

PROTAGONISMO, A JORNADA DO HERÓI NA SALA DE AULA

Uma modelo de roteiro de aulas em Ciências Contábeis

Getúlio Oliveira Rosa¹
Mário Divino de Oliveira Junior²

RESUMO

O herói de mil faces ajuda a compreender como grandes histórias da humanidade em diversas épocas e locais apresentam padrões similares, se valendo deste livro e seus achados foi criado o livro A jornada do escritor, apresentando três atos em doze fases da história de um herói. Este artigo tem como objetivo apresentar um modelo de roteiro de aula para o curso de Ciências Contábeis que promova o protagonismo do estudante como grande herói de sua própria jornada, utilizando como método de base lógica a dedução, como meio de investigação o sistema comparativo, utilizando um nível de pesquisa descritiva e delineamento bibliográfico e documental. Assim propondo um modelo para a realização de aulas com o tema balancete de verificação, mostrando que é possível a utilização de criação de roteiro cinematográfico para construção de aulas incríveis.

Palavras-chave: Herói, Contabilidade, Aprendizagem.

ABSTRACT

The hero with a thousand faces helps to understand how the great stories of humanity in different times and places have similar patterns, using this book and its findings, the book The Writer's Journey was created, presenting three acts in twelve phases of the story of a hero. This article aims to present a class script model for the Accounting course that promotes the student's protagonism as the great hero of his own journey, using deduction as a logical basis method, as a means of investigation the comparative system, using a level of descriptive research and bibliographic and documentary design. Thus, proposing a model for conducting classes with the theme of verification balance, showing that it is possible to use the creation of a cinematographic script to build incredible classes

Keywords: Hero, Accounting, Learning.

INTRODUÇÃO

A humanidade ao redor do mundo, em diversas épocas, histórias são contadas, seja para facilitar a compreensão de determinadas situações ou delimitações de comportamento do grupo, é interessante observar que existem similaridades nas

¹Graduado em Ciências Contábeis, Especialista em Perícia e Auditoria, MBA em Gestão Financeira, Especialista em Neuroaprendizagem e Práticas Pedagógicas. Professor Universitário na Faculdade Mais de Ituiutaba - FacMais. E-mail: getulio.rosa@facmais.edu.br.

²Graduado em Ciências Contábeis, Especialista em Gestão estratégica em finanças, Especialista em Contabilidade gerencial e tributária, Especialização em auditoria e perícia contábil, Especialização em gestão empresarial e de negócios. Professor Universitário na Faculdade Mais de Ituiutaba - FacMais. Diretor em Mundial Gestão em negócios Ltda. E-mail: mario.junior@facmais.edu.br.

histórias e mitos humanos como protagonista, podem servir tanto de inspiração como de repulsa. (VOGLER, 2006).

O mito, *Mytho* em grego têm diversos significados sendo aqui considerado como enredo a narrativa de uma fábula, que segundo Campbell (1997) pode ser considerada a abertura secreta onde a energia do cosmos se manifestam nas culturas humanas, pois a eficácia de inspirar de maneira despretensiosa, pois os símbolos da mitologia são espontâneas da psique e cada um traz em si o poder de ser criador. Ainda segundo Campbell (1997), o termo mono em grego *mónos* remete a algo que tem sentido único, desta forma, o monomito se trata da aplicação do mito a um ser protagonista, no qual os ouvintes podem compreender as mensagens se colocando no lugar do protagonista ou sentido da história.

Este artigo aborda possível aplicação da construção de *monomitos* nas aulas de Ciências Contábeis, utilizando a como base os estágios da jornada apresentado por Vogler (2006) e elementos da obra de Campbell (1997), tendo como objetivo geral apresentar um modelo de roteiro de aula que promova o protagonismo do estudante como o monomito em cada aula. Utilizando como método de base lógica dedutiva, meio de investigação o sistema comparativo, utilizando um nível de pesquisa descritiva e delineamento bibliográfico e documental.

A sociedade segundo Vogler (2006) usa histórias para facilitar processos de compreensão e aprendizado, assim é possível a docentes utilizarem esse recurso para a construção de roteiros arquetípicos que consigam atingir estudantes com linguagem contemporânea apresentada por filmes e séries, onde podem se ver como protagonistas, levando a engajamento e facilitando o processo de ensino aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

As idéias de Campbell, segundo Vogler (2006), inevitavelmente mudaram os rumos de Hollywood onde cineastas como George Lucas e George Miller, a influência percebida nos filmes de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Coppola e outros, sendo para roteiristas, produtores, diretores e cenógrafos como uma grande caixa de ferramentas sendo possível construir histórias em qualquer situação imaginável, sendo possível ainda diagnosticar problemas de enredo frágeis, realizando correções e promovendo melhora de performances.

O livro a Jornada do escritor é uma adaptação do livro O Herói de mil faces,

aplicada a escrita de roteiros, onde Vogler (2006) considera que a história de todo herói é uma jornada saindo de um ambiente seguro para um mundo desconhecido, sendo este o mundo externo ou interno do personagem, o que o leva a crescer e se transformar, as estações nascem de maneira natural, mas é importante conhecer o guia de narrativas, que são um mapa, que passa por três atos e doze etapas consumindo aproximadamente 25% do roteiro no primeiro ato, 50% no segundo e 25% no terceiro como é apresentado abaixo.

2.1 PRIMEIRO ATO

Toda boa história considerando o monomito tem início no mundo comum, primeira etapa segundo Vogler (2006) onde a narrativa da história vai levar o herói para um mundo especial de descobertas e aventuras, porém para que haja esta sensação primeiro é preciso contextualizar o mundo comum, cotidiano, sendo possível gerar contraste e percepção das mudanças ao longo do tempo, um mundo comum e um extraordinário a se explorar.

Após conceitualizado o mundo comum um problema se apresenta ao herói, segunda etapa do primeiro ato, um desafio, aventura, um confronto de tal maneira que o impeça de ficar em seu mundo comum. O encontro com alguém especial, um remédio para mulher amada ou a salvação do mundo. Tudo que pode ser resumido na pergunta o herói conseguirá voltar para casa? Seu mundo comum. (VOGLER, 2006).

É natural que diante do novo se fique relutante a mudança, neste momento se apresenta a terceira etapa, a recusa ao chamado, neste momento a insegurança e medo por parte do herói o fazem pensar em desistir diante do desconhecido, sendo necessário surgir uma influência que o leve a diante. Neste momento a quarta etapa se apresenta, o encontro com o mentor, um personagem que prepara o herói para os desafios que virão, oferecendo o ferramental necessário para o futuro, um momento simbólico normalmente apresentando vínculos com características paternas, ressaltando, que o mentor deve se afastar em determinado momento, deixando o protagonismo para o herói. Neste momento o herói se prepara para a última fase, a travessia do primeiro limiar, se comprometendo com a aventura, esta é uma posição onde não pode mais voltar ao mundo comum antes de cumprir sua missão. A travessia do primeiro limiar é simbólica, pois o personagem venceu seu medo e vai partir para a ação. (VOGLER, 2006).

2.2 SEGUNDO ATO

O herói empoderado encontra desafios e começa a aprender as regras desse novo mundo, esta etapa é chamada de testes, aliados e inimigos, normalmente conexões são feitas, nas histórias muitas vezes em bares e salões construindo vínculos e desafetos. Aqui é realizado o desenvolvimento do personagem, enquanto o herói e seus companheiros reagem às ações. (VOGLER, 2006)

Com o tempo se aproxima a segunda etapa a caverna oculta, representando o segundo linear, a fronteira de um lugar perigoso, onde o tesouro está escondido e onde o monstro reside, a aproximação consiste nas etapas que levam a preparação para o herói enfrentar a morte ou um grande perigo para conseguir o que procura. E a terceira etapa acontece o rito de passagem, o herói morre, para renascer diferente, uma prova acontece. O grande monstro aparece, colocando o personagem em frente seu maior medo, um momento crítico e de tensão, mas chave no desenvolvimento, onde toda experiência adquirida é colocada à prova. Após vencer a prova o personagem ganha o título de herói e se chega a última etapa do ato a recompensa, onde o protagonista tem motivos para comemorar, por vencer a morte e correr tantos riscos agora consegue ter posse do que veio buscar. (VOGLER, 2006).

2.3 TERCEIRO ATO

Vencido o desafio e de posse do título o herói chega a primeira etapa o caminho de volta para casa, que também é grande e agora é o momento de arcar com as consequências de estar com o que veio buscar, nesta parte as perseguições são constantes, mesmo tendo vencido o monstro o bosque ainda é grande. Nesta etapa o herói percebe que tem que voltar ao mundo comum e que ainda existem testes em sua frente. (VOGLER, 2006).

Antes do herói voltar ao mundo comum ele precisa de outro ritual de passagem, a segunda etapa ressurreição, algo como o primeiro, que lhe garanta uma volta segura a seu lar, um amadurecimento e verificação das competências que adquiriu, um verdadeiro saber do saber. Para que o herói chegue à última etapa retorno com o Elixir, voltando ao mundo comum e trazendo o que procurava, entre outras coisas conhecimento e experiência que podem ser úteis para sua comunidade. Caso não conquiste algo, o personagem precisa voltar e repetir a aventura, algumas histórias mostram o tolo que se recusa a aprender se metendo nas mesmas trabalhadas diversas vezes. (VOGLER, 2006).

2.4 ATIVIDADES CONTÁBEIS

As diretrizes curriculares nacionais para o curso de graduação em ciências contábeis, apresentadas pela resolução 10 do Conselho nacional de educação (CNE) e Câmara de educação superior de 16 de dezembro de 2004, em seu artigo quarto apresentam as competências e habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes de Ciências contábeis ao longo de sua formação:

I - utilizar adequadamente a terminologia e a linguagem das Ciências Contábeis e Atuariais;

II - demonstrar visão sistêmica e interdisciplinar da atividade contábil;

III - elaborar pareceres e relatórios que contribuam para o desempenho eficiente e eficaz de seus usuários, quaisquer que sejam os modelos organizacionais;

IV - aplicar adequadamente a legislação inerente às funções contábeis;

V - desenvolver, com motivação e através de permanente articulação, a liderança entre equipes multidisciplinares para a captação de insumos necessários aos controles técnicos, à geração e disseminação de informações contábeis, com reconhecido nível de precisão;

VI - exercer suas responsabilidades com o expressivo domínio das funções contábeis, incluindo noções de atividades atuariais e de quantificações de informações financeiras, patrimoniais e governamentais, que viabilizem aos agentes econômicos e aos administradores de qualquer segmento produtivo ou institucional o pleno cumprimento de seus encargos quanto ao gerenciamento, aos controles e à prestação de contas de sua gestão perante à sociedade, gerando também informações para a tomada de decisão, organização de atitudes e construção de valores orientados para a cidadania;

VII - desenvolver, analisar e implantar sistemas de informação contábil e de controle gerencial, revelando capacidade crítica analítica para avaliar as implicações organizacionais com a tecnologia da informação;

VIII - exercer com ética e proficiência as atribuições e prerrogativas que lhe são prescritas através da legislação específica, revelando domínios adequados aos diferentes modelos organizacionais.

2.4.1 Prerrogativas profissionais

A resolução CFC Nº1.640/2021, apresenta o direito especial e inerente da profissão contábil, apresentando em seu artigo segundo onde o contabilidade pode exercer a profissão e suas funções e no artigo terceiro as atribuições privativas como segue resumidamente abaixo:

XII – elaboração de demonstrações contábeis e de todas as demonstrações que expressam a posição patrimonial e de suas variações, mesmo que com outra nomenclatura, por exemplo demonstrações financeiras, relato integrado ou relatórios de sustentabilidade, de acordo com a estrutura de relatório financeiro aplicável e de normas técnicas;

2.5 TEORIAS DA APRENDIZAGEM

2.5.1 Behaviorismo

O behaviorismo também conhecido como comportamentalismo estuda o comportamento, segundo Cunha (2010) o ambiente conduz o sujeito a determinadas ações, assim o comportamento é a forma expressão do organismo, sendo possível seu registro e quantificação, uma pessoa ao beber água é a representação da falta da mesma em si, a necessidade interna gera uma ação perceptível a quem está externo.

2.5.2 Abordagens cognitivas

Os esforços desta área de conhecimento se direcionam a investigação do que vai além da mudança de comportamento, mas o que leva a ela, ou seja, a partir dos conhecimentos já adquiridos aprender é ter acesso a novos saberes que provoquem mudanças no comportamento, gerando algo que não seja mais o antigo e nem o recém adquirido, mas concepção integrada e integral de ambos. Um bom exemplo é a teoria dos esquemas:

- Crescimento - Informações já acumuladas.
- Ajuste - Modificações causadas por novas informações.
- Reestruturação - Nova forma de esquema, de compreensão das coisas.

(SALVADOR, et. al, 2000).

2.5.3 Epistemologia genética

O conhecimento é elaborado de maneira contínua, a partir das experiências do sujeito através de esquemas neurais, assim compreendendo o mundo que o cerca através da:

- Assimilação - Acesso ao novo conhecimento.
- Equilíbrio - Processo de aprendizagem do novo conhecimento, assim como na bicicleta não é possível manter o equilíbrio parado, aqui é um processo, onde o estudante erra até chegar na próxima etapa.
- Acomodação - Processo de modificação da estrutura mental, onde o novo conhecimento se une ao anterior, transformando o sujeito.

(SALVADOR, et. al, 2000).

2.5.4 Sociointeracionismo

O sujeito aprende em sociedade, a linguagem é uma ferramenta cultural e tem

papel fundamental no desenvolvimento do pensamento, ou seja, a ligação do homem com o mundo não é direta, passa pela compreensão da linguagem, através de símbolos. Desta forma o desenvolvimento é atribuído em três partes:

- Desenvolvimento real - onde se está, competências já desenvolvidas, tarefas já realizadas, conhecimento já consolidado.
- Zona de desenvolvimento potencial - São incorporadas novas tarefas, criando estímulos para chegar ao conhecimento potencial, que podem ser realizadas com auxílio e mediação.
- Zona de desenvolvimento proximal - Distância entre o desenvolvimento real e potencial, local onde o sujeito pode desenvolver novas tarefas, que estão em consolidação.

(VYGOTSKY, 2007).

2.5.5 Afetividade

A afetividade é a capacidade humana de ter afeto através das sensações agradáveis, ou falta dela, a aprendizagem se constitui através da interação entre os sujeitos, assim o eu e o outro se formam simultaneamente e gradativamente em um processos de diferenciação, oposição e complementação recíproca, para isso se apresentam três aspectos:

- Emoção - Exteriorização do afeto, através de palavras e ações, ligação entre o sujeito e o meio.
- Sentimento - É algo que muda o comportamento de maneira discreta ao ambiente e expansiva no sujeito, como mudanças biológicas - batimentos cardíacos, ritmo de respiração, secura na boca.
- Paixão - Remete a autocontrole, uma maneira de dominar a situação ambiente.

(MAHONEY E RAMALHO, 2007).

2.5.6 Metodologias ativas e híbridas

A vida é um processo de aprendizagem ativa, através de trilhas flexíveis e semi estruturadas de desafios cada vez mais complexos. Normalmente a aprendizagem é dedutiva, onde uma pessoa mais experiente transmite uma pequena parte e o questionamento e a experimentação aprofundam os saberes, como uma espiral. Cada ser é único e por isso o processo de aprendizagem é único e diferente, onde cada sujeito seleciona e o que é mais relevante e faz sentido para si, aquilo que gera mais

ligações cognitivas e elementos emocionais.

As metodologias ativas buscam o protagonismo do sujeito, envolvimento ativo, participativo e reflexivo nos processos, enquanto as híbridas focam na flexibilidade, mistura e compartilhamento de espaço, tempo, atividades e técnicas. A aprendizagem intencional se equilibra em três movimentos:

- Individual - Cada aluno percorre um caminho diferente, ao menos em parte.
- Grupal - O aumento da aprendizagem advindo de diferentes formas de interação e compartilhamento.
- Tutorial - Orientação por pessoas mais experientes.

(BACICH; MORAN, 2018)

3. MÉTODOS

O ser humano busca conhecer o mundo, para isso se fez necessário a criação de sistemas, etimologicamente ciência do latim *scientia*, conhecimento em um sentido amplo, com a evolução de acordo com Gil (2008), percebesse que nem todo conhecimento é científico, mas a ciência é a base para o conhecimento.

A ciência busca a veracidade dos fatos, para isso, este artigo se valeu do método dedutivo como base lógica de investigação, partindo do geral ao particular, considerando a aplicação dos monomitos nas sociedades ao longo do tempo até as salas de aula do curso de Ciências Contábeis. Quanto aos meios tecnológicos de investigação foi utilizado o método comparativo, com vista a investigação da construção da jornada do herói, sua similaridade com a aula e possibilidade de aplicação. O nível de pesquisa utilizado foi a descritiva, assim descrevendo as características e percurso da jornada, com seu delineamento em pesquisa bibliográfica e documental. (GIL, 2008)

A diretriz curricular nacional (DCN) do curso de Ciências contábeis em seu artigo quarto, apresenta as competências e habilidades a serem desenvolvidas pelos futuros profissionais e a uma delas aplicada a metodologia aplicada no parágrafo anterior, considerando que a mesma pode ser replicada as demais observando suas peculiaridades.

4. DISCUSSÃO

4.1 OBJETO DE ESTUDO

Considerando a prática contábil em sua base, foi escolhido trabalhar com a construção de um balancete de verificação, observando o item três do artigo quarto

da resolução dez do Conselho nacional de Educação e Câmara de Educação superior “elaborar pareceres e relatórios que contribuam para o desempenho eficiente e eficaz de seus usuários, quaisquer que sejam os modelos organizacionais” e como prerrogativa apresentada no item doze do artigo terceiro da resolução 1.640/2021 do CFC

elaboração de demonstrações contábeis e de todas as demonstrações que expressam a posição patrimonial e de suas variações, mesmo que com outra nomenclatura, por exemplo demonstrações financeiras, relato integrado ou relatórios de sustentabilidade, de acordo com a estrutura de relatório financeiro aplicável e de normas técnicas;

4.2 TIPOLOGIA DA AULA

Buscando melhor contextualizar, a aula construída com base na Jornada do herói apresentada posteriormente, foi pensando em uma aula prática tendo o modelo de Sala de aula invertida, onde os estudantes realizaram leituras e assistiram vídeos sobre o assunto. Para chegar ao objetivo será construído um balancete de verificação, usando avaliação diagnóstica no começo e formativa ao final. Com o tempo de três horas de duração.

4.3 ROTEIRO

Como apresentado, a jornada do herói passa por três atos, onde aproximadamente são consumidos 25% do tempo no primeiro, 50% no segundo e 25% no terceiro.

4.3.1 Primeiro ato - 45 minutos

Nos primeiros 45 minutos devem ser realizadas atividades de contextualização, com objetivo na mobilização e engajamentos necessário para toda a jornada, caso isso não seja bem realizado o restante da aula fica comprometida.

Considerando os conceitos cognitivistas como: assimilação e desenvolvimento real, se inicia a aula com uma avaliação diagnóstica de forma objetiva utilizando de ferramenta como o Kahoot e com tempo de desenvolvimento de aproximadamente 20 minutos, para entender onde a turma está em relação às competências necessárias para as atividades a seguir, haja vista que, se o desafio for maior que a competência já adquirida haverá maior chance da recusa do chamado, gerando baixa mobilização e

possível aumentando as conversas paralelas e uso de celulares como fuga da realidade presente, deixando todo o processo ineficaz, devendo sempre observar a emoção dos estudantes conforme a teoria da afetividade e o behaviorismo sugerem. Caso identifique disparidade significativa na turma use esse tempo para nivelamento começando das bases, reconhecendo que os estudantes são diferentes e trilham seus próprios caminhos mas tenham no momento da aula mesma oportunidades, não desistindo daqueles que mais precisam de incentivo para o desenvolvimento de competências.

A jornada deve ser construída como trilha semi-estruturada de acordo com os conceitos de metodologia ativa, iniciando com a apresentação do mundo comum, buscando através da revisão garantir a releitura das competências básicas estudadas anteriormente extra sala conforme a tipologia em uso, buscando promover ao estudante a sensação de vencedor.

Com a expectativa de conseguir realizar os desafios do mundo comum é hora de apresentar o chamado à aventura e o Elixir que se deve buscar na caverna secreta. Devendo explicar claramente o objetivo e os benefícios das competências a serem adquiridas, sua aplicabilidade no mundo real, mercado de trabalho, prerrogativas profissionais, e outros, com tempo aproximado de cinco minutos.

Como mentor sempre tenha *cartas na manga*, é natural que no início se tenha aversão ao novo e que alguns estudantes sejam relutantes ao desafio, por isso esteja preparado para a recusa do chamado. Por ser mais experiente e saber da importância do desenvolvimento desta nova competência ao herói, foque nos benefícios do aprendizado e como a falta dele pode prejudicar a vida profissional.

Se atente a construção de vínculos com a turma, o novo é desafiador e dá medo, porém, quando se tem alguém com mais experiência, um mentor, que está disposto a morrer para defender a equipe, mesmo os grandes monstros se tornam pequenas sombras. A turma precisa confiar e saber que aquele esforço é realmente necessário e estes vínculos são construídos ao longo do tempo, assim, dedicar tempo à sua construção é indispensável. Nesta etapa o professor assume o papel de protagonista, realizando breve exposição dialogada, apresentando o conteúdo, mostrando competência no assunto, práticas profissionais e de estudo, levando exemplos e como realizar a atividade, apresentando novos materiais de pesquisa como legislação, vídeos e livros, que garantam uma travessia segura para o novo conhecimento, posterior desenvolvimento das habilidades e competências, com tempo aproximado de vinte

minutos.

Após a apresentação o mentor se afasta, deixando o herói em uma posição onde não é mais possível voltar ao mundo comum, pois, já foram inseridos neste novo mundo, e o que sabem já é mais do que trouxeram ao chegar, os levando a travessia do primeiro limiar.

4.3.2 Segundo ato - 90 min

Agora é o momento de crescer e amadurecer os conhecimentos, transformando em habilidades e posteriormente em competências, nos próximos 90 minutos os estudantes serão apresentados a diversas atividades que garantam gradativamente o desenvolvimento das competências e habilidades esperadas.

A primeira atividade é apresentada, escrituração simplificada em rezonetes e construção de um balancete de verificação, com base em modelos de documentos reais como contratos, notas fiscais, duplicatas, extratos bancários, com tempo aproximado de 50 minutos, onde é fácil perceber que aliados são as conexões neurais já criadas e os inimigos aquelas ainda por criar, como a zona de desenvolvimento potencial, equilíbrio e ajuste, como apresentadas nas abordagens cognitivas, é normal que se recorra ao mentor como expressão física do momento cognitivo como nos apresenta o behaviorismo, que sendo sábio, invés de apresentar respostas, apresenta aliados, facilitadores ou caminhos para conquistar o aprendizado através do material de estudo previamente apresentados e diálogos direcionados com o uso de metodologias ativas.

O foco é fazer, as dúvidas aparecem e serem sanadas prioritariamente por meio de maiêutica, ajuda de colegas de sala e orientação de onde buscar a informação para resolução do problema, é importante não ser rude ou indiferente ao estudante, mas ele deve perceber que é o protagonista da história e precisa realizar as tarefas, só assim, conseguirá o prêmio. Reserve tempo para a correção, sempre existirão dúvidas a serem esclarecidas neste momento e os estudantes devem se sentir confiantes, criando conexões assertivas e tendo condições de enfrentar a próxima etapa, afinal, se aproxima da caverna oculta. Como exemplo, utilizando o item anterior, para esclarecer qual o valor correto a ser importado da nota fiscal, caso possa ser recuperados tributos ou ainda onde encontrar o valor do capital social no respectivo documento.

Se apresenta a segunda atividade do ato, mais complexa que a primeira e onde as competências devem ser colocadas em prova, é um momento de tensão, o mentor pode novamente ser chamado e como sábio que é, conhecedor dos caminhos, onde

apresenta livros, leis ou vídeos como ferramentas mágicas para derrotar o monstro e conseguir como prêmio as competências esperadas, a verdadeira provação, apresentada por um desafio, a última atividade, onde seja possível a percepção da competência adquirida. A criação e apresentação de um balancete com dez mutações patrimoniais, com tempo aproximado de vinte minutos.

Por fim se apresenta a recompensa, que deve ser sentida, como um saber que se sabe, tem que ser perceptivo, só assim terá valido a pena todo o esforço empenhado, dedique tempo nesta etapa, aqui mais uma vez, vínculos são criados com muita intensidade como gratidão, respeito, confiança, elementos básicos para todo o processo. O reforço positivo é sempre importante, acredito que seguindo as etapas até aqui, a grande maioria da turma terá conseguido realizar com sucesso a atividade proposta. Assim é importante a correção para que tenham a recompensa do esforço empenhado.

Após a conclusão da tarefa, se faz a correção, elogia o esforço e ressalta o quanto aprenderam até o momento e agora conseguem realizar a atividade imposta quanto à prerrogativa profissional, o que foi dado como missão no início da aula, com tempo aproximado de 20 minutos.

4.3.3 Terceiro ato - 45 minutos

O retorno para casa, tem a mesma distância do percurso que se afastou dela, portanto este tempo de declínio e encerramento deve ser marcante com aquele gostinho de quero mais, dando as deixas para os próximos episódios da trama.

Mesmo passado a provação e estando com a recompensa em mãos o herói ainda no labirinto e precisa sair dele, por isso reflexões sobre o aprendizado é importante, com tempo aproximado de quinze minutos, sempre no sentido evolutivo do personagem, mesmo que não tenha tido êxito no todo, a sua experiência e aprendizado são o que importa e isso deve ser ressaltado, onde mesmo ferido o herói segue em frente para voltar para casa e encontrar seu mundo. Próximo ao encerramento da aula, uma breve reflexão sobre o que se aprendeu e que isso não é tudo, sempre desafios nos são colocados a prova, garantindo que o herói não fique vaidoso demasiadamente.

Se confirma o processo, com a ressurreição, aqui sendo aplicada uma avaliação comparativa, verificando o quanto de competências foram adquiridas durante a aula e servindo como referência para os próximos planejamentos, com tempo aproximado de vinte minutos. Observando porém que o nível de dificuldade deve ser inferior ao da provação, mas que seja perceptível para o estudante a sua evolução ao longo da aula. Uma avaliação individual, através da criação de um formulário com poucas e estratégicas questões objetivas e uma questão discursiva com a criação prática de um balancete, provando que os estudantes estão aptos para os próximos passos.

Por fim a última etapa a sensação de ganhador deve prevalecer, palavras motivacionais e incentivos devem ser ressoadas, a sensação de ser o protagonista de sua história deve ser marcante, para voltar ao mundo real com o status de herói e detentor do saber. Deixando os últimos cinco minutos para as cenas de pós-credito com pequena introdução da jornada do próximo encontro. Sempre corrigir a avaliação formativa é importante para que o estudante saiba que sabe e apresentar os pontos da próxima aula onde pode ser a construção de um balanço patrimonial, como um dos principais demonstrativos contábeis, garante entre outras coisas a mobilização para a próxima aula.

4.4 METODOLOGIAS DE AULA

Como se percebe, conceitos de metodologia ativa se apresentam em todos os processos, a participação do estudante é indispensável; metodologia híbrida garante otimização do tempo em aula. A afetividade deve ser um ponto constante por parte do professor, buscando perceber o comportamento dos estudantes e fazendo intervenções caso necessário. O sociointeracionismo e epistemologia genética são apresentados em todas as etapas, principalmente nos desafios e correção dos mesmos. Por fim as abordagens behavioristas e cognitivista também, tanto nas ambientações, quanto nas atividades e correções.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no trabalho, principalmente no roteiro da aula, segue a proposta do modelo de aula.

Quadro 1 - Modelo de roteiro de aula.

Ato	Etapa	Objetivo	Atividade	Ferramenta	Avaliação	Tempo
1	O mundo real	Revisão	Perguntas objetivas	Kahoot	Diagnóstica	20 min
	Chamado para a aventura	Objetivo da aula	Exposição dialogada	Quadro e pincel	Observação	5 min
	Recusa do chamado/ Encontro com o mentor/ Travessia do limiar	Apresentação do conteúdo.	Exposição dialogada	Quadro, pincel e datashow	Observação	20 min
2	Provas, aliados e inimigos	Desenvolvimento de competências	Escrituração e Construção de balancete conforme documentação apresentada.	Documentos e planilha.	Formativa	50 min
	Caverna oculta/ Provação	Avaliação da competência	Construção de balancete conforme informações apresentadas.	planilha.	Somativa	20 min
	Recompensa	Saber que sabe.	Correção/Pontuação.	Planilha		20 min
3	O caminho de volta	Reflexão quanto ao aprendido.	Exposição dialogada	Quadro, pincel e datashow.	Observação	15 min
	Ressurreição	Revisão	Perguntas objetivas	Formulário	Comparativa	20 min
	O retorno com o elixir	Fechamento	Exposição dialogada	Quadro, pincel e datashow.	Observação	5 min

Fonte: Dos autores.

Ser protagonista da própria história é algo fantástico e na sala de aula não deve ser diferente, tanto docente como discente são protagonistas, cada um em seu momento, cumprindo sua função no contexto da história.

Este trabalho cumpre seu objetivo, apresentando um modelo e ressaltando que como todo modelo serve de inspiração para os docentes, devendo ser adaptado à realidade, seja em condições dos estudantes e/ou da instituição de ensino, lembrando da importância da diversidade das práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L.R.; MAHONEY, Abigail Alvarenga (Org.). **Afetividade e aprendizagem:** contribuições de Henri Wallon. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

BACICH, Lilian; MORAN, José; (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórica-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. **Resolução CNS/CES 10.** Brasília, 16 de dezembro de 2004.

BRASIL. **Resolução CFC Nº 1.640.** Rio de Janeiro, 18 de novembro de 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento, 1997.

CUNHA, Marcus Vinícius da. **Psicologia da Educação.** Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

SALVADOR, César Coll; et al. **Psicologia do Ensino.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

VIGOTSKI, Lev. **A formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2018.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** Estrutura mítica para escritores. 2º ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.