

XI CONGRESO INTERNACIONAL DE COSTOS Y GESTION

**XXXII CONGRESO ARGENTINO DE PROFESORES
UNIVERSITARIOS DE COSTOS**

**ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE A APLICAÇÃO DE JOGOS DE
EMPRESAS NA DISCIPLINA DE CONTROLADORIA DO CURSO DE
CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
BRASÍLIA SOB A ÓTICA DO DOMÍNIO COGNITIVO**

Tipificación: Comunicaciones de experiencias docentes

Autores

**Frederico Mendes
Idalberto J. Neves Jr
Luciana Gomes Pires**

Universidade Católica de Brasília

Trelew – Patagonia Argentina, Septiembre de 2009

**XI CONGRESO INTERNACIONAL DE COSTOS Y GESTION
XXXII CONGRESO ARGENTINO DE PROFESORES
UNIVERSITARIOS DE COSTOS**

**ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE A APLICAÇÃO DE JOGOS DE EMPRESAS NA
DISCIPLINA DE CONTROLADORIA DO CURSO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA
UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA SOB A ÓTICA DO DOMÍNIO COGNITIVO**

Tipificación: Comunicaciones de experiencias docentes

RESUMO

O objetivo deste trabalho é avaliar se os jogos de empresas são um método de ensino relevante para o desenvolvimento do domínio cognitivo para a disciplina de Controladoria. Para tanto, foi efetuada uma pesquisa exploratória na qual foram aplicados 43 questionários para os alunos que cursaram a disciplina no segundo semestre de 2006 e no primeiro semestre de 2007 de um total de 73, no qual os discentes identificaram as competências mais desenvolvidas em cada método de ensino da disciplina de Controladoria. Pode-se perceber que os alunos tiveram uma boa percepção em relação aos resultados obtidos na aprendizagem, através da participação nos jogos de empresas. Finalmente, concluiu-se que os jogos de empresas representam o método que mais propicia o desenvolvimento de competências do domínio cognitivo, especialmente quanto à competência Aplicação.

Palavras-chave: Jogos de Empresas. Controladoria. Domínio Cognitivo. Método de Ensino.

1 Introdução

O processo de globalização aumentou as oportunidades e responsabilidades dos contadores. As universidades têm a função de levar a Ciência Contábil a atender as expectativas dos usuários. Nesse sentido, Parisotto, Grande e Fernandes (2006, p. 2) afirmam que “[...] é necessário que o ensino da contabilidade evolua, com vistas à formação de profissionais competentes e ao desenvolvimento desta ciência”.

O cumprimento deste papel pode ser facilitado pela escolha do método de ensino utilizado pelos professores. De acordo com Marion, Garcia e Cordeiro (2006, p. 3), “[...] o professor deve ser um verdadeiro estrategista [...] no sentido de estudar, selecionar, organizar e propor as melhores ferramentas facilitadoras para que os estudantes se apropriem do conhecimento”.

Os principais métodos de ensino são: aula expositiva, jogos de empresas, seminário, discussões com toda a classe, discussões com pequenos grupos e estudo de caso. Dentre eles, pode-se enfatizar os jogos de empresas, que de acordo com Parisotto, Grande e Fernandes (2006, p. 7) “[...] baseia-se nos mesmos moldes do estudo de caso, porém destaca-se o implemento das tecnologias de ensino, com o uso de computadores e acesso a internet”. Marion, Garcia e Cordeiro (2006, p. 3) complementam: “Permite ao aluno, em grupo, tomar decisões em empresas virtuais, negociando com outras empresas de outros grupos da sala de aula ou até mesmo de outras classes, períodos e cursos”.

Neste contexto, o curso de Ciências Contábeis da Universidade Católica de Brasília (UCB) está utilizando parte das horas da disciplina de Controladoria, em laboratório, com um jogo de empresas. Sendo assim, o problema de pesquisa é: os jogos de empresas são um método de ensino relevante para o desenvolvimento do domínio cognitivo na disciplina de Controladoria?

O objetivo geral deste trabalho é avaliar se os jogos de empresas são um método de ensino relevante para o desenvolvimento do domínio cognitivo para a disciplina de Controladoria. Para tal, pretende-se cumprir os seguintes objetivos específicos:

- descrever os principais métodos de ensino;
- relatar estudos anteriores de aplicação de jogos de empresas para o ensino da Contabilidade;
- apresentar o jogo de empresas objeto deste estudo;

- comparar a contribuição dos jogos de empresas em relação aos principais métodos de ensino para o desenvolvimento do domínio cognitivo.

A pesquisa pode ser classificada da seguinte maneira:

Primeiro aspecto: quanto a finalidade: é exploratória por ser realizada em área na qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado; é aplicada porque tem a finalidade prática e está fundamentada na necessidade de resolver problemas concretos.

Segundo aspecto: quanto aos meios de investigação: é uma pesquisa de campo, pois a investigação é feita no local onde ocorre ou ocorreu um fenômeno a ser explicado; pesquisa bibliográfica porque é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado e estudo de caso por ser restrita a uma ou poucas unidades / entidades. (VERGARA, 2002)

2 Referencial teórico

2.1 Importância do ensino da Contabilidade

O mercado de trabalho atual possui grande demanda de profissionais capacitados na área contábil. Com isso o ensino de qualidade no curso de ciências contábeis se torna cada dia mais necessário.

No entanto, os docentes precisam melhorar o processo de aprendizagem e ensino e possíveis mudanças na metodologia de ensino vêm sendo discutidas há tempos. Laffin (2002, p. 136) descreve: “A importância de se usar exemplos e problemas reais, estimulando a busca de soluções e a capacidade de organizar e de apresentar as próprias idéias de forma convincente é reconhecida por todos”.

Parisotto, Grande e Fernandes (2006, p. 2) dizem que “[...] o processo de ensino e aprendizagem na formação do profissional contábil tem o papel de levar seus alunos à construção do conhecimento, com vistas à formação de profissionais que se expressem com criatividade, inovação e competência”.

2.2 Métodos de ensino

De acordo com a classificação feita por Amaral, Cardoso e Benedicto (2006, p.5) conforme os tipos de professores, observa-se que o ideal para um ensino de qualidade é o educador por ser

[...] aquele que utiliza variadas metodologias de ensino, procurando manter-se atualizado e proporcionando um ambiente de conforto e tranquilidade, aproximando o professor do aluno nas aulas. É um professor com visão estrutural da sociedade, atento as dificuldades dos alunos, que procura compreendê-los, ajudá-los e orientá-los.

Nérici (1997), apud Passos e Martins (2003, p. 2) complementa: “Educador é o que estimula e orienta. Prepara para a pesquisa, alerta a curiosidade, desenvolve o espírito crítico, instiga a superação e mostra os valores da cultura... visando a integrá-los na sociedade em forma de cidadãos”.

Passos e Martins (2003, p. 2) explanam: “Diferentes métodos e técnicas de ensino estão à disposição dos professores que pretendem melhorar o aprendizado de seus alunos, porém o interessante é saber o melhor momento de aplicar uma técnica, já que não existem técnicas de ensino melhores ou piores”.

Nérici (1997) apud Passos e Martins (2003, p.3) elucida:

É preciso esclarecer que não se pode falar em técnicas velhas ou novas, superadas ou atuais. Todas são válidas, desde que sejam aplicadas de modo ativo, propiciando exercício de reflexão e espírito crítico do aluno. A validade da técnica, pois, está na maneira, no espírito de como é empregada.

Guillan e Mirshaw apud Marion, Garcia e Cordeiro (2006, p.1) lembram que

há três formas de se entender a informação mais facilmente: Visual (por meio da visão); Auditiva (aprende-se ouvindo); e Cinestética (aprende-se através do movimento, do toque, do fazer), em termos de métodos de ensino é sempre aconselhável o uso alternativo destas três formas.

2.3 Descrição dos principais métodos de ensino

A escolha de um bom e adequado método de ensino é de fundamental importância para o sucesso do aprendizado. Dentre os métodos de ensino, destaca-se os principais:

a) Aula Expositiva: forma mais tradicional e mais usada no ensino da Contabilidade. Segundo Gil (1990, p. 71) apud Marion, Garcia e Cordeiro (2006, p.1) essa técnica de ensino é adequada para

transmitir conhecimentos, apresentar um assunto de forma organizada, introduzir os alunos em determinado assunto, despertar a atenção em relação ao assunto, transmitir experiências e observações pessoais não disponíveis sob outras formas de comunicação e sintetizar ou concluir uma unidade de ensino ou um curso.

Ainda conforme Marion, Garcia e Cordeiro (2006, p. 1): “A principal desvantagem neste processo é que em vez do aluno ser o agente ativo do processo ensino-aprendizagem, o professor passa a sê-lo”.

b) Jogos de Empresas: segundo Santos (2003, p. 83):

Os jogos de empresas são abstrações matemáticas simplificadas de uma situação relacionada com o mundo dos negócios. Os participantes do jogo, individualmente ou em equipes, administram a empresa como um todo ou parte dela, através de decisões seqüenciais. Os jogos de empresas também podem ser definidos como um exercício de tomada de decisões em torno de um modelo de operação de negócios, no qual os participantes assumem o papel de administradores de uma empresa simulada.

c) Seminário: muito utilizado atualmente, esse método baseia-se praticamente em pesquisas e posteriormente sua apresentação perante o restante da turma. Parisotto, Grande e Fernandes (2006, p.6) relatam que “como a finalidade do seminário é estimular a pesquisa, criando uma independência intelectual nos alunos, é importante que o professor, organize e promova o seminário de forma a garantir um nível de envolvimento satisfatório”.

d) Discussões com Toda a Classe: consiste na formação de um grande grupo formado por toda a turma. O professor expõe um determinado assunto e a partir dele os alunos irão apresentar suas opiniões que serão corrigidas ou não, de acordo com a necessidade.

e) Discussões com Pequenos Grupos: é a divisão da classe em grupos, com o número de integrantes determinado pelo docente, onde os alunos deverão discutir sobre certo assunto e, posteriormente, exibir sua opinião perante toda a turma.

f) Estudo de Caso: Parisotto, Grande e Fernandes (2006, p.6) conceituam estudo de caso como sendo a “apresentação de uma situação real ou fictícia, para que os alunos analisem, discutam e até mesmo busquem soluções para resolução do problema”.

3 Jogos de empresas

Entre esses métodos de ensino citados anteriormente, destaca-se o jogo de empresas que, conforme já descrito, utiliza uma estratégia semelhante ao estudo de caso, de apresentação de uma situação real ou fictícia para discussão, análise, e apresentação de solução de problemas.

Fudenberg e Tirole (1991, p. xviii) citam que “os primeiros estudos de jogos na literatura econômica, surgiram de publicações de Cournot (1838), Bertrand (1883) e Edgeworth (1925) sobre práticas de preços e produção em oligopólios mas esses trabalhos não mudaram a visão dos economistas sobre a maioria dos problemas por se tratarem de modelos específicos”.

John von Neumann e Oskar Morgenstern (1944) apud Heap e Varoufakis (1995, p.01) definem a teoria dos jogos como sendo “qualquer interação entre agentes que é governada por um conjunto de regras que especificam as possíveis jogadas para cada participante e um conjunto de resultados para cada combinação possível dessas jogadas”.

De acordo com Santos (2003, p. 78) “[...] a utilização dos “Jogos de Empresas” como estratégia de ensino e aprendizagem em negócios teve seu incremento nos Estados Unidos, a partir da década de 50, com a finalidade de treinar executivos da área financeira”.

Marion, Garcia e Cordeiro (2006, p. 3) mencionam a vantagem deste método: “O objetivo deste método é desenvolver nos participantes de um curso a habilidade em tomar decisões baseadas em dados contábeis e de mercado, através da utilização de um jogo onde estes participantes representam a diretoria de empresas competem em um mesmo mercado”.

A aplicação de jogos de empresas no processo de ensino da Contabilidade contribui para a melhoria da qualidade de ensino. Para Santos (2003, p. 78) “Um jogo de empresas permite, em laboratório, experimentos muitas vezes não possíveis na realidade, propiciando aos jogadores novas experiências, sendo um recurso adicional para fixação do aprendizado, simulando situações reais de gestão e/ou outras”.

Santos (2003, p. 86) observa:

[...] a estratégia de ensino e aprendizagem conhecida por “Jogos de Empresas” deve ser aplicada dentro de um contexto de aprendizagem de adultos (andragogia), sob o enfoque rogeriano (educação centrada no sujeito), através de uma perspectiva construtivista de trabalhos em equipe (modelo piagetiano). Quer

dizer, o coordenador da simulação deve ter uma postura de facilitador do processo, onde os objetivos foram previamente explicitados e compreendidos pelo grupo, através de um planejamento participativo, com um *feedback* contínuo, valorizando-se as experiências e contribuições dos participantes, com espírito crítico e reflexivo e com o uso de recursos adequados, eficientes e avaliáveis.

O aluno de Ciências Contábeis necessita deste contato prévio com situações que ele enfrentará posteriormente em sua rotina na futura profissão.

3.1 Definição e classificação do domínio cognitivo

Entende-se por objetivos educacionais, o foco de um professor ao elaborar o plano de ensino, ou seja, tudo o que ele executará durante as aulas tem por finalidade esse objetivo.

Gil (2005, p. 42) diz que “pode-se dizer que em torno da formação dos objetivos gravita todo o trabalho do professor. Definir objetivos significa definir a aprendizagem do aluno, bem como tudo o que deverá ser feito para torná-la mais fácil, agradável e significativa”.

Dentro da classificação dos objetivos educacionais, destaca-se o domínio cognitivo que de acordo com Gil (2005, p. 46) [...] “refere-se aos objetivos ligados a conhecimentos, informações ou capacidades intelectuais”.

Ainda conforme Gil (2005, p. 46) o domínio cognitivo dividido em seis competências:

a) Conhecimento: evocação de algo que tenha sido aprendido. Os objetivos dessa categoria podem ser expressos pelos verbos: citar, identificar, listar, definir etc. [...]

b) Compreensão: reafirmação do conhecimento sob novas formas. Nesse nível, o indivíduo conhece o que está sendo comunicado e pode fazer uso do respectivo material ou idéia. Não se torna, porém, capaz de relacioná-lo a outro material ou de perceber suas implicações mais complexas. Os objetivos dessa categoria podem ser expressos pelos verbos: ilustrar, exemplificar, traduzir etc. [...]

c) Aplicação: uso de abstrações em situações particulares e concretas. As abstrações podem apresentar-se sob a forma de idéias gerais, princípios técnicos ou regras de procedimento que devam ser aplicadas. Os objetivos dessa categoria podem ser expressos pelos verbos: aplicar, demonstrar, usar, inferir etc. [...]

d) Análise: separação de um todo em partes componentes. Em sua forma mais elementar, a análise envolve uma simples relação de elementos. Num nível mais elevado, implica determinar a natureza do relacionamento entre esses elementos. Os objetivos dessa categoria podem ser expressos pelos verbos: analisar, distinguir, categorizar, discriminar etc. [...]

e) Síntese: combinação conjunta de certo número de elementos para formar um todo coerente. Envolve o processo de trabalhar com peças, partes ou elementos, dispondo-os de forma a constituir um padrão ou estrutura que antes não estava evidente. Os objetivos dessa categoria podem ser expressos pelos verbos: resumir, compor, formular, deduzir etc. [...]

f) Avaliação: julgamento acerca do valor do material e dos métodos para propósitos determinados. Essa categoria constitui o mais alto nível da taxionomia no domínio cognitivo. Seus objetivos podem ser expressos pelos verbos: avaliar, criticar, julgar, decidir etc. [...]

Essas categorias do domínio cognitivo podem ser devolvidas com a aplicação dos métodos de ensino citados no item 2.2.

4 Pesquisas anteriores

Em estudo sobre as habilidades de comunicação adquiridas no curso de Ciências Contábeis, Trombetta e Cornachione Júnior (2004, p. 1) explicam que:

[...] em um exame de larga escala realizado no Brasil em 2002, constatou que dos 22.694 alunos egressos no curso de contabilidade pesquisados, apenas 9,9% perceberam que a habilidade melhor desenvolvida no curso de graduação foi a habilidade de comunicação, atrás de habilidades como: raciocinar logicamente e analisar criticamente; resolver problemas e tomar decisões; e trabalhar em equipe.

Rebele (1985) apud Trombetta e Cornachione Júnior (2004, p. 1) dizem que “[...] embora o assunto suscite divergências de opiniões quanto as suas mais variadas dimensões, há certo consenso relacionado à existência de deficiências nas habilidades de comunicação dos recém graduados em Contabilidade que iniciam suas atividades profissionais na área”.

Em recente pesquisa realizada na Universidade Regional de Blumenau e na Fundação Universidade Regional de Blumenau, Parisotto, Grande e Fernandes (2006, p. 10)

analisaram os questionários respondidos por 312 dos 1.155 alunos matriculados no curso de Ciências Contábeis, resultando em uma amostra de 27,01%. De acordo com os resultados “tanto os alunos da FURB (83,54%) como os da UFSC (79,22%) demonstraram a preferência por um modelo de ensino em que eles participem mais, tornando-se agentes ativos no processo de ensino e aprendizagem”.

Quanto às estratégias de ensino preferidas pelos alunos, os resultados foram: laboratórios e oficinas: 62,82%; estudo de caso: 46,15% e finalmente jogos de empresas: 33,33%. (PARISOTTO, GRANDE FERNANDES, 2006)

Os alunos que tiveram oportunidade de assistir aulas, nas quais os jogos de empresas eram usados como estratégia de ensino, demonstraram grande interesse nessa técnica. Parisotto, Grande e Fernandes (2006, p. 11) reforçam: “Ressalta-se que no curso de Ciências Contábeis da UFSC existem disciplinas que abordam exclusivamente os jogos de empresas, sendo que na FURB essa atividade não é realizada [...]”.

5 Pesquisa de campo

A disciplina de Controladoria na UCB

A disciplina de Controladoria tem como finalidade contribuir para a melhoria da competência e habilidades do profissional de Ciências Contábeis para atuar no ambiente de gestão empresarial, sobretudo às grades corporações e o relacionamento de suas respectivas áreas internas, visando a otimização do resultado global.

Ao término da disciplina espera-se que o aluno esteja apto a relacionar todos os tipos de informações econômico-financeiros dentro de uma visão atual de controladoria, considerando a sua influência estratégica para as organizações e identificar formas de utilização dos sistemas de informações gerenciais em cada uma das etapas do processo de gestão – Planejamento, Execução e Controle.

O conteúdo aplicado durante o semestre é:

- Controladoria – conceitos, sua utilização nas empresas, otimização da gestão empresarial;
- processo de gestão empresarial – conceitos, tipos de gestão e etapas;

- planejamento estratégico – conceitos e a sua interação com o sistema de informação gerencial;
- planejamento operacional – conceitos e a demonstração dos sistemas de informação de apoio (orçamentos e simuladores, balanço projetado e DRE projetada);
- mensuração – método de custeio, custeio ABC;
- gestão econômica – resultado econômico, preços de transferência;
- controle – conceitos, centros de custos e resultados, fluxos de caixa, estruturação e gerenciamento da informação para fins de avaliação de desempenho.

Apresentação da pesquisa

A coleta de dados foi feita tendo como base o jogo de empresas atualmente aplicado na UCB.

Inicialmente, o professor/facilitador foi entrevistado para descrição do processo de aplicação do jogo.

O processo de aplicação do jogo de empresas

Em primeiro lugar é feita a entrega do plano de ensino, onde estão descritos os peso do jogo na nota final e agenda. O facilitador fornece aos participantes um jornal, específico para o jogo, cujo conteúdo contempla: análise histórica do mercado e da empresa, bem como as demonstrações contábeis e indicadores de desempenho históricos.

Posteriormente é feita a elaboração do orçamento (ano 1 e ano 2) das seguintes variáveis:

- Quantidade de compra de matéria-prima,
- Preço unitário de compra,
- Quantidade vendida,

- Preço unitário de venda,
- Inversões permanentes (compra e venda de imobilizado, compra e venda de participações em outras empresas),
- Obtenção ou pagamento de empréstimos de curto prazo e de financiamentos de longo prazo.

A realização do jogo de empresas pode ser resumida pela figura 01.

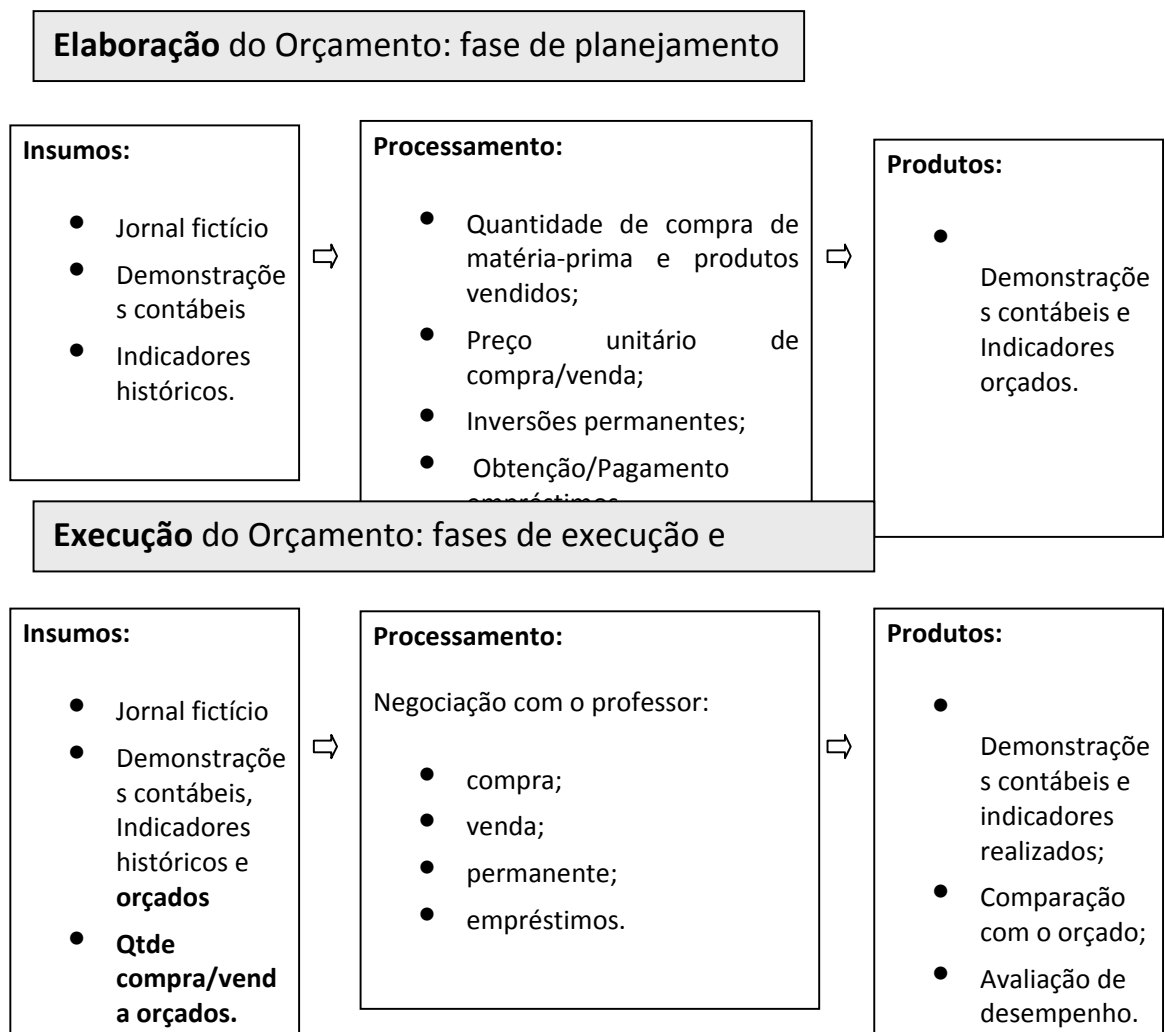


Figura 01 – Dinâmica do Jogo de Empresas

O sistema gera relatórios de Balanços, Demonstração do Resultado, Demonstração de Fluxo de Caixa (método indireto) e Indicadores de Liquidez, de Endividamento e de Rentabilidade orçados.

Nesse sentido, o objetivo principal do jogo é que os grupos consigam executar seus planejamentos e orçamentos. A seguir inicia-se a execução do orçamento do ano 1 com a seguinte dinâmica:

Compras e vendas são feitas por meio de leilões, em que as empresas efetuam suas propostas e o professor representa o conjunto de fornecedores e clientes que realizam negócios com as empresas que apresentam as melhores ofertas de preço.

Os demais itens são negociados com o representante do mercado (professor), respeitadas as restrições impostas às empresas. O jogo não permite que empresas apresentem, ao final de cada ano, situações como:

- Caixa negativo; e
- Estoque negativo.

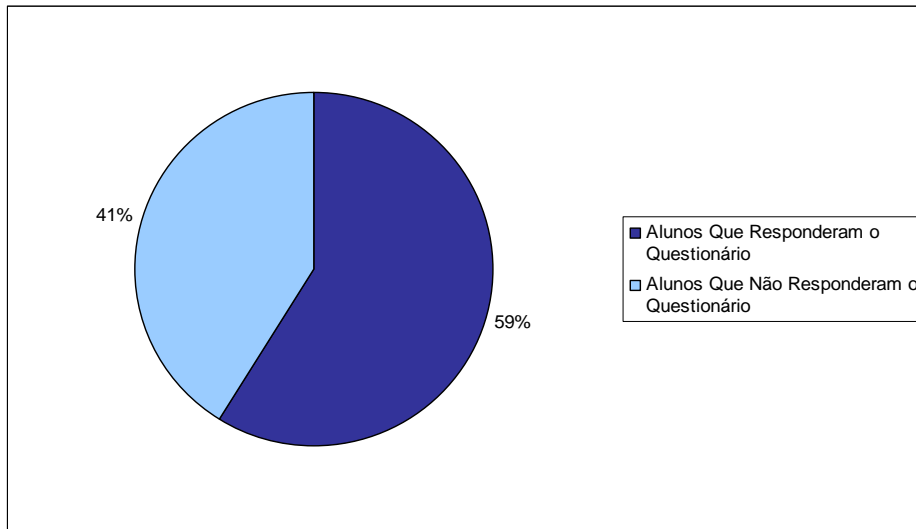
Ao final da execução do ano 1, efetua-se uma análise do desempenho de cada empresa pela comparação entre os Índices de Liquidez, Rentabilidade e Endividamento orçados e observados. Este ciclo se repete para o ano 2.

6 Coleta e Análise de dados

Para identificar os métodos de ensino que mais contribuíram para o desenvolvimento de competências do domínio cognitivo, e avaliar se realmente houve contribuição para esse desenvolvimento através dos jogos de empresas, foram aplicados questionários para 43 alunos dos 73 que cursaram a disciplina de Controladoria no segundo semestre de 2006 e no primeiro semestre de 2007.

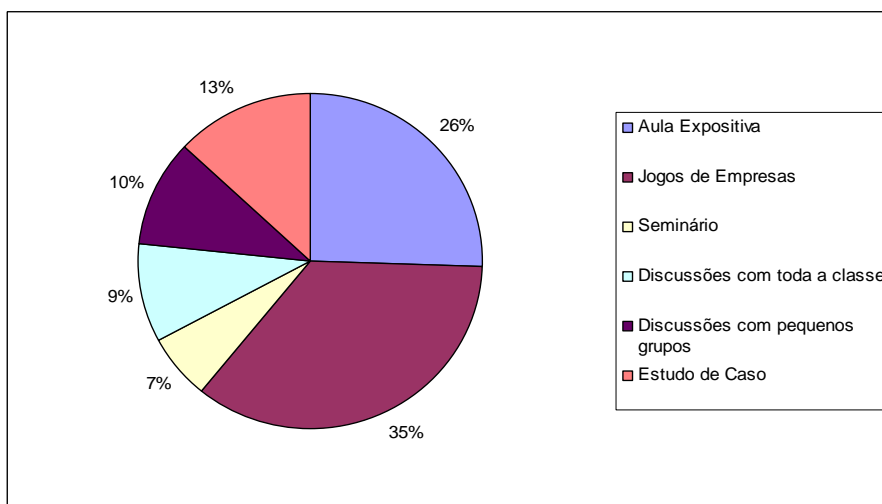
O Gráfico 01 representa a população total dos alunos que cursaram a disciplina de Controladoria no segundo semestre de 2006 e no primeiro semestre de 2007 que responderam ou não o questionário.

Gráfico 01 - Alunos que cursaram a disciplina de Controladoria no segundo semestre de 2006 e primeiro semestre de 2007 que responderam ou não o questionário



O questionário foi elaborado com uma tabela com a descrição das seis competências do domínio cognitivo na vertical onde o aluno poderia assinalar um ou mais métodos de ensino, enumerados na horizontal, no(s) qual(is) ele percebesse seu desenvolvimento. O Gráfico 02 totaliza as respostas obtidas para todas as categorias do domínio cognitivo.

Gráfico 02 – Percepção dos alunos quanto ao desenvolvimento do domínio cognitivo



Na seqüência, apresenta-se o resultado da pesquisa sendo uma tabela comparativa com a porcentagem de respostas por competência do domínio cognitivo de acordo com cada método de ensino. Seu formato é o mesmo utilizado no questionário da pesquisa.

Tabela 01 – Percepção dos alunos quanto ao desenvolvimento das competências do domínio cognitivo de acordo com cada método de ensino

Competências/ Métodos de Ensino	Aula Expositiva	Jogos de Empresas	Seminário	Discussões com toda a classe	Discussões com pequenos grupos	Estudo de Caso
Conhecimento: de citar, identificar, listar ou definir .	25%	32%	6%	11%	9%	17%
Compreensão: de ilustrar, exemplificar e traduzir .	32%	25%	7%	12%	12%	12%
Aplicação: de aplicar, demonstrar, usar e inferir .	21%	53%	3%	5%	2%	16%
Análise: de analisar, distinguir, categorizar e discriminar .	25%	36%	3%	9%	13%	14%
Síntese: de resumir, compor, formular e deduzir .	30%	33%	11%	4%	11%	11%
Avaliação: de avaliar, criticar, julgar e decidir .	19%	30%	10%	16%	16%	9%

A Tabela 01 evidencia que os jogos de empresas representam o método de ensino que mais propicia o desenvolvimento do Conhecimento dos alunos, no que se refere às competências requeridas, 32% das respostas.

Quanto à Compreensão dos alunos, o jogo de empresas também sobressai, mas não com a mesma predominância do desenvolvimento do Conhecimento, obtendo 25% das respostas.

A competência do domínio cognitivo com maior predominância do jogo de empresas é a Aplicação do conteúdo, com 53% das respostas, conforme Tabela 01. Esta análise confirma o conceito de Aplicação, enquanto domínio cognitivo, de método que propicia o exercício de tomada de decisões em torno de um modelo de operação de negócios.

O resultado para a capacidade de Análise a partir do conteúdo absorvido por meio de cada método é de 36%, o que apresenta uma predominância de jogos de empresas nos mesmos patamares de Conhecimento (32%).

As respostas evidenciaram que os jogos de empresas é o método de ensino que mais propicia o desenvolvimento da competência Síntese, com 33% das respostas.

Finalmente, a competência do domínio cognitivo Avaliação mantém a predominância de respostas para os jogos de empresas verificadas nas respostas para as demais competências, 30%. Exceto para a Aplicação (53%), fato que comprova os propósitos dos jogos de empresas enquanto método de ensino.

De uma maneira geral, os alunos reconhecem os jogos de empresas como o método de ensino que mais propicia o desenvolvimento do domínio cognitivo, com ênfase na capacidade de Aplicação dos conhecimentos.

7 Considerações finais

O objetivo geral do trabalho foi alcançado uma vez que foi avaliada a contribuição dos jogos de empresas para o desenvolvimento de competências do domínio cognitivo referentes à disciplina de Controladoria.

As respostas obtidas na pesquisa de campo enfatizaram que a capacidade de Aplicação de conhecimentos representa o domínio cognitivo mais desenvolvido, na percepção dos discentes.

Considerando a amostra de 43 alunos e evolução conjunta de estudos de aplicação de jogos de empresas como método de ensino, deve-se considerar que a conclusão é válida para esta amostra.

Desta forma, sugere-se para futuros trabalhos a identificação e pesquisa da eficácia dos jogos de empresas para que se possa generalizar a conclusão.

8 Referências

AMARAL, Patrícia Ferreira do; et al. Ensino aprendizagem na área de educação contábil: Uma investigação teórico-empírica. In: **Congresso USP** – Iniciação Científica em Contabilidade. 3., 2006. São Paulo. Anais... São Paulo: USP, 2006. Disponível em: <<http://www.congressoeac.locaweb.com.br/artigos32006/120.pdf>>. Acesso em: 31/01/2007.

FUDENBERG, Drew; TIROLE, Jean. **Game theory**. Cambridge: The MIT Press, 1991.

GIL, Antônio Carlos. **Metodologia do ensino superior**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

HEAP, Shaun P. Hargreaves; VAROUFAKIS, Yanis. **Game theory: A critical introduction**. London; New York: Routledge, 1995.

LAFFIN, Marcos. **De contador a professor: a trajetória da docência no ensino superior de contabilidade**. 2002. 191f. Tese de Doutorado em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, 2002.

MARION, José Carlos; GARCIA, Elias; CORDEIRO, Moroni. **A discussão sobre a metodologia de ensino aplicável a contabilidade**. Disponível em: <http://www.classecontabil.com.br/servlet_art.php?id=158>. Acesso em: 24/01/2007.

PARISOTTO, Iara Regina dos Santos; GRANDE, Jefferson Fernando; FERNANDES, Francisco Carlos. O processo de ensino e aprendizagem na formação do profissional contábil: uma visão acadêmica. In: **Congresso USP** – Iniciação científica em contabilidade. 3., 2006. São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2006. Disponível em: <<http://www.congressoeac.locaweb.com.br/artigos32006/422.pdf>>. Acesso em: 31/01/2007.

PASSOS, Ivan Carlin; MARTINS, Gilberto de Andrade. Métodos de sucesso no ensino da contabilidade. In: **Congresso USP** Controladoria e Contabilidade. 3., 2003. São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2003. Disponível em: <<http://www.eac.fea.usp.br/congressousp/congresso3/trabalhos/14.pdf>>. Acesso em: 31/01/2007.

SANTOS, Roberto Vatan dos. “Jogos de empresas” aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. **Revista de Contabilidade e Finanças – USP**, São Paulo, n. 31, p. 78 - 95, janeiro/abril 2003.

TROMBETTA, Maria Rosa; CORNACHIONE JÚNIOR, Edgard Bruno. Um estudo empírico da percepção dos alunos de contabilidade sobre as habilidades de comunicação adquiridas na graduação. In: **Congresso USP** – Iniciação Científica em Contabilidade. 4., 2004. São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2004. Disponível em: <<http://www.congressoeac.locaweb.com.br/artigos12004/429.pdf>>. Acesso em: 31/01/2007.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2000.