## **DEBORAH GAME**

JOGOS EDUCATIVOS NA DISSEMINAÇÃO DA HISTÓRIA DE CONTABILIDADE: O CASO DO JOGO DIGITAL DEBORAH GAME DESENVOLVIDO NA FEA/USP

T. NUNES, M. SOUZA, E. CORNACCHIONE

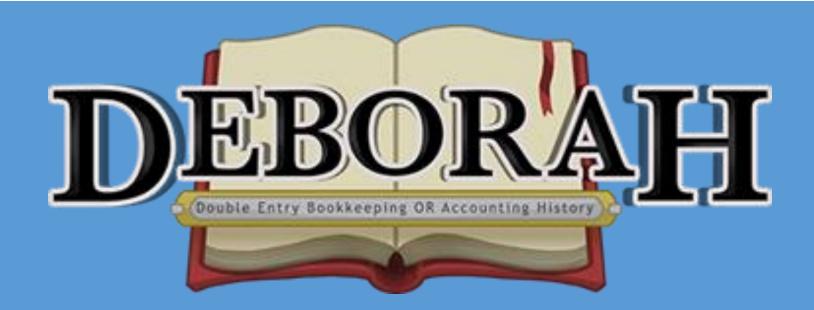
UNIVERSIDADE DE SAO PAULO

J. OLIVEIRA

**UCP - PORTO** 















### HIPÓTESE, OBJECTIVOS E MÉTODO

#### HIPÓTESE:

Os jogos educativos podem ajudar a disseminar o interesse pela História da Contabilidade?

#### OBJECTIVOS:

Descrever o processo de desenvolvimento do jogo Deborah;

Dar conta dos efeitos reprodutivos que o jogo Deborah teve no seio da FEA-USP e noutros contextos;

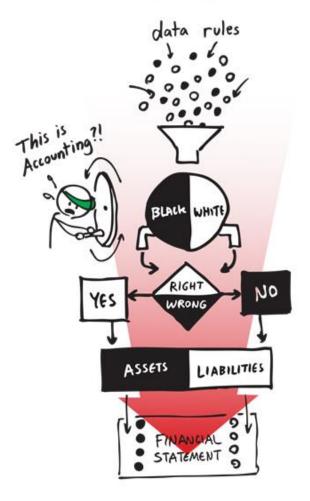
Dar conta de oportunidades de colaboração entre investigadores de Portugal e do Brasil em HC.

#### MÉTODO:

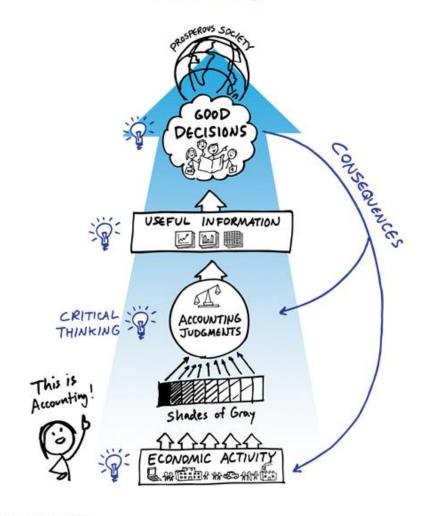
Testemunho de experiência adquirida durante o período de permanência na USP (Jan 2015 - Fev 2016).

#### What is Accounting?

#### The perception

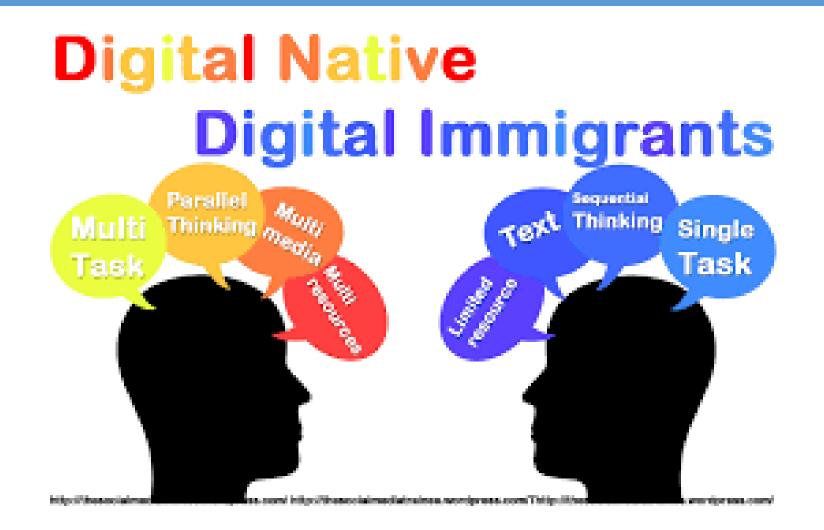


#### The reality





#### "NATIVOS" DIGITAIS VS. "IMIGRANTES" DIGITAIS



#### CONTRIBUTOS DA LITERATURA: CONCEITOS OPERACIONALIZADOS

- Gomes et al (2011): Estratégias para aumentar o interesse pela disciplina de História da Contabilidade
- Prensky (2001, 2005): Nativos Digitais
- Gibson (1977) Theory of Affordances
- Suttie et al (2012) Serious Game Mechanism
- Bloom (1956) Taxonomia de Bloom

## A HISTÓRIA DA CONTABILIDADE NO ECOSISTEMA DA FEA/USP



















## As quatro fases do Jogo DEBORAH (cf. Melis, 1950)

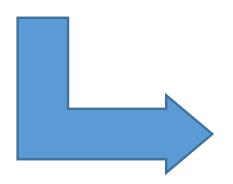
- 1. Contabilidade na Antiguidade (Gróf, 2013)
- 2. Desenvolvimento das partidas dobradas (Littleton, 1927)
- 3. Cntabilidade por partidas simples (Oliveira e M. Brandão, 2012)
- 4. Contabilidade Contemporânea (Hines, 1988)



## DESENVOLVIMENTO DO JOGO















## COMPETÊNCIAS ENDEREÇADAS

#	Tema do mini-jogo	Competências visadas	Mote	
1	Contabilidade na Antiguidade	<ul> <li>Como se "fazia"</li> <li>Materiais, técnicas e tipos de transações</li> </ul>	"fazer"	
2	Desenvolvimento das partidas dobradas	<ul> <li>Reunião das condições necessárias ao desenvolvimento das partidas dobradas num dado momento/lugar</li> </ul>	"reconhecer"	
3	Contabilidade por partidas simples	<ul> <li>Diferentes contextos recomendam diferentes soluções</li> <li>Articulação dos problemas económicos vs. forma de os gerir vs. soluções contabilísticas</li> </ul>	"fazer"	
4	Contabilidade contemporânea	<ul> <li>Impacto da Contabilidade no quotidiano</li> <li>O que hoje serve, amanhã não serve</li> </ul>	"refletir"	

## DESEMPENHO DOS JOGADORES NO JOGO CONTABILIDADE MODERNA: Carga e Descarga, do Deborah Game

População: Estudantes da FEA-USP que cursaram a disciplina de História da Contabilidade.

Turma	Ano/Semestre	Idioma	Matriculados	Ativos	Concluintes	Média	Maior classificação	Menor classificação
1	2015/2	português	27	23	20	3,13	12,05	1,00
2	2016/1	inglês	25	24	19	1,80	6,35	0,75
3	2016/1	português	48	47	38	2,26	10,90	0,10
4	2016/2	português/inglês	122	107	66	2,14	12,05	0,95
		Totais	222	201	143			

Fonte: Informação elaborada pelos autores, com dados extraídos em 27.11.2016 da instância LMS Moodle.

 Observou-se que dos 143 estudantes que concluíram o jogo, 92% obtiveram pontuação acima do mínimo solicitado (1,00).

## Notoriedade do Curso de História da Contabilidade no Coursera

Dados das duas edições do curso de História da Contabilidade no Cousera realizadas em 2015.

Edições	Período do curso (2015)	Alunos inscritos	Países de proveniência	Visualizações de contéudos	Exercícios realizados	Posts colocados
1ª edição	19.05 a 19.07	4 466	72	35 705	2 826	265
2ª edição	15.10 a 15.12	1 085	40	10 332	986	31
Totais		5 551	n.a.	46 037	3 812	296

Fonte: Dados estatísticos constantes no menu de monitorização de acessos da plataforma Coursera (07.05.2016).













# RESULTADOS WWW.DEBORAHGAME.COM











#### CONCLUSÕES E REFLEXÕES FINAIS

#### CONCLUSÕES:

O jogo Deborah ajudou a fomentar o interesse pela História da Contabilidade na FEA/USP;

O jogo ajudou também a institucionalizar a disciplina de HC em moldes mais "tradicionais".

#### REFLEXÕES FINAIS:

O momento actual é propício a uma maior colaboração entre académicos de Portugal e Brasil no domínio da História da Contabilidade (questões de conteúdo e forma).

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- The Pathways Comission. Disponível em <
   <p>http://commons.aaahq.org/hives/a943df3efc/summary>.
- Gibson, J. (1977) "The theory of affordances" in Robert Shaw and John Bransford (Eds.) *Perceiving, Acting, and Knowing*, Lawrence-Erlbaum, pp.127-143.
- Prensky (2001) Digital natives, digital immigrants part 1. On the horizon, 9(5), 1-6.
- Gomes, D., Carnegie, G., Napier, C., Parker, L., West, B. (2011).
   Does accounting history matter? In: Accounting History, 16(4), 11, p. 389-402.
- Suttie N., S. Louchart, T. Lim, A. Macvean, W. Westera, D. Brown e D. Djaouti (2012) "Introducing the "Serious Games Mechanics" A Theoretical Framework to Analyse Relationships Between "Game" and "Pedagogical Aspects" of Serious Games", Procedia Computer Science, Vol. 15, pp. 314-315.
- Gróf, G. L. (2013). Práticas administrativas em Uruk entre 3500

- e 2900 aC (Doctoral dissertation, Universidade de São Paulo).
- Littleton, A. C. (1927). The antecedents of double-entry.
   Accounting Review, 140-149.
- Oliveira, J. e M. Brandão (2012) "Account Books and the Use of Accounting in the Monastery of Arouca, 1786-1825", in The Economics of Providence: Management, Finances and Patrimony of Religious Orders and Congregations in Europe, 1773-CA. 1930, M. Dijck, J. Maeyer, J. Tyssens and J. Koppen (eds.), Leuven, Leuven University Press, pp. 267-294.
- Hines, R. D. (1988). Financial accounting: in communicating reality, we construct reality. Accounting, organizations and society, 13(3), 251-261.
- Bloom, B. (1956). Taxonomy of educational objectives. New York: David Mckay, 1956.
- Melis, F. (1950) Storia della ragioneria, Bologna: Cesare Zuffi Editore







disponível em www.deborahgame.com