

### **A UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA *ROLE PLAYING GAME* – RPG NA DISCIPLINA DE CONTABILIDADE DE CUSTOS NO CURSO DE LOGÍSTICA NA FACULDADE ALFREDO NASSER <sup>1</sup>**

### **THE USE OF THE *ROLE PLAYING GAME* - RPG METHODOLOGY IN THE COST ACCOUNTING DISCIPLINE IN THE LOGISTICS COURSE AT THE ALFREDO NASSER FACULTY**

*Sandra Maria Machado Jorge* <sup>2</sup>

#### **APRESENTAÇÃO**

O método de ensino e aprendizagem mais praticado nas salas de aula é o da aula expositiva, no qual o professor é o centro das atenções, repassa conceitos prontos e se esforça em fornecer exemplos que ilustrem sua fala e contribuem na sua contextualização das teorias abordadas. Neste contexto, o aluno deve procurar captar o maior número possível de informações expostas pelo professor, somadas às leituras básicas obrigatórias que lhe foram recomendadas.

O professor, no método expositivo, é a figura que busca, unicamente, investigar o que foi assimilado pelo aluno, deixando na maioria das vezes a qualidade do aprendizado, com foco na quantidade de conteúdo ministrado. O professor, ao planejar suas ações, precisa valer-se de estratégias de ensino-aprendizagem motivadoras, e condizentes com o contexto social e profissional dos acadêmicos.

Confirmando esta necessidade, a metodologia de aprendizagem que é o objeto de estudo do presente artigo, trata-se de uma proposta de utilização do método *Role Playing Game* – RPG, na disciplina de contabilidade de custos no curso de Logística. O RPG é uma atividade lúdica, ou seja, um jogo em que o que menos interessa é encontrar um

---

<sup>1</sup> Trabalho de conclusão do curso de pós-graduação em Metodologias Ativas aplicadas no Ensino Superior - UNIFAN.

<sup>2</sup> Mestre em Administração pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002). Especialista em Contabilidade e Gestão Tributária pela Faculdade Nossa Senhora Aparecida (2006) e Docência na Educação a Distância, pela Faculdade Alfredo Nasser (2015). Graduação em Ciências Contábeis pela Universidade Estadual de Maringá - UEM (1998) e em Administração pela Faculdade Alfredo Nasser. Atualmente é coordenadora de curso na Faculdades Alfredo Nasser de Aparecida de Goiânia (GO). Avaliadora de Cursos pelo Ministério da Educação. Experiência em EAD, como professora formadora, tutora, conteudista, e também em gestão acadêmica, controladoria e gestão em agronegócio.

vencedor. O RPG busca, sobretudo, a união dos jogadores em torno da situação que envolve a resolução de problemas e ações de cooperação mútua. Em sala de aula, constitui em um recurso de desenvolvimento do conhecimento, pois oferece subsídios diversos ao professor de qualquer grau e disciplina, transformando as 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, na disciplina de Contabilidade de Custos no curso de Logística o estudo não acontece apenas teoricamente, pois para entender as terminologias básicas aplicáveis a custos, e a sua finalidade, o aluno poderá compreender por meio do jogo e em seguida pode diferenciá-las, realizar apurações, controles e análise em uma empresa. Com o RPG, acontecerá com a cooperação dos grupos e colegas de classe, por meio de representações práticas e participativas da turma.

### **1 RPG – *ROLE PLAYING GAME* OU JOGOS DE REPRESENTAÇÕES**

O RPG surgiu nos EUA por volta de 1974, quando David Anerson e Gary Gigax, baseados em literatura fantasiosa de J. R. R. Tolkien e em WarGames (AMARAL, 2008, SCHMIT, 2008), criaram o *Dungeons & Dragons*, que por sua vez é um RPG de fantasia medieval.

Segundo Custódio (2004 *apud* FEIJÓ, 2004), RPG é uma forma de ficção, ou seja, “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”.

Os participantes criam seu personagem montando uma ficha, anotando nela suas habilidades. Durante as situações narradas pelo Mestre, o jogador terá que realizar ações passíveis de êxito e de falha, bem como resolver as situações por meio dos dados e valores pré-determinados nas regras, que são previamente organizadas e repassadas aos jogadores pelo mestre/narrador, de modo que assim se faz necessário, para manter o nível de realidade e para que as ações não sejam encaradas de modo simplista.

### **2 COMO FUNCIONA O RPG?**

O jogo acontece com duas a mais pessoas em que um dos participantes do grupo será o mestre ou narrador, caracterizado como “Mestre”, enquanto os outros jogadores

criam seu personagem de acordo com o cenário e tema do jogo. O Mestre/Narrador irá contar uma história, em que os personagens criados pelos jogadores poderão interagir e influenciar a narrativa do mestre, interpretando seus personagens.

No RPG, o mestre pode ser o professor ou o aluno, uma vez que será o mestre que conduzirá as aventuras. O professor pode auxiliar/monitores/apoiadores, para ajudar a conduzir as aventuras. Os alunos monitores/apoiadores podem ajudar quando se tem um grande número de alunos jogadores, além de servir como um incentivo e valorização dos seus conhecimentos.

### **3 RPG “INDÚSTRIA DE CARTÃO MARCADOR PÁGINAS” E O ESTUDO DAS TERMINOLOGIAS APLICÁVEIS À CONTABILIDADE DE CUSTOS.**

O RPG "indústria de cartões" simula um sistema produtivo de uma indústria que tem cartões como seu produto final. Visa, principalmente, proporcionar aos *players* (acadêmicos) a fixação de conceitos fundamentais e as terminologias técnicas da área de custos, por meio 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 papel, tesouras, cola, 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. Esta definição 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:

## TRABALHO DISCENTE

- a) A turma deve ser dividida em 05 equipes. Cada equipe representará um setor de produção, que coincide, por sua vez, com os materiais escolhidos pra a composição dos cartões. O denominado "Setor de composição" completa a lista de setores existentes neste RPG.

04 Setores de Processamento, papel Kraft, papel cartão, papel couché.

01 Setor de Composição Final.

- b) Cada setor deverá dividir as tarefas entre si, definindo os papéis a seguir:

03 operadores

01 Supervisor de produção

01 Chefe 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.

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, essa reunião, trata-se de uma análise conjunta dos acontecimentos representados pela totalidade dos *players*. 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, 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? Houve 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 um cartão? O que pode ser melhorado? Outros assuntos ou discussões apresentadas pela turma.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicabilidade do RPG não se esgota com a experiência da indústria de cartões. Outras situações poderão ser criadas de acordo com a criatividade e necessidades do professor desde que sintonizadas com o seu planejamento de trabalho e com as necessidades de aprendizagem demonstradas pela turma. É recomendável, ainda, que a experiência retratada seja adequada ao número de alunos envolvidos e à cultura local. A inspiração do presente estudo pretende ser uma contribuição consistente aos educadores dos cursos de graduação.

A adoção de métodos inovadores, como o RPG, dentro dos cursos de Logística, vai de encontro com realidades como essa 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 perfectivas.

### REFERÊNCIAS

AMARAL, R. R. do. **Uso do RPG Pedagógico para o ensino de Física. 2008.** Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Ensino de Ciências da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife.

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate (orgs.). **Processos de Ensinagem na Universidade:** pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. Joinville: UNIVILLE, 2003.

CUSTÓDIO, Marco Aurélio, NETO, Miravan Barlavento Sales, DOMNGOS, Maria José carvalho de Souza. **Rolle Playing Game – RPG:** métodos de aprendizagem das Terminologias Aplicáveis à contabilidade, XI Congresso Brasileiro de Custos, PortoSeguro, BA, Brasil, 27 a 30 de outubro de 2004.

DEL DEBBIO, Marcelo. **O que é RPG?** SpellBrasil Roleplaying Games. 2004. Disponível em: Acesso em: 23 maio. 2004.

SCHMIT, W. L. **RPG e Educação:** alguns apontamentos teóricos. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação. Universidade Estadual de Londrina, 2008, 284 pp.