

Accountingame – O jogo da Contabilidade -

ENQUADRAMENTO

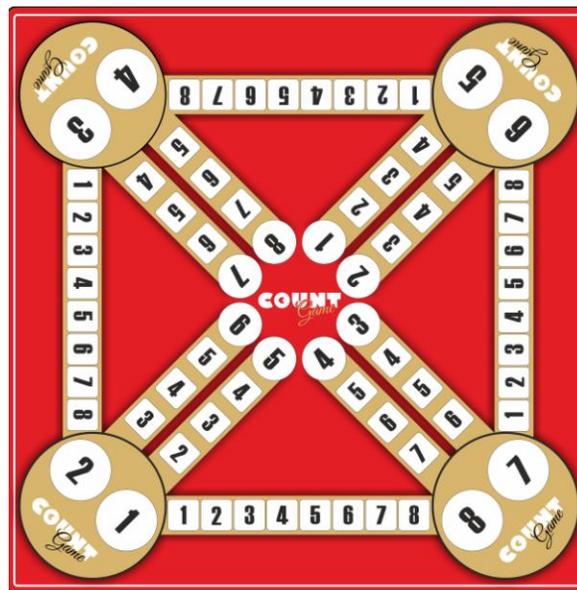
Atualmente, em Portugal, o ensino da Contabilidade nas Instituições de Ensino Superior encontra-se generalizado, partindo dos cursos de cariz contabilístico, mais comuns no ensino Politécnico, passando pelos cursos da área da Gestão e da Economia, abrangendo ainda outras Licenciaturas na área das Ciências Humanas e Sociais. Contudo, regra geral, verifica-se que os alunos do ensino superior que aprendem esta unidade curricular pela primeira vez, nem sempre se encontram convenientemente preparados devido ao fato de terem poucas ou nenhuma bases do ensino secundário.

Dada a relevância que esta área representa em termos de saídas profissionais, principalmente em algumas regiões do país, torna-se necessário que o sistema de ensino consiga despertar nos estudantes a curiosidade sobre este tema, ajudando-os a desenvolver o seu interesse pelas diferentes temáticas. Neste contexto, consideramos ser imprescindível que as Instituições de Ensino Superior estejam recetivas a novos desafios, ou seja, que a constante inovação tecnológica possa incrementar a existência de recursos e estratégias de aprendizagem diversificados e apelativos para serem adotados no ensino, exponenciando a possibilidade de os alunos aprenderem com maiores índices de motivação, cabendo aos professores 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 JOGO – ACCOUNTINGAME –

O Accountingame foi desenvolvido com o objetivo de tornar as aulas de contabilidade mais interessantes e motivadoras assim como para facilitar a aprendizagem dos alunos. A ideia foi desenvolver um jogo cuja temática incidisse sobre a contabilidade em geral e as classes do Sistema de Normalização Contabilística (SNC) em particular. Como o SNC tem oito classes principais e cada uma delas tem diversas subdivisões a ideia foi que o tabuleiro estivesse dividido em casas com um determinado número cada e que cada casa correspondesse a uma classe principal do SNC.

Cada classe do SNC correspondente a cada casa no tabuleiro tem um conjunto de duzentas perguntas para o jogador responder. As perguntas surgem de forma aleatória e abordam as temáticas da contabilidade relacionadas com a respetiva classe. O jogador terá de responder acertadamente para poder prosseguir o jogo. Ao responder, quer o jogador quer os seus adversários tem a oportunidade de aprender diversas matérias relacionadas com as diversas temáticas inerentes às classes principais e respetivas subcontas do SNC.



A introdução deste jogo em contexto de ensino da contabilidade no ensino superior pretende, facilitar o processo de procura do aluno pelo conhecimento, despertando o seu interesse por novas experiências de aprendizagem e de descoberta do saber através de novas situações pedagógicas estimuladoras. A aprendizagem proporcionada através de atividades lúdicas passa assim a ter um significado mais intenso, acompanhando o aluno/jogador durante a sua vida académica, visto que o conhecimento adquirido é interiorizado e, quando necessário, expresso de maneira interativa.

PREPARAÇÃO

O jogo começa no centro do tabuleiro. Cada jogador é colocado, aleatoriamente, numa casa numerada de 1 a 8. O primeiro a jogar é aquele que estiver situado na casa número 1 e assim sucessivamente por ordem ascendente. O jogador para avançar terá de responder acertadamente à pergunta que lhe seja colocada e de acordo com a classe do SNC em que estiver colocado nesse momento. As questões estão relacionadas com os conteúdos inerentes à classe onde o jogador se encontra.



OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a responder corretamente a pelo menos uma pergunta correspondente a cada uma classe do SNC situada nos cantos principais do tabuleiro e/ou três perguntas de cada classe das restantes casas do tabuleiro. Quando o jogador possuir todas as estrelas, correspondentes às classes principais, acesas poderá dirigir-se para as casas situadas ao centro do tabuleiro. O primeiro jogador a acender todas as estrelas e a chegar ao centro do tabuleiro respondendo acertadamente a uma pergunta correspondente à classe do SNC em que estiver nesse momento é declarado o vencedor do jogo.



FORMA DE JOGAR

O “Count Game” deverá ser jogado, preferencialmente, por 8 alunos, ou em grupos de 2 alunos cada perfazendo assim um máximo de 16 alunos por jogo. No entanto o jogo pode ser jogado por menos alunos ou até individualmente. Apesar de todas estas possibilidades o objetivo primordial é que joguem 8 alunos em cada sessão, para que cada um individualmente possa testar os seus próprios conhecimentos e assim evoluir com os seus acertos e erros assim como com os acertos e erros dos seus adversários/colegas.

REGRAS

Partindo do centro do tabuleiro, o jogador que inicia o jogo, terá de responder acertadamente a uma pergunta da classe em que se encontra, se acertar avança para a casa correspondente ao número que lhe saiu no dado e de acordo com a sua estratégia de jogo, se não acertar permanece no mesmo local. Os jogadores dispõem de 90 segundos, no máximo, para responder à questão que lhe for colocada, se não responder dentro desse limite de tempo a resposta é considerada errada. Quer o jogador acerte ou não, após responder a uma questão, dá sempre a vez a outro jogador e assim sucessivamente. Quando o jogador atingir a parte quadrada exterior do jogo a direção que pode escolher será a que pretender de acordo com a sua estratégia de jogo e das temáticas que pretenda responder em primeiro lugar, tendo que se movimentar sempre na zona quadrada exterior do jogo até que responda acertadamente a todas as classes, só podendo dirigir-se ao centro quando acender todas as estrelas correspondentes a cada uma das classes. O jogador deve planear muito bem os seus movimentos tendo em conta a casa em que lhe seja mais conveniente responder num determinado momento do jogo.

Quando partir numa determinada direção o jogador já não pode voltar atrás. **Exemplo:** se lançar o dado e sair o número “5”, não poderá contar 3 para a direita e 2 para a esquerda, sendo obrigatório escolher o “cilindro virtual” que lhe

aparece automaticamente no tabuleiro. Em cada jogada deve escolher qual a direção que mais lhe convém de acordo com a temática inerente a uma determinada classe que pretenda responder por ainda não ter a respetiva estrela acesa. Se os valores obtidos com o dado não lhe permitirem estar numa classe que lhe falte responder, o jogador ganha pontos por acertar. Os jogadores podem ocupar a mesma casa do tabuleiro. A atribuição dos pontos é feita de acordo com o grau de dificuldade da pergunta. Pela vitória são atribuídos 40 pontos que somam aos obtidos ao longo do jogo.

ACEDER AO JOGO

www.accountingame.pt

Necessário realizar o registo e respetiva confirmação para poder entrar e jogar.

- Entram em www.accountingame.pt e preenchem a secção **REGISTO**, utilizando o vosso mail. **Nota:** O site não funciona no Internet Explorer, sendo necessário utilizar o navegador [Google Chrome](http://www.google.com/chrome/) ou outro.
- Após clicarem no botão **REGISTAR**, devem aceder ao mail que utilizaram para confirmar o registo. **Nota:** O mail de confirmação pode, eventualmente, ir para **SPAM**.

COMEÇAR A JOGAR

- O jogo Count Game já está disponível (Versão Final) para ser jogado, basta para isso que acedam ao site www.accountingame.pt e entrem no jogo utilizando o mail de registo e respetiva password.
- Os alunos entram no site e podem jogar as vezes que quiserem durante o tempo que pretenderem.
- Existe uma tabela de classificação que apresenta os 20 alunos com maior pontuação a nível nacional. Queremos saber qual é o aluno que consegue obter mais pontos a nível nacional.
- Não é necessário fazer um jogo completo para ganhar pontos.
- Se não conseguir completar o jogo num determinado momento, desde que não faça clique no botão “**Desistir**” pode continuar mais tarde fazendo **Log In** novamente.
- Cada resposta certa vale pontos que vão acumulando na classificação final.

Qualquer dúvida na utilização/registo, por favor entrem em contacto para qualquer um dos seguintes mails:

- economista99@hotmail.com
- ruisilva@utad.pt
- rrs@estg.ipp.pt
- rui.jorge.silva@ubi.pt