as impressões dos consumidores e as registra para a reunião com os chefes de setor. Por tratar-se um processo simples, a produção de salada de frutas não requer grandes conhecimentos culinários. Aliás, é bem provável que a cada RPG a salada de frutas considere ingredientes e medidas diferentes, em razão de preferências e costumes locais.

A finalização do RPG se dará apenas no próximo dia em que houver aula com a turma, momento em que se fará a reunião da direção com os chefes de setores. Na prática, esta reunião, trata-se de uma análise conjunta dos acontecimentos representados pela totalidade dos *players*. Esta "reunião" possui um caráter de vinculação da prática com a teoria, pois o professor discute, em plenária, todos os momentos vividos no RPG e diretamente relacionados ao esclarecimento das terminologias básicas aplicadas à contabilidade de custos. Para a reunião, agendada durante a degustação, os *players* deverão ter realizado a leitura recomendada pelo professor sobre as terminologias básicas aplicáveis à contabilidade de custos, já que estarão em pauta os seguintes pontos:

- Onde estavam retratados os gastos, custos, despesas, investimentos, desembolsos e perdas no RPG?
- Quais as impressões das equipes sobre o processo produtivo?

- Quais foram os tempos de produção?
- Houveram problemas durante o processo produtivo?
- Considerando-se os valores pesquisados sobre a matéria-prima e equipamentos de produção, tempos de produção, número de funcionários envolvidos e custos fixos, qual seria o custo de uma porção (copo) de salada de frutas?
- Quanto era o peso das frutas com cascas? E sem cascas?
- O que significam as cascas e resíduos não aproveitados na salada de frutas?
- O que pode ser melhorado?
- Outros assuntos ou discussões trazidos pela turma.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É lugar comum, afirmar que a aplicabilidade do *Role Playing Game* - RPG não esgota-se com a experiência da indústria de salada de frutas. Outras situações poderão ser criadas de acordo com a criatividade e necessidades do professor e desde que sintonizadas com o seu planejamento de trabalho e com as necessidades de aprendizagem demonstradas pela turma. É recomendável, ainda, que a experiência aqui retratada, seja adequada ao número de alunos envolvidos e à cultura local.

Um viés a ser analisado, notadamente pelo número de instituições existentes, é o das instituições de ensino superior (IES) privadas. Estas IES buscam educadores profissionais cômicos de responsabilidade com a formação de nível superior inovadora nos métodos e na ação, devido ao risco constante da perda de receita, pois o descontentamento de um aluno com as aulas, pode fazê-lo desistir do curso ou solicitar transferência para outra entidade. A inspiração do presente estudo, no entanto, é maior do que qualquer conotação mercantilista e pretende ser uma contribuição consistente aos educadores dos cursos de graduação de ciências contábeis. A adoção de métodos inovadores dentro dos cursos de ciências contábeis, como o RPG, vêm ao encontro de realidades como esta e certamente constituem-se em um diferencial para o professor comprometido socialmente com o resultado de seu trabalho.

Pelo exposto, pode-se verificar que o RPG é um método viável para aplicação nas temáticas da área de contabilidade. Conquanto, independentemente do método, o professor deverá sempre preocupar-se com a motivação de seus alunos para a consecução da aprendizagem, pois é esta a sua missão maior: educar para o aprendizado, constante, ativo e repleto de positivas perspectivas.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate (orgs.). **Processos de Ensino na Universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula**. Joinville: UNIVILLE, 2003.
2. COPPETE, Maria Conceição; SILVEIRA, Saionara Bello. **Tecnologias Educacionais**. Profis Programa de Desenvolvimento de Educadores. Florianópolis, SENAC/SC, s.d.
3. DEL DEBBIO, Marcelo. **O que é RPG?** SpellBrasil Roleplaying Games. 2004. Disponível em: <<http://www.RPGcom.br/modules.php?name=FAQ>>. Acesso em: 23 maio. 2004.
4. FEIJÓ, Marcos. **O que é RPG?** 2004. Disponível em: <<http://www.rpgeducacao.com.br/>>. Acesso em: 09 jun. 2004.
5. MARION, José Carlos Marion. **O ensino da contabilidade**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2001.
6. ROLLO, Lúcia Fransolin; PEREIRA, Anísio Cândido. **Análise do processo educacional contábil sob o prisma de seus elementos de maior relevância**. Revista Brasileira de Contabilidade. Brasília, n.142, p.49-57, jul./ago. 2003.