

Área temática: Ensino em Administração

Título: *Role-Play* (Jogo de Papéis): Uma Modalidade Didática Alternativa no Ensino da Contabilidade.

AUTORAS

SILVIA PEREIRA DE CASTRO CASA NOVA

Pós-Doutoranda da EAESP/FGV

silvianova@usp.br

LAUDICEIA NORMANDO DE SOUZA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA

laudiceia@usp.br

RESUMO:

A pesquisa sobre a aprendizagem no campo da contabilidade vem atravessando desafios. Apesar de se referenciar em um conjunto de práticas contábeis aplicadas no passado ou no presente, percebe-se a dificuldade cada vez maior de promover a interatividade através do envolvimento do aluno no processo ensino-aprendizagem. O Role-Play é um “jogo de papéis” que permite que pessoas adultas brinquem e aprendam ao assumir diferentes papéis. Entre as modalidades didáticas pode ser destacado como uma das ferramentas direcionadoras para aplicação das estratégias de ensino que permitam um processo de aprendizagem mais efetivo da Contabilidade. A questão que orientou o estudo foi: A satisfação e a aprendizagem percebidas são diferentes entre as turmas, em relação ao mesmo tema, quando abordado na forma de Role-Play e de exercício grupal? Para responder essa questão foi estruturado um quase-experimento com duas turmas de alunos ingressantes no curso de graduação em Economia, de uma universidade pública. A satisfação e a aprendizagem percebidas foram pesquisadas por meio de um questionário. Os resultados mostraram-se promissores e devem incitar novas pesquisas sobre o tema.

Palavras-chave: *Role-Play*; Ensino; Contabilidade

INTRODUÇÃO

O conceito de educação como meio formal para formar indivíduos com valores pessoais definidos, cômicos de sua importância como cidadãos e capazes de se adaptar a uma sociedade mutante e globalizada, tem levado muitas instituições de ensino a procurarem novas alternativas pedagógicas, com a finalidade de adicionar estas características ao desenvolvimento das habilidades técnicas.

Esta constante mutação evidencia a fragilidade dos modelos de ensino-aprendizagem tradicionais, provocando inquietude e ação reflexiva sobre a necessidade de construção de um novo projeto educativo capaz de enfrentar os desafios do momento histórico atual.

A pesquisa sobre a aprendizagem no campo da contabilidade também vem atravessando esses desafios. Apesar de se referenciar em um conjunto de práticas contábeis aplicadas no passado ou no presente, percebe-se a dificuldade cada vez maior de promover a interatividade através do envolvimento do aluno no processo ensino-aprendizagem.

Silva (2001) evidencia a necessidade de diversificar constantemente as técnicas e modalidades didáticas visando tornar o processo do ensino-aprendizagem mais produtivo.

Diferentes modalidades didáticas foram classificadas por Krasilchik (2004). Em seu trabalho, a autora propõe uma classificação das modalidades, a saber: Aulas expositivas, Discussões, Demonstrações, Aulas práticas, Excursões, Instrução individualizada, Projetos e Simulações.

Segundo a autora é possível separar as diversas modalidades didáticas de acordo com sua possibilidade de melhor servir aos objetivos do ensino. Como exemplo, para transmissão de informação (aula expositiva e demonstração); para realizar investigações (aulas práticas e projetos); para analisar as causas e implicações do desenvolvimento (simulações e trabalho dirigido).

Nesse contexto insere-se o *Role-Play* (Jogo de Papéis) como modalidade didática, pertencente ao grande grupo da Simulação. Krasilchik (2004) conceitua Simulação e Role-Play, respectivamente, como:

Modalidade didática usada para designar atividades em que os participantes são envolvidos numa situação problemática com relação à qual devem tomar decisões e prever suas conseqüências.

(...) Um outro tipo de simulação, chamado *Role-Play* ou dramatização, destina-se a envolver os alunos num conflito em relação ao qual devem formar juízos de valor.

Conforme salientam Higuchi & Roberti (2000, p. 182) apud Cechin(2002):

O adolescente e o adulto precisam da ficção para alimentar o imaginário, aliviar tensões, encontrar respostas às dúvidas, viver experiências impossíveis de serem vividas no mundo real, rompendo com os limites do tempo e do espaço”. Usar a sala de aula como palco para que os educandos aprimorem conhecimentos através do assumir papéis (leia-se situações) que talvez não houvessem vivenciado, possibilita que esses educandos sintam as emoções similares a tal situação, como se ela fosse real.

Mendes (2000) destaca que por meio de modalidades didáticas que utilizam jogos e simulações, os alunos aprendem a aplicar a teoria e conceitos para diversos problemas. Os estudantes tornam-se ativos no processo de aprendizagem e são estimulados a aprender de forma mais descontraída, distanciando-se dos processos de simples memorização de regras, definições e procedimentos.

A utilização desta modalidade didática no ensino da Contabilidade tem sido um recurso para promover a interatividade e, por meio de encenações, despertar o espírito discente reflexivo e contextualização teórica do universo contábil.

Assim, esse estudo tem por objetivo destacar, entre as modalidades didáticas, o *Role-Play* como uma das ferramentas direcionadoras para aplicação das estratégias de ensino que permitam um processo de aprendizagem mais efetivo da Contabilidade.

Em decorrência do que foi exposto, o seu objetivo geral é discutir os principais conceitos da modalidade didática do *Role-Play*, evidenciando nuances do seu aproveitamento em uma situação prática, dedica-se à definição de seus principais conceitos mostrando nuances de seu aproveitamento em uma experiência prática particular.

Notadamente, espera-se que o texto apresente respostas às recentes demandas de acadêmicos brasileiros por trabalhos que evidenciem alternativas de ensino que estimulem aspectos mais humanos e menos mecanicistas da formação dos futuros contadores, entre os quais Laffin (2003), Marion (2001), Mendes (2003), Silva (2001), Cunha (2003) e Passos e Martins (2003).

REFERENCIAL TEÓRICO

O *Role-Play* é um “jogo de papéis” que, embora pareça inicialmente esquisito, permite que pessoas adultas brinquem e aprendam ao assumir diferentes papéis. A diversão consiste em um mergulho descontraído no universo infantil, um resgate não intencional das brincadeiras, quando a menina por meio da observação, assumia um papel e brincava de ser mãe, professora, cantora e o menino por sua vez, assumia o papel de super-herói, bombeiro, policial etc. Assim, é correto afirmar que o *Role-Play* é algo que já faz parte do universo e da imaginação humana (CECHIN, 2002).

Seu criador foi Jacob Levy Moreno, que durante sua preparação na área de pesquisas médicas passou a se interessar por um método de tratamento revolucionário, pois não tinha modelos fixos profissionais, mas um interesse na filosofia, arte e teatro. Inspirou-se em um fato que marcou sua infância: aos quatro anos e meio, quando brincava com outras crianças de ser o próprio Deus, foi desafiado pelos colegas a pular do alto de uma pilha de cadeiras que simbolizavam o céu. Empolgado pela fantasia e crença de que era efetivamente Deus, lançou-se do alto das cadeiras e quebrou o braço direito na queda. Esse fato marcou o início da teoria sociométrica (YOZO, 1996).

A Sociometria, sob o ângulo de visão de José Carlos Landini (1998:31), mantém suas raízes em um tripé formado pelos conceitos de espontaneidade/criatividade, tele-relação e teoria de papéis.

No que se refere ao conceito de papéis, Moreno (1987) formulou a expressão *Role-Playing*, usada em dois sentidos. Em seu sentido estrito é utilizada para diferenciar as três etapas da estruturação do papel:

(...) Pode ser útil distinguir entre *Role-Taking* (recebimento de um papel) - com o que nos referimos à adoção de um papel acabado, plenamente estabelecido, que não permite ao indivíduo qualquer variação, qualquer grau de liberdade - *Role-Playing* (interpretação de papel) - o que permite ao indivíduo um certo grau de liberdade - e *Role-Creating* (criação de papéis) - o que permite ao indivíduo um alto grau de liberdade, como, por exemplo, o ator espontâneo (*spontaneity player*)."

Vale destacar que Moreno atribuía a inspiração de sua teoria ao teatro, sendo este uma das vertentes do Psicodrama. Por este motivo, usava os mesmos termos. Para Moreno, o Psicodrama pode ser definido como a ciência que explora a verdade por métodos dramáticos (Moreno, 1975: 17), e cada pessoa deveria viver seu próprio drama, sendo não só o ator, mas também o autor de suas próprias peças.

Em sua significação mais exata a expressão *Role-Playing* é utilizada para referir-se ao "jogo de papéis" (Moreno, 1974, pp. 122 e 181):

O jogo ou treinamento de papéis permite explorar as possibilidades de um indivíduo de representar os papéis determinados...

O conceito de jogo psicodramático de papéis é simples. Sua finalidade é proporcionar ao ator uma visão dos pontos de vistas de outras pessoas, ao atuar no papel de outros, seja em cena, seja na vida real.

Para Soeiro (1976, pp. 113 e 115):

Trata-se de criar situações para o desenvolvimento de determinado papel. Esta técnica é bastante útil porque permite colocar o indivíduo frente a reações muito semelhantes àsquelas reais (...) faz com que o indivíduo, uma vez desenvolvido o papel vivenciado numa situação mais protegida, onde serão apontados pelo grupo as suas falhas e os acertos no seu desempenho, terá oportunidade de desenvolver esse papel mais rapidamente do que na situação real...

No início do aquecimento o indivíduo sente a dramatização como irreal, mas depois isto se modifica e ele se comporta como o faria na vida real...

Moreno (1975) estabelece as diferenças básicas entre a representação do *Role-Play* e do teatro ao definir que o ato de representar não tem o mesmo sentido de representar no teatro.: "... os atores não são atores mas pessoas reais e não 'atuam' mas 'apresentam' os seus próprios 'eus'."

Outra diferença é proposta por Kaufman (1992, p. 75):

O *Role-Playing* é diametralmente oposto ao *Play Acting*: desempenhar um papel que não tem nada a ver com representar uma peça. O paradoxo do ator - representar outro personagem diferente do seu e dar-lhe cunho de sinceridade - desaparece com o "desempenho de papel", no qual o indivíduo localiza-se

em uma situação real na qual lhe é pedido que se mostre o mais possível como ela realmente é.

Entretanto, o emprego constante do *Role-Play*, particularmente ao que se refere aos treinamentos em empresas, tem levado a um desvirtuamento do sentido original para o qual Moreno o criou. Naffah (1979) argumenta tecendo uma importante diferenciação:

O método do *Role-Playing*: "interpretação de papéis" - transformados posteriormente por uma certa prática ideológica em "treinamento de papéis" busca, enquanto método, uma pesquisa, explicitação e transformação dos papéis, tomando-os em sua dimensão dinâmica ou interativa.

A nosso ver ele representa uma derivação do teatro terapêutico. Mas, na verdade, é menos específico que os métodos sociátricos; visa à educação e ao desenvolvimento da espontaneidade de uma forma mais global enquanto que o psicodrama e o sociodrama especificavam-se no "tratamento" das patologias.

Por isso o *Role-Playing* tornou-se o método central do psicodrama pedagógico ou educacional. Com a transformação do *Role-Playing* em *Role-Training*, entretanto, o método passou a realizar exatamente o oposto do que Moreno pretendia (desenvolvimento da espontaneidade, recriação dos papéis).

Atualmente, as indústrias (e mesmo as escolas) usam-no como uma forma de exercer um controle de produção sobre os empregados (ou os alunos, no caso da educação). O *Role-Training* desenvolve e reforça papéis pré-determinados segundo as exigências do sistema industrial (ou educacional), colocando os indivíduos em formas condizentes com a preservação das instituições e do sistema econômico-político-simbólico. A identidade de cada um é conferida "de fora", pela função que exerce, pelo "status" que ocupa, pelo papel que desempenha.

Assim, entre as modalidades didáticas e comportamentais, é interessante destacar o *Role-Playing* como uma das ferramentas direcionadoras para aplicação das estratégias de ensino que permitam um processo de aprendizagem mais efetivo da Contabilidade.

UM PANORAMA DA UTILIZAÇÃO DO ROLE-PLAY NA EDUCAÇÃO CONTÁBIL

O *Role-Playing*, tem despontado como modalidade didática alternativa em pesquisas sobre o ensino contábil internacionalmente. Tomassini (1974) evidenciou o uso do *Role-Playing* no ensino da contabilidade como um meio eficaz de satisfazer a demanda para o ensino interativo, destacando sua necessidade com elemento cognitivo da aprendizagem ao menos em três níveis: pessoal, interpessoal e organizacional.

Os benefícios na adoção desta modalidade foram descritos por Maier et al. (1975):

- Demonstrar a diferença entre pensar e fazer;
- Permitir a prática em realizar uma ação;
- Realizar mudanças da atitude eficazmente colocando pessoas em papéis especificados;
- Treinar pessoas para despertar a sensibilidade aos sentimentos de outros;
- Desenvolver uma apreciação mais completa em relação ao comportamento em situações sociais;
- Permitir que os indivíduos descubram suas falhas pessoais;
- Treinar o controle dos sentimentos e das emoções.

No mesmo sentido destaca-se ainda a contribuição de Camionete Ments (1989, p. 25) ao listar as vantagens do *Role-Playing*:

- Permitir aos estudantes expressar sentimentos escondidos;
- Discutir emoções e problemas;
- Desenvolver sentimentos de empatia com os outros;
- Praticar vários tipos de comportamentos e atitudes;

- Praticar a solução de problemas envolvidos na dinâmica social generalizada através da interação do grupo;
- Induzir a efeitos motivacionais favoráveis;
- Permitir que os estudantes controlem seu próprio ritmo;
- Promover a mudança nas atitudes;
- Treinar o controle dos sentimentos e das emoções.

Jones e Pfeiffer (1979), por sua vez, enfatizaram a importância do *Role-Playing* no desenvolvimento cognitivo, abordando-o como um veículo para aplicação da teoria, mediante estímulo a situações que envolvam problemas do mundo real.

Escrevendo sobre a perspectiva do educador de contabilidade, Umaphy (1985) indicou que “os estudantes se beneficiam do *Role-Playing* na aprendizagem, devido à experiência baseada na compreensão, retenção e motivação realçada”.

Por outro lado, as desvantagens do *Role-Playing* de acordo com Camionete Ments (1989, p. 27) são:

- Usar uma quantidade grande de tempo e de recursos;
- Depender da qualidade do professor e do estudante;
- Implicar na perda do controle do que foi aprendido e da ordem com a qual se aprende por parte do professor.

Em 1990, o Comitê da Associação Americana da Contabilidade, incitou aos educadores a assegurar que o ensino da contabilidade desenvolvesse a capacidade para pensar e resolver problemas com criatividade. Deppe (1991) enfatizou os benefícios do uso do *Role-Playing*, através da contribuição para o desenvolvimento de competências na profissão contábil.

Craig e Amernic (1994) abordaram que o ensino contábil pode ser realçado com a utilização de modalidades didáticas interativas, destacando a utilização do *Role-Playing* através de um experimento e evidenciando as reações positivas alcançadas por um grupo de alunos.

Norman et al. (2000) apresentaram um caso onde alunos através do *Role-Playing* em um MBA, enfrentam situações adversas na gerência de uma companhia hipotética.

Um estudo de caso com decisões referentes ao planejamento dos impostos é evidenciado por Scott (2004). Durante o caso, os estudantes participam em cenários de *Role-Playing*, através de reuniões estratégicas com um supervisor, permitindo que os estudantes desenvolvessem ações reflexivas e atuassem como consultores tributaristas.

No Brasil, foram localizadas três pesquisas referentes à aplicação do *Role-Playing* ao ensino da administração.

Davel et al. (2004) abordaram a estética como agente contribuidor na revitalização da relação entre ensino e aprendizagem da administração. Partiram do pressuposto de que a integração de recursos estéticos (filme, música, dança, teatro, fotografia, artes plásticas, literatura) e o desenvolvimento de uma concepção estética da aprendizagem e do ensino podem favorecer essa revitalização.

Carvalho e Carvalho (2004) empreenderam um esforço teórico-prático no qual buscaram o suporte da técnica psicodramática do *Role-Playing*, para responder à demanda de uma empresa júnior vinculada a uma instituição de ensino superior (IES).

Por sua vez, Ruas (2004) apresentou uma experiência de aprendizagem baseada na apropriação de práticas da cena teatral, alcançando resultados positivos e ressaltando que a utilização de práticas teatrais podem ser empregadas como alternativas metodológicas em várias situações e circunstâncias do ensino em administração e da formação gerencial.

Pesquisas realizadas na base de dados das bibliotecas dos principais centros de pesquisas do ensino superior contábil, não localizaram estudos relacionando a utilização do *Role-Playing*, ao ensino contábil brasileiro. Assim, essa pesquisa se propõe a preencher uma lacuna nas pesquisas brasileiras relativas à utilização do *Role-Playing* na área contábil.

METODOLOGIA DE PESQUISA

A metodologia da pesquisa caracteriza-se como um quase-experimento, com grupos constituídos de forma não aleatória. As variáveis pesquisadas foram satisfação e a aprendizagem percebida com a introdução do *Role-Play*, como modalidade didática.

Para tanto, foram escolhidas duas turmas de ingressantes do curso de graduação em Economia de uma universidade pública, matriculados em uma disciplina de Contabilidade. O tema análise de balanços foi selecionado dentro do programa da disciplina para ser objeto de ensino por meio da utilização do *Role-Play*. Foi desenvolvido um caso prático de análise da situação de uma empresa real, em que os alunos assumiram papéis e apresentaram suas decisões para auxiliá-la.

O grupo experimental contou com a abordagem do caso na forma de *Role-Play* enquanto no grupo de controle foi solicitada a sua solução como um exercício grupal.

A satisfação e aprendizagem percebidas foram pesquisadas com a utilização de questionários. Assim, a satisfação e aprendizagem foram comparadas utilizando-se as duas modalidades alternativas (*Role-Play* e exercício grupal).

A questão que orientou o estudo foi:

A satisfação e a aprendizagem percebidas são diferentes entre as turmas, em relação ao mesmo tema, quando abordado na forma de *Role-Play* e de exercício?

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Caracterização dos sujeitos em estudo

Os sujeitos do experimento foram alunos ingressantes do curso de graduação em Economia, de uma universidade pública, divididos em duas turmas da disciplina de Contabilidade. O grupo experimental foi constituído por 29 alunos, dos quais 44% apresentavam idade superior a 21 anos. O grupo controle era constituído por 30 alunos, dos quais 75% apresentavam idade inferior a 20 anos.

Instrumentos

Para medir o nível de satisfação e aprendizagem dos alunos, aplicamos questionário constituído por assertivas adaptadas dos trabalhos desenvolvidos por Sauaia (1995) e Batista (2003, p.72).

Resultados

Satisfação

Questões	Grupo Experimental Role-play			Grupo Controle Exercício em grupo		
	Baixa	Neutra	Alta	Baixa	Neutra	Alta
1) Satisfação em ter participado	3,4%	13,8%	82,8%	17,2%	17,2%	65,6%
2) Disposição em participar novamente		24,2%	75,8%	20,7%	10,4%	68,9%

Percebe-se que a satisfação percebida com o *Role-Play* é muito alta: cerca de 83% dos alunos, em contraposição com 65%, no caso do exercício grupal

A disposição em participar novamente é igualmente alta, ressaltando-se que no que se refere ao exercício em grupo, 20% disseram não estarem dispostos a participar novamente dessa atividade.

Grupo Experimental				Grupo Controle			
3)Em resumo, qual a sua opinião sobre o Role-play?				3)Em resumo, qual a sua opinião sobre o Exercício em grupo?			
Fraco	Regular	Bom	Muito bom	Fraco	Regular	Bom	Muito bom
	6,9 %	37,9 %	55,2 %	6,9%	17,2%	41,4%	34,5%

Os resultados obtidos no nível de satisfação demonstram que o *Role-Play* aplicado na turma experimental concentração de respostas nos itens “Bom” e “Muito Bom”. Não houve indicação de “Fraco”. Em se tratando do exercício, cerca de 24% dos alunos o classificaram como “Fraco” ou “Regular”.

Questões	Grupo Experimental Role-play			Grupo Controle Exercício em grupo		
	Discordo	Neutro	Concordo	Discordo	Neutro	Concordo
4) Me proporcionou reconhecer conteúdos estudados anteriormente	6,9 %	27,6 %	65,5 %	27,5%	13,8%	58,7%
5)Tive a oportunidade de relacionar os conhecimentos adquiridos com conhecimentos que já possuía	3,4%	20,7%	75,9%	17,2%	24,1%	58,7%
6)Tive a oportunidade de aplicar conhecimentos que já possuía	17,2%	17,2%	65,5%	6,9%	34,5%	58,6%
7)Me proporcionou a possibilidade de praticar a análise de problemas	6,9%	20,7%	72,4%		24,1%	75,9%
8) Me proporcionou a experiência vivencial dos problemas no âmbito empresarial		24,2%	75,8%	6,8%	27,6%	65,6%

Os resultados obtidos no nível de aprendizagem percebida demonstram que o *Role-play* aplicado na turma experimental apresenta percentuais mais expressivos em relação ao Exercício em Grupo aplicado na turma controle, com exceção da assertiva referente à análise de problemas que apresenta um nível de concordância de 75,9% em contraposição a 72,4% do *Role-play* aplicado no grupo experimental. Embora a diferença seja relativamente pequena, a disparidade no grau de maturidade da turma experimental e controle apontam caminhos que justificam possíveis diferenças.

CONCLUSÃO

O ensino contábil brasileiro enfrenta grandes desafios especialmente no que se refere à busca de novos caminhos para formação profissional do estudante de Ciências Contábeis. Sua missão consiste na base mais importante para que o objetivo da contabilidade seja atingido. Segundo Iudícibus (1994, p. 21) esse objetivo consiste no fornecimento de informações para os vários usuários de maneira a propiciarem decisões racionais, envolvendo, inclusive, informações preditivas e tendências.

A utilização de jogos e dinâmicas de grupo permitem trazer para a sala de aula a realidade do exercício profissional, onde alunos se juntam, formam equipes e traçam objetivos através da condução docente. Sob este ângulo de visão, Albiganor e Rose Militão (2000:14), afirmam que através dessas atividades grupais os alunos revelam suas características peculiares como: interesse, aptidões, intenções e desejos, inibições, frustrações, expectativas e medos.

Face ao exposto, concluímos que o ensino da Contabilidade, para grande parte dos alunos ainda sem experiência profissional, apresenta dificuldades aos mestres devido à necessidade de criação de cenários com situações críticas, onde se deve refletir cuidadosamente sobre diversas alternativas possíveis. Para tais situações o método de ensino usado pelo professor torna-se importante para motivar e, muitas vezes, desafiar os alunos participantes, uma interessante alternativa para essa situação é o *Role-Play*.

BIBLIOGRAFIA

- BATISTA, I.V.C. *Percepções Dos Alunos De Negócios Acerca De Um Jogo De Empresas Online Considerando Os Seus Estilos De Aprendizagem*. Dissertação (Mestrado Em Ciências Contábeis)- Fea/Usp- Universidade De São Paulo, 2004
- CAMIONETE, Ments, M., *The Effective Use Of Role-Play* (London, England: Kogan Page, 1989).
- CARVALHO, José L. F. dos Santos de, CARVALHO, Frederico A. A. de- *Atores E Papéis No Ensino Da Administração: Estudo De Caso Em Uma Empresa Júnior-ENANPAD XXVIII-2004*
- CECHIN, Marizete Righi, *Role Play Para Graduandos E O Ensino Da Leitura*. Revista Linguagem e Cidadania, Edição Nº 08 - 2002
- CRAIG, Russell, AMERNIC, Joel. *Roleplaying In A Conflict Resolution Setting: Description And Some Implications For Accounting*. Issues In Accounting Education. Sarasota: Spring Vol.9.Iss. 1;pg 28.1994
- CUNHA, Patrícia Vasconcelos Boavista da. *Estratégias De Ensino Mais Utilizadas Pelos Professores De Graduação Em Contabilidade*, Edição Nº 148 - 2004
- DAVEL, Eduardo. VERGARA, GHADIRI Sylvia., FISCHER, Sacha. Tânia. *Revitalizando A Relação Ensino-Aprendizagem Em Administração Por Meio De Recursos Estéticos*. ENANPAD XXVIII-2004.
- DEPPE, L. A., E. O. SONDEREGGER, J. D. STICE, D. C. CLARK, and G. F. Streuling, *"Emerging Competencies For The Practice Of Accountancy"*, Journal of Accounting Education 9, pp. 257-290 -1991.
- GONÇALVES, Camila Salles; WOLFF, José Roberto; ALMEIDA, Wilson Castello. *Lições De Psicodrama: Introdução Ao Pensamento De J. L. Moreno*. São Paulo: 1988.
- HENDRIKSEN, Eldon S., BREDÁ, Michael F. Van. *Teoria Da Contabilidade*: tradução de Antonio Zoratto Sanvicente. São Paulo : Atlas, 1999.
- HIGUCHI, Kazuo Kojima & ROBERTI, Glauco Micsik. RPG: *O Resgate Da História E Do Narrador*. In:Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática. São Paulo: Cortez, p.175-211. 2000.
- HOLSBRINK-ENGELS, G. *Computer-Based Role Playing For Interpersonal Skills Training*. Tese Doutoral, Universiteit Twente, Enschede, Holanda, 1998.
- IUDÍCIBUS, Sérgio de. *Teoria Da Contabilidade*. 5ª edição, São Paulo : Atlas, 1997.
- _____. *Teoria Da Contabilidade*, 4ª edição. São Paulo: Atlas, 1994.
- JONES, J. E., and J. W. PFEIFFER, *"Role Playing,"* In The 1979 Annual Handbook for Group Facilitators, ed. J. E. Jones and J. W. Pfeiffer, pp. 182-193 (University Associates). 1979.
- KAUFMAN, A. *Teatro Pedagógico: Bastidores Da Iniciação Médica*. São Paulo: Àgora, 1992.
- KRASILCHIK, Myriam. *Prática De Ensino De Biologia*: 4ª edição. São Paulo: Edusp, 2004
- LAFFIN, M. *O Professor De Contabilidade No Contexto De Novas Exigências – XVI Congresso Brasileiro de Contabilidade – 2003*
- LANDINI, José Carlos. *Do Animal Ao Humano: Uma Leitura Psicodramática*. São Paulo: 1998
- MAIER, N., A. SOLEM, and A. MAIER, *The Role-Play Technique: A Handbook For Management And Leadership Practice* (University Associates Inc., La Jolla, 1975).
- MARION, José Carlos. MARION, Marcia Maria Costa. *A Importancia Da Pesquisa No Ensino Da Contabilidade*. Boletim do IBRACON, São Paulo: IBRACON n. 247, dezembro, 1998.
- _____. *O Ensino Da Contabilidade No Brasil*. 2 ed., São Paulo: Atlas, 2001.

- MARTINS, Gilberto de Andrade e LINTZ, Alexandre. *Guia De Elaboração De Monografias E Trabalhos De Conclusão De Curso*. Editora Atlas, São Paulo - SP, 2000.
- MENDES, João Batista, *Utilização De Jogos De Empresas No Ensino De Contabilidade*, XVI Congresso Brasileiro de Contabilidade -Goiânia, Goiás-2000
- MILITÃO, Albiganor & Rose. *Jogos, Dinâmicas & Vivências Grupais*. Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2000.
- MORENO, J.L, *O Teatro Da Espontaneidade*. São Paulo, Plexus, 1994
- MORENO, J.L- *Psicodrama. Tradução Álvaro Cabral*. SÃO PAULO: CULTRIX, 1975
- MORENO, J. L *Psicoterapia De Grupo E Psicodrama: Introdução À Teoria E À Praxis*. Tradução de Dr. Antônio C. Mazzaroto Cesarino Filho. São Paulo, Ed. Mestre Jou, 1974.
- MORENO, J. L. *Psicodrama*. (Trad.:Álvaro Cabral). São Paulo: Cultrix, 1987
- Naffah , N. *Da Socionomia Como Convergência E Síntese Do Projeto Moreniano: 1a. Parte*, 1979.
- NORMAN H. Godwin, KEY Kimberly G. and SAWYER Rebecca S.: *Financial Accounting Choice And Earnings Management* -Journal of Accounting Education, Volume 18, Issue 4, Autumn Pages 369-376, 2001.
- PASSOS, Ivan e MARTINS, Gilberto de Andrade, *Métodos De Sucesso No Ensino Da Contabilidade* - XVI Congresso Brasileiro de Contabilidade -Goiânia, Goiás-2000- 3º Congresso USP, Controladoria e Contabilidade - 2003
- RUAS, Roberto Lima. *Literatura, Dramatização E Ensino Em Administração – Uma Experiência De Apropriação De Práticas Teatrais À Formação Gerencial* – ENANPAD XXVIII-2004
- SCOTT, R. Fouch -*Developing Functional And Personal Competencies Through An Interactive Tax Research Case Study* - Journal of Accounting Education, Volume 22, Issue 4, 4th Pages 275-287, Quarter 2004.
- SILVA, Antônio Carlos Ribeiro da. *Mudanças De Paradigma No Ensino Da Contabilidade*. Revista Contabilidade e Informação, Ijuí: UNIJUÍ n. 10, jul.-set., 2001.
- SOEIRO, A. C. *Psicodrama E Psicoterapia*. São Paulo: Natura, 1976.
- TOMASSINI, L. A., *"The Use Of Role Play Simulation In Accounting Education"* In Accounting Education: Problems and Prospects, ed. J. D. Edwards, pp. 376-382 (AAA), 1974.
- TUCKMAN, B. W. *Conducting Experimental Research*. (2ª ed.). New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc,1978.
- UMAPATHY, S., *"Teaching Behavioral Aspects Of Performance Evaluation: An Experiential Approach"*, The Accounting Review January, pp. 97-108,1985.
- YOZO, Ronaldo Yudi. *100 Jogos Para Grupos*- 13ª edição-Editora Agora-1996