

## TELOS: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA CONSTRUÍDA A PARTIR DE UM SIMULADOR DIDÁTICO

## TELOS: A PEDAGOGICAL PRACTICE CONSTRUCTED FROM A DIDACTIC SIMULATOR

## TELOS: UNA PRACTICA PEDAGÓGICA CONSTRUIDA A PARTIR DE UN SIMULADOR DIDÁTICO

Graciliano da Silva Santos<sup>1</sup>  
Alecsandro Michael de Andrade<sup>2</sup>  
Tania Cristina Impocetto Macheti<sup>3</sup>  
Zenaide de Fátima Dante Correia Rocha<sup>4</sup>

**Resumo:** Este artigo, investiga contribuições na apreensão do conhecimento, autonomia e valores utilizado na pedagogia significativa. Pauta-se no desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos para atender atividades do currículo escolar, com mediação do professor em sala de aula. Por entender que o processo de ensino e aprendizagem é complexo e individual, a relevância de uma prática pedagógica com simuladores didáticos provoca um cenário capaz de ler e interpretar uma realidade capaz de ultrapassar a fronteira do conhecimento. Refletir sobre a importância de simuladores didáticos, se faz primordial como prática na construção da responsabilidade social.

**Palavras-chave:** Simulador Didático. Habilidades. Competência. Responsabilidade Social.

**Abstract:** This article investigates contributions in the apprehension of knowledge, autonomy and values used in meaningful pedagogy. It is based on the development of the students' abilities and competences to attend activities of the school curriculum, with teacher mediation in the classroom. By understanding that the teaching and learning process is complex and individual, the relevance of a pedagogical practice with didactic simulators provokes a scenario capable of reading and interpreting a reality that can overcome the frontier of knowledge. Reflecting on the importance of didactic simulators, it becomes paramount as practice in the construction of social responsibility.

**Keywords:** Didactic Simulator. Skills. Competence. Social Responsibility

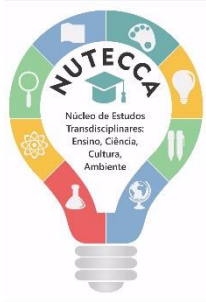
**Resumen:** Este artículo, investiga contribuciones en la aprehensión del conocimiento, autonomía y valores utilizados en la pedagogía significativa. Se acelera en el desarrollo de las habilidades y competencias de los alumnos para atender actividades del currículo escolar, con mediación del profesor en el aula. Por entender que el proceso de enseñanza y aprendizaje es complejo e individual, la relevancia de una práctica pedagógica con simuladores didáticos provoca un escenario capaz de leer e interpretar una realidad capaz de sobrepasar la

<sup>1</sup>Especialista em Educação à Distância. UTFPR-Londrina. E-mail: gracilianoss@gmail.com.

<sup>2</sup>Especialista em Recursos Humanos. Centro Paula Souza-Assis. E-mail: alecsandroandrade@hotmail.com.

<sup>3</sup> Mestre em Educação Administração e Comunicação. Centro Paula Souza-Assis. E-mail: marcheti@globo.com.

<sup>4</sup> Doutora em Educação. UTFPR-Londrina. E-mail: zenaiderocha@utfpr.edu.br



frontera del conocimiento. Reflexionar sobre la importancia de los simuladores didácticos, se hace primordial como practica en la construcción de la responsabilidad social..

**Palabras-clave:** Simulador Didáctico. Habilidades. Competencia. Responsabilidad Social.

Envio 09/02/2019

Revisão 09/03/2019

Aceite 09/04/2019

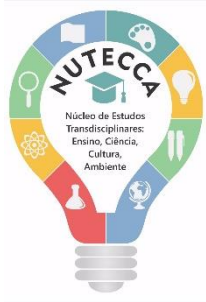
## A Prática Pedagógica em um Simulador Didático

Uma sociedade em que a tecnologia estimula inovação e experimentação, os simuladores didáticos aparecem como mudança e dinamismo capaz de auxiliar alunos a aprimorar habilidades e atingir competências. Apontar diretrizes de forma planejada é um caminho seguro para a formação dos alunos, neste sentido acredita-se que aplicar uma prática pedagógica, por meio de um simulador didático que auxilie, facilite e corrobore com o trabalho docente faz-se relevante para avaliar a capacidade de estabelecer responsabilidades sociais mobilizadoras do ensino.

O Simulador Didático Telos (SDT) aparece como uma prática em que os alunos aprendem a relacionar, questionar e construir uma alternativa que desperte a curiosidade e a vontade de aprender. Desta forma, se buscou realizar uma investigação no contexto de iniciação à prática profissional em turmas do 3º semestre de um curso técnico em contabilidade, no âmbito da disciplina de Tópicos Especiais em Contabilidade, sendo que a tomada de dados aconteceu no período de junho de 2017 até maio de 2018.

Utilizou-se uma metodologia qualitativa, com a coleta e análise de dados baseada em instrumentos como fichas de trabalho e jornais de desempenho. Desta forma, os alunos trabalharam em pequenos grupos, num ambiente de sala de aula, cuja dinâmica de ensino e aprendizagem estava pautada na promoção de atividades de tomada de decisão, possibilitando a resolução de problemas de ordem econômica-contábil-financeira e o desenvolvimento de competências em um ambiente empresarial que exigiam habilidades com os conhecimentos ofertados no currículo do curso técnico em contabilidade.

O conceito observando é que face aos resultados obtidos na pesquisa, defendemos a tese de que utilizar simuladores na educação auxiliam o aluno ao conhecimento do ambiente e sua realidade, que conforme (Oblingem, 2004, p.1) “jogos não são apenas para divertir, eles oferecem potencialmente poderosos ambientes de aprendizagem”. É urgente que se alterem



métodos, se criem momentos pedagógicos dinâmicos, motivadores e ajustados ao ambiente educativo. A capacidade de refletir, problematizar e de solucionar encontrará a devida integração e potencial conforme oferecido pelo simulador didático, pois desperta no aluno a curiosidade e a oportunidade de explorar, promovendo a reflexão entre a razão e o ambiente. Em meio ao potencial que o SDT tem apresentado nos instigou aproveitar as temáticas de contabilidade no processo de ensino e aprendizagem. Este foi o desafio em que se baseou esta investigação e que pretende por outro lado, demonstrar que a contabilidade vai muito além dos currículos escolares, partindo da necessidade de resposta à questão: de que forma o simulador didático Telos pode contribuir no ensino-aprendizagem do aluno, como uma prática pedagógica de aproximação entre habilidades e competências?

Desta forma buscou-se compreender a prática pedagógica criada pelo SDT, a fim de analisar o potencial do recurso. Para tanto elencou-se objetivos específicos como: analisar resultados de capacidade dos alunos em desenvolver habilidade e atingir competências com a prática pedagógica do simulador; verificar os resultados refletidos no processo de ensino-aprendizagem pela implementação do SDT.

Como fundamento teórico nos reportamos a Piaget, Callois e Chateau quanto a alguns significados de jogo, tendo em vista não esgotar a totalidade do assunto, mas com a intenção de convidar o leitor a pensar sobre as diferentes definições existentes. Para iniciarmos trazemos a origem latina da palavra, “ludus”, posteriormente substituída por “jocu” que significa desenvolvimento e também pode-se considerar a “atribuição de responsabilidade a uma pessoa que, por sua vez se atribui a outra” (Costa & Sampaio e Melo, 2006, p.597). No sentido etimológico o jogo é uma pura assimilação que consiste em modificar a informação de entrada de acordo com as exigências do indivíduo, Piaget (1970, p.58) diz que seria este o caso se “ por ventura se pudessem a estabelecer ligações entre si, de outro modo que por harmonia pré-estabelecida entre mônadas fechadas, então o órgão de ligação volta a ser, de direito, o sujeito”; “O jogo é uma escola de aprendizagem ativa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais” (Callois, 1990, p.16); Chateau (1975, p.13-14) define o jogo como “um meio pelo qual o homem pode desenvolver plenamente as suas potencialidades”.

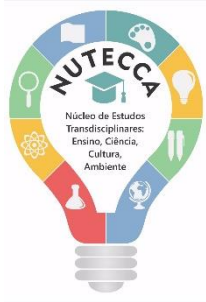


Segundo Brougère, Brunhs, Duflo, Freire, Huizinga, Kishimoto, Pascal, Piaget, Schiller, Vygostki, Knijnita, aprender brincado é uma importante estratégia educativa e para isso a utilização de jogos que imitem atividades reais, prepara os jovens para as diferentes situações cotidianas. Lembramos que o jogo não pode ocupar o lugar dos currículos, mas sim ser utilizado, sob a intervenção do docente, para a construção e solidificação dos conhecimentos. A importância do aprender brincando, para a educação é como uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, forma e prepara para a vida futura dos jovens.

O jogo nem sempre foi visto como didático, pois como a ideia de jogo era associada ao prazer, ele era tido como pouco importante para a formação. Porém, os estudos de Brougère trouxeram a importância do instrumento para auxiliar no processo de aprendizagem, pois sua vertente lúdica auxilia na fixação e utilização dos conceitos vistos. Fica então como desafio para os professores a escolha do jogo ideal para sua necessidade, levando-se em consideração o conteúdo, a maturidade dos integrantes de sua turma, espaço, tempo entre outras. Um dos maiores desafios dos professores nas salas de aula é a escolha do jogo como ferramenta de ensino, contudo, tem que ser bem escolhido, apresentar qualidade e sem nunca esquecer o seu objetivo. Os jogos possuem perfil lúdico e prazeroso compreendidos como ferramentas para brincar, enquanto os simuladores oferecem situações concretas e possibilite enfrentar os currículos escolares de maneira mais fácil, possibilitando a ambientes interativos e inovadores, compreendidos como ferramentas para aprender.

## **SDT da proposta à prática de Habilidades e Competências**

Diante do desafio dos professores de criar uma prática aberta, que torne seus alunos capazes de questionar os diferentes processos e motivá-los para o mundo o trabalho, o SDT se coloca como um importante instrumento e cabe a tarefa de desenvolver uma prática aberta, a capacidade de se questionar sobre o que se faz e como se faz, de despertar interesse nos alunos. O simulador Telos é um instrumento e um processo de interação entre os alunos e o ambiente empresarial, e permite que os alunos aprendam por meio de habilidades e competências os valores do grupo, no confronto e no respeito de ideias e vontades dos outros, tem como objetivo proporcionar determinadas aprendizagens em contabilidade que viabilizam

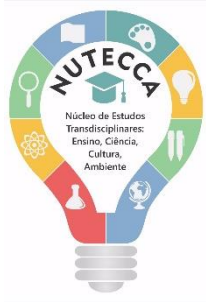


a atuação dos próprios alunos na tarefa de construir significados sobre os conteúdos da sua aprendizagem ao adotar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões. Os jogos de simulação são em geral, como as experiências de laboratório para as ciências sociais aplicadas. A contabilidade não consegue reproduzir no laboratório os atos e factos dos fenómenos que estuda, mas consegue-o recorrendo à simulação. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de carácter complexo na contabilidade.

Para a realização deste trabalho desenvolveu-se um estudo de caso, baseado numa análise qualitativa, que conforme Bogdan e Biklen (1982, p.47) apresentam cinco características básicas que configuram esse tipo de estudo:

- 1) na investigação qualitativa a fonte direta de dados é o ambiente natural constituindo o investigador e o instrumento principal;
- 2) a investigação qualitativa é descritiva;
- 3) os investigadores qualitativos interessam-se pelo processo do que simplesmente pelos resultados ou produto;
- 4) o significado é de importância vital na abordagem qualitativa;
- 5) os investigadores qualitativos tendem a analisar os seus dados de forma indutiva.

Pretende-se com esta investigação saber se a utilização do SDT contribui para a consolidação de conhecimentos em contabilidade, por parte 19 alunos do terceiro semestre do curso técnico em contabilidade em uma escola pública. Embora o simulador seja um produto educacional autônomo desenvolvido por Graciliano da Silva Santos, o potencial que o SDT têm apresentado instigou aproveitar as temáticas de contabilidade e desenvolver o processo investigativo e o apontamento das contribuições no ensino-aprendizagem ao utilizar SDT que foram realizadas por todos investigadores que adotaram a observação, que segundo Sato e Souza (2001), é inteiramente compatível com a pesquisa, pois o abandono do distanciamento do pesquisador, nela presente, aumenta a compreensão dos significados dos fatos. Essa abordagem metodológica, pertencente ao grupo das concepções interpretativas, depreende que a realidade é construída pelo grupo e se colocam em suas práticas, discursos cotidianos, enfim na sua cultura própria. A imersão no cotidiano local, no mundo dos sujeitos é peça fundamental para compreender todos esses significados e requer convivência, fazer parte, para apreender sobre as pessoas, suas vidas e os significados do que pensam e fazem. O estudo qualitativo apresenta como objetivos a identificação e apresentação de dados, indicadores e



tendências observáveis, amarrado com valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões, para garantir níveis melhorados de validação da metodologia implementada nesta investigação. Saliento que a observação é uma prática que todo o professor desenvolve numa sala de aula, e sem dúvida através da observação que muito se pode saber sobre os alunos face a uma situação nova.

A escolha da turma foi feita especificamente, a escolha último semestre do curso técnico em contabilidade, que cursaram a disciplina de Tópicos Especiais em Contabilidade na Escola Pedro D'Arcádia Neto. Foi aplicado e acompanhado o SDT com as respectivas fichas de trabalho e os jornais de desempenho, com a proposta de prática que evidenciavam os conhecimentos em contabilidade desenvolvidos durante o curso. Os alunos trabalharam em pequenos grupos formados pelos próprios alunos, resultando em 5 (cinco) grupos/empresas composto de 2 a 5 participantes cada.

Quadro 1 – Perfil dos Alunos

SEXO	
SEXO MASCULINO	8
SEXO FEMININO	11
IDADE	
MÉDIA DA SALA	21
SEXO MASCULINO	20
SEXO FEMININO	21
CIDADE DORMITÓRIO	
ASSIS/SP	14
MARACÁ/SP	2
TARUMÃ/SP	2
PEDRINHAS PAULISTA/SP	1
ENSINO MÉDIO CONCLUÍDO	
SIM	11
NÃO	8

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

O simulador foi desenvolvido utilizando a base curricular do curso técnico em contabilidade do ano de 2017, com a aplicação em trabalhos em sala de aula, servindo para auxiliar e tentar aproximar os alunos do conteúdo de modo a facilitar a aprendizagem. Importa



também referir que os temas que foram analisados e implementados no SDT na disciplina de Tópicos Especiais em Contabilidade foram:

- Mark-up
- Contabilidade Comercial
- Contabilidade de Custos
- Planejamento Tributário Empresarial
- Contabilidade Tributária e Fiscal
- Contabilidade Gerencial e Estratégica
- Tópicos Especiais de Contabilidade
- Legislação Social e Trabalhista

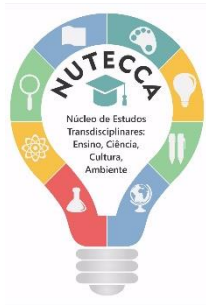
Ao estabelecer a relevância do estudo, o uso de “jogos de empresas baseados em simulação tem sido utilizado em sala e aula para auxiliar no processo de aprendizagem desde a década de 50” (Faria; Hutchinson; Wellington, 2009). Neste sentido, considerar pertinente analisar estas atividades como algo motivador para a aprendizagem de conteúdos e assimilando vários saberes. Assim, para que o simulador seja marcante e interessante para os alunos, a sua apresentação e composta pela constituição de até 8 grupos de alunos/empresas, sem limites de integrantes em cada grupo, que possuirá um capital inicial de \$ 10.000 unidades monetárias, para gestão inicial de sua empresa.

Imagem 1 – Ficha de Trabalho

EMPRESA		MÊS 1 MÊS 2 MÊS 3 MÊS 4 MÊS 5 MÊS 6 MÊS 7 MÊS 8 MÊS 9 MÊS 10																			
ALUNOS	MARK - UP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	MATERIA PRIMA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	MAKTETING	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	- PANFLETOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	- JORNAL DIGITAL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	- REDE SOCIAL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	P&D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	- CRIATIVIDADE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	- INOVACAO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	- SUSTENTABILIDADE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
IMOBILIZADO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
- CAMINHOES	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
- MAQUINAS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
RECURSOS HUMANOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
- TECNICOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
- GRADUADOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
- POS GRADUADOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
EMPRESTIMOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
- BANCOS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
- INVEST. ANJO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Fonte: Simulador Didático Telos

Uma vez que os alunos estabelecem o nome e os integrantes da empresa, o professor elabora um espaço em sala de aula para o preenchimento da ficha de trabalho, constituída por até 10 rodadas. A aplicação do simulador didático decorreu nos quarenta e cinco minutos



# Revista Hipótese



ISSN: 2446-7154

finais da aulas, após serem abordados anteriormente alguns conceitos curriculares ligados à temática, de modo a que os alunos pudessem utilizar e aplicar devidamente os conceitos inerentes àqueles conteúdos, sendo aberto o uso de qualquer material de apoio que o grupo acredite ser importante para tomada de decisão.



Ao final de cada rodada, os grupos avaliarão a sua performance conforme a divulgação de um jornal gerado pelo SDT. Os pesquisadores consideram tanto as características do jogo, ou seja, a exploração dos conhecimentos em contabilidade quanto a socialização, permitindo assim que os alunos cooperassem explorando as suas descobertas. Além disso, explorar o lado competitivo, visível na turma, é o que permitiu aos alunos ultrapassar as dificuldades desenvolvendo várias competências, por meio de habilidades identificadas nas disciplinas do conteúdo curricular do curso.

Imagem 2 – Jornal de desempenho

**Edição 01** **TELOS NEWS** a informação em suas mãos

**# ECONOMIA #**  
Após a reunião da equipe econômica, o presidente Graciliano manteve a taxa de juros referencial da economia. O cheque especial se mantém em 26,67% a.m. / 320% a.a. A política econômica do presidente Graciliano, forçou os bancos a praticarem taxa de juros de 6% a.m. na linha de empréstimos.

**# COMERCIO #**  
Nova edição!!! Primeiro sinal. Analistas dizem se indicadores podem influenciar na tomada de decisão????  
MERCADO MÊS 01

**# POLÍTICA #**  
Governo de Graciliano divulga a arrecadação do mês 1 e diz: O aumento na arrecadação, é meta orçamentaria. O Governo fará de tudo para atingir o Superávit Primário.  
IMPOSTOS ARRECADADOS ARRECADADAÇÃO EM \$  
ISV - Impostos sobre as vendas  
ISL - Impostos sobre o lucro

**# NOTÍCIAS LOCAIS #**  
TELOS NEWS registra pequenos sucessos. Manifestantes dizem insatisfeitos com a política econômica, entretanto, dão voz de confiança ao presidente. Observem as imagens:

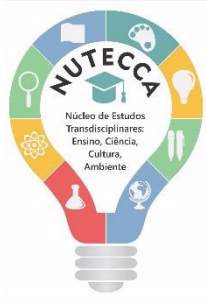
**# DEMONSTRATIVOS CONTÁBEIS #**  
EXTRA! EXTRA!! Empresas publicam seus Balanços Patrimoniais após o primeiro mês de operação. Leteiros aguardam ações por resultados.

BALANÇO PATRIMONIAL	EMPRESA TESTE 1	MÊS 01
<b>ATIVO CIRCULANTE</b>	<b>PASSIVO CIRCULANTE</b>	
BANCO CONTA MOVIMENTO	EMPRESTIMOS	
BANCO DIN-DIN	CHEQUE ESPECIAL	6.875,00
ESTOQUE	JUROS SOBRE CH ESPECI	-
INSUMOS	EMPRESTIMO BANCARI	-
PRODUTOS ACABADOS	JUROS SOBRE EMPRESTE	-
OUTROS CRÉDITOS	OBRIGAÇÕES FISCAIS	
IMPOSTO A RECLIPERAR	ISV A RECOLHER	947,19
	ISL A RECOLHER	-
<b>ATIVO NÃO CIRCULANTE</b>	OBRIGAÇÕES TRABALHISTAS	
IMOBILIZADO	SALARIOS	3.500,00
CAMBINHOS		
MAQUINAS	<b>PATRIMONIO EQUIDO</b>	
INTANGIVEL	CAPITAL SOCIAL	
RECURSOS HUMANOS	CAPITAL SUBSCRITO	10.000,00
	RESERVAS	
	RESERVAS DE LUCRO	-
	LUCRO/PREJ ACUMULADO	
	LUCRO ACUMULADO	-
	PREJUIZO ACUMULADO	(4.250,00)
<b>TOTAL ATIVO</b>	<b>TOTAL PASSIVO</b>	<b>17.072,19</b>

DEMONSTRAÇÃO DO RESULTADO DO EXERCÍCIO	EMPRESA TESTE 1	MÊS 01
RECEITA DE VENDAS	%	
(-) VENDAS DE PRODUTOS ACABADOS	4.375,00	100%
(-) IMPOSTOS SOBRE VENDA - ISV	947,19	22%
(-) RECEITA LIQUIDA	3.427,81	
(-) CUSTO DOS INSUMOS	3.427,81	78%
(-) CUSTOS DA MAO DE OBRA	2.625,00	60%
(=) LUCRO BRUTO	(2.625,00)	
(-) PASSFETOS	150,00	3%
(-) JORNALIS DIGITAIS	200,00	5%
(-) REDES SOCIAIS	400,00	9%
(-) MAO DE OBRA	875,00	20%
(-) JUROS SOBRE EMPRESTIMO	-	0%
(-) JUROS SOBRE CHEQUE ESPECIAL	-	0%
(=) LUCRO / PREJ. ANTES DO IMPOSTOS	(4.250,00)	
(-) IMPOSTOS SOBRE LUCRO - ISL	-	0%
(=) LUCRO C/ PRE-JUZO LIQUIDO	(4.250,00)	

Fonte: Simulador Didático Telos





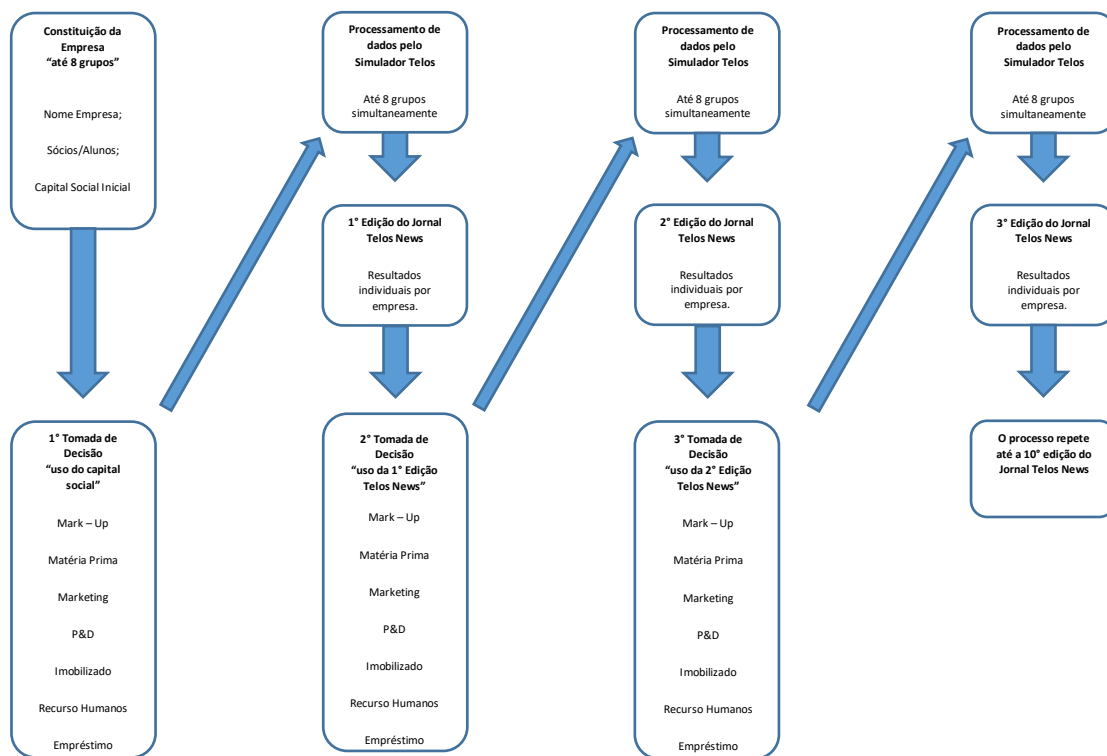
Ruben (2009) aborda que “simulações e jogos de empresas tem produzido um impacto substancial sobre conceitos e aplicações de ensino e ajudam a superar limitações sobre metodologias tradicionais” pois trazem a realidade e possibilitam que os alunos experienciem o processo, aumentando assim seus conteúdos técnicos e suas atitudes diante do enfrentamento das diferentes situações: relacionamentos e resolução de conflitos. O SDT, cuida de dados e instrumentos que fornecem o máximo de informações úteis para uma tomada de decisões no ambiente interno e externo da empresa. As competências e habilidades exigidas serão aquelas previstas os temas analisados e implementados no Simulador Didático Telos, como os conceitos curriculares em contabilidade como:

- Aplicar princípios e conceitos, tais como patrimônio, lucro, custos e despesas, margem de contribuição e outros índices relacionados à produtividade e lucratividade.
- Controlar estoques utilizando técnicas e modelos adequados.
- Aplicar conceitos de matemática financeira (juros, descontos, prestações).
- Utilizar de forma ética e adequada as possibilidades oferecidas por leis de incentivo fiscal à produção na área.
- Comunicar-se com os integrantes da equipes, utilizado vocabulário técnico e glossário de contabilidade específico.
- Utilizar os instrumentos de planejamento, bem como executar, controlar e avaliar os procedimentos dos ciclos: tributário; financeiro; contábil; do patrimônio; da produção; dos sistemas de informações.
- Identificar características, possibilidades e limites na área de atuação profissional.
- Utilizar a tecnologia disponível na pesquisa de ferramentas e no desenvolvimento das atividades da área.

Pois é uma lógica do mercado, que se guia nas atuais circunstâncias pelos mecanismos das chamadas pedagogia das competências e da habilidade.



Fluxograma 1 – Prática de Ensino-Aprendizagem SDT

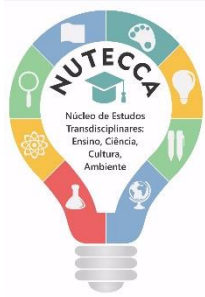


Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

É uma preocupação hoje na educação como ensinar e como avaliar considerando as qualificações e habilitações, isso é extremamente relevante, mas é necessário pensar em competências e habilidades para além dessa única orientação. Frigotto (2001, p.81) destaca um ponto fundamental que no interior da pedagogia da competitividade, centrada nos conceitos de competências e habilidades, opera-se uma mudança profunda no papel econômico atribuído à escola e ao processo de formação técnico-profissional.

Quadro 2 – Currículo vs Competências e Habilidades

CURRÍCULO	CERTIFICAÇÃO	COMPETÊNCIA E HABILIDADE
Legislação Social e Trabalhista	Qualificação	Obrigações Trabalhista
Operações Financeiras	Qualificação	Bancos conta Movimento, Empréstimo
Economia e Mercado Financeiro	Qualificação	Capital, Reservas e Lucros Acumulados, DRE
Contabilidade Comercial	Qualificação	Matéria Prima, Imobilizado, Intangível



Contabilidade de Custos	Qualificação	DRE
Sistemas de Informações Contábeis	Qualificação	Simulador Telos
Planejamento Tributário Empresarial	Qualificação	Outros Créditos, Obrigações Fiscais
Processos Estatísticos de Pesquisa	Qualificação	DRE
Contabilidade Gerencial e Estratégica	Habilitação	Marketing e P&D
Contabilidade Tributária e Fiscal	Habilitação	Outros Créditos, Obrigações Fiscais
Estrutura e Análise das Demonstrações Financeiras	Habilitação	Bancos conta Movimento, Empréstimo

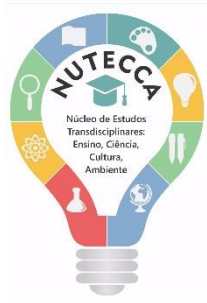
Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

De maneira resumida, podemos dizer que as competências no contexto educacional dizem respeito à capacidade do aluno de mobilizar recursos visando a abordar e resolver uma situação complexa. Costa et al. (2006) apresenta a definição pertinente a educação “competência é uma qualidade de apreciar e resolver um problema, envolvendo a sua capacidade, habilidade, aptidão e idoneidade. Indivíduos competentes, dentro das mais variadas atividades, tendem a ser bem-sucedidos”. Na sociedade atual, as competências são essenciais para que o indivíduo tenha sucesso em sua vida social e na carreira. O mercado de trabalho necessita de pessoas capazes de tomar decisões, liderar, resolver conflitos, utilizar conhecimentos adquiridos ao longo do processo acadêmico. A Competência não se alcança, desenvolve-se.

Definir a habilidade como a aplicação prática de uma determinada competência para resolver uma situação complexa é, portanto, na escola focar a prática de ensino-aprendizagem baseada em competências e habilidades para preparar o jovem a lidar com situações de seu cotidiano e ser capaz de resolver problemas reais, ampliando além do uso no empreendedorismo.

### **Reflexão, análise e opiniões**

Após a realização da prática de ensino-aprendizagem SDT até a 3ª edição do jornal Telos News, refletiu-se e analisou-se a ficha de trabalho e as três edições dos jornais de cada equipe, com o objetivo de melhorar a intervenção na sala de aula colocando em prática as sugestões referidas pelos alunos. Esta etapa da pesquisa foi uma tarefa que exigiu tempo, paciência e um esforço coletivo dos investigadores e cuidado na elaboração do registro de



dados. A recolha de dados foi deste modo baseada nos resultados dos instrumentos de fichas de trabalho e nos jornais.

Quadro 3 – Resultados das Tomadas de Decisões

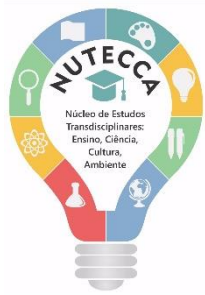
EMPRESA	INTEGRANTES DO GRUPO	CAPITAL INICIAL	CAPITAL FINAL
PUNHO DE AÇO ME	2 alunos	\$ 10.000,00	\$ 15.255,56
BART LTDA	4 alunos	\$ 10.000,00	\$ 10.487,04
CO. LEANDRO E LEONARDO	5 alunos	\$ 10.000,00	\$ 9.725,00
TILLITI	4 alunos	\$ 10.000,00	\$ 10.288,44
EGKMOVCO. LTDA	4 alunos	\$ 10.000,00	\$ 10.238,39

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

O SDT permitiu avaliar o quanto as habilidades dos alunos somadas aos currículos estudados, influenciaram nas competências comunicativas, de cooperação e relação interpessoal criando no aluno uma vontade de aprender mais. O aluno colocou à prova o conhecimento, usando-o a razão em situações concretas. Neste trabalho utilizamos o SDT como um estímulo ao crescimento, como um recurso em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica uma vitória ou derrota.

Quadro 4 – Domada de Decisão das Equipes

	PREÇO	LUCRO / PREJUÍZO	SALDO EM CAIXA	DÍVIDAS	INVESTIMENTOS
<b>* PUNHO DE AÇO ME</b>					
PRIMEIRA RODADA	\$ 320,00	\$ -375,00	\$ 1.875,00	\$ 5.250,00	\$ 12.000,00
SEGUNDA RODADA	\$ 90,00	\$ - 103,94	\$ 2.400,00	\$ 5.734,50	\$ 12.000,00
<b>* BART LTDA</b>					
PRIMEIRA RODADA	\$ 77,50	\$ 287,88	\$ 2.800,00	\$ 266,96	\$ 7.000,00
SEGUNDA RODADA	\$ 43,52	\$ 62,15	\$ 2.029,10	\$ 137,01	\$ 7.000,00
<b>* CO. LEANDRO &amp; LEONARDO</b>					
PRIMEIRA RODADA	\$ 277,95	\$ -175,00	\$ 1.825,00	\$ 0,00	\$ 7.000,00



# Revista Hipótese

ISSN: 2446-7154

SEGUNDA RODADA	\$ 277,95	\$ - 100,00	\$ 725,00	\$ 137,01	\$ 7.000,00
* TILILITI					
PRIMEIRA RODADA	\$ 119,90	\$ 463,44	\$ 1.999,10	\$ 0,00	\$ 7.000,00
SEGUNDA RODADA	\$ 124,90	\$ -175,00	\$ 1.471,78	\$ 0,00	\$ 7.000,00
* EGKMVCO. LTDA					
PRIMEIRA RODADA	\$ 101,50	\$ 361,15	\$ 2.833,50	\$ 252,32	\$ 7.000,00
SEGUNDA RODADA	\$ 80,00	\$ -129,30	\$ 1.471,78	\$ 0,00	\$ 7.000,00

Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Diante dos dados podemos colocar que temos uma melhoria na apreensão dos conhecimentos e uma queda da evasão nas aulas por todos integrantes participarem das atividades, graças às práticas oferecidas já que o jogo permite, “[...] uma internalização de uma determinada cultura que explicita uma relação social dada, ou seja, “um conjunto de maneiras de ser, de agir e de pensar” (FRIGOTTO, 1983, p 41).

Nesse viés, acreditamos ser possível realizar uma educação de qualidade com a inserção de práticas que estimulem a participação e que fomente a autonomia intelectual e moral através da transmissão dos conhecimentos, valores, autonomia essa que permita o entendimento da estrutura social existente.

## Referências

- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. K. **Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução a teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- CALLOIS, R. (1990). **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia.
- CHÂTEAU, J. (1975). **A criança e o Jogo**. Coimbra Atlântida Editora.
- COSTA, J. A. & SAMPAIO e MELO, A. (2006). **Dicionário da Língua Portuguesa**. 6ª Edição. Porto: Porto Editora.
- FARIA, A. J.; WELLINGTON, W. J. **A survey of simulation game user, former-user, and neverusers**. *Simulation & Gaming*, v 35 n. (2), pp. 178-207, 2004.
- OBLINGER, D. **The Next Generation of Educational Engagement**. *Journal of Interactive Media in Education*, v.1 (Special) , 2004. Disponível em :<[www-lime.open.ac.uk/articles/10.5334/2004-8-oblinger/](http://www-lime.open.ac.uk/articles/10.5334/2004-8-oblinger/)>. Acesso em: 02 agosto 2018.



# Revista Hipótese



ISSN: 2446-7154

PIAGET, Jean. (1970). **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro, Zahar Editores.

RUBEN, B. D. Simulations. **Games and Experience-Based Learning: The Quest for a new Pararigm for Teaching e Learning**. Simulation&Gaming. V. 30; p. 498, 1999

583