

# Modelo de Cenário de Aprendizagem



**Disciplina: Contabilidade Geral e Analítica**

**Tema: Introdução aos modelos de demonstrações financeiras**

**Autor: Ana Filipa Joaquim**

## Tendência(s) Relevante(s)

Forte necessidade de dinamizar utilizando métodos ativos e integração das tecnologias de informação e comunicação, como combate ao desinteresse dos alunos, em conjunto com o método expositivo necessário à especificidade da disciplina de Contabilidade Geral e Analítica, nos primeiros módulos.

Responder à necessidade de dotar os alunos de espírito crítico e analítico realizando jogos lúdicos com cariz pedagógico e em consonância com a realidade desenvolvendo com os alunos trabalho colaborativo.

Qual o nível de maturidade que o cenário pretende alcançar. Este deve ser o nível acima do nível de maturidade atual do Modelo de Maturidade da Sala de Aula do Futuro.

DE: nível atual de Maturidade da Sala de Aula do Futuro	PARA: nível desejado de Maturidade da Sala de Aula do Futuro
Aluno: Nível 2 e 3 – Enriquecer e Aperfeiçoar	Aluno: Nível 3 e 4 - Enriquecer e Aperfeiçoar
Professor: Nível 4 - Expandir	Professor: Nível 5 - Capacitar
Objetivos de Aprendizagem e Avaliação: Nível 3 - Aperfeiçoar	Objetivos de Aprendizagem e Avaliação: Nível 4 - Expandir
Ferramentas e Recursos: Nível 3 - Aperfeiçoar	Ferramentas e Recursos: Nível 4 - Expandir

## Breve descrição

Em que uc e respetiva temática se inscreve este cenário? De que modo este contribui para o desenvolvimento das competências preconizadas na uc?

Neste módulo far-se-á uma abordagem, muito simplificada, aos principais modelos de demonstrações financeiras e à sua importância para as empresas.

Sem conhecerem o conceito de conta, os alunos irão chegar ao conceito de património e à sua finalidade e estabelecer a distinção entre Ativo, Passivo, Gastos e Rendimentos, apercebendo-se que a contabilidade é um jogo de equilíbrios e que é através das demonstrações financeiras que se consegue avaliar e dar a conhecer a gestão das empresas e os resultados alcançados.

No desenvolvimento do módulo, o passo seguinte consistirá em agregar os elementos patrimoniais em contas do Ativo, do Passivo e do Capital Próprio, procedendo à elaboração do inventário e do balanço em modelos aproximados aos preconizados pelo Sistema de Normalização Contabilística (SNC), distinguindo o balanço inicial do balanço final e procedendo ao apuramento do resultado líquido do período e à aplicação dos resultados transitados.

(Programa Contabilidade Geral e Analítica, 2010)

## Objetivos de Aprendizagem

Quais os objetivos de aprendizagem assumidos para este cenário? Como se relacionam com as competências que os alunos de mestrado deverão desenvolver?

Neste cenário, pretende-se que os alunos sejam capazes de:

- Identificar os modelos de demonstrações financeiras;
- Definir o conceito de património da empresa;
- Distinguir bens de direitos e de obrigações;
- Definir o conceito de Ativo;
- Definir o conceito de Passivo;
- Identificar ativos e passivos da empresa;
- Definir o conceito de inventário;
- Distinguir património de inventário;
- Elaborar inventários;
- Elaborar uma representação de balanço;
- Elaborar modelos simplificados de demonstrações financeiras;
- Definir o conceito de conta;
- Agregar os elementos patrimoniais em contas;

Identificar as contas do Ativo, do Passivo e do Capital Próprio;

- Identificar as contas de gastos e rendimentos;
- Identificar o período de tributação;
- Apurar o resultado líquido do período;
- Elaborar o balanço inicial e final de acordo com o modelo estabelecido pelo SNC;
- Reconhecer o conceito de resultados transitados;
- Identificar a aplicação dos resultados transitados.

## Papel dos Alunos (futuros professores)

Em que tipo de atividades serão envolvidos os alunos?

Os alunos estarão envolvidos ao longo do cenário de aprendizagem, nas seguintes atividades:

- Pesquisa e apresentação de um trabalho de grupo, para dotar os alunos de ferramentas de pesquisa e espírito analítico e crítico, bem como competências de trabalho em grupo.
- Pesquisa e apresentação de um trabalho de individual para dotar os alunos de ferramentas de pesquisa e espírito analítico e crítico.

- Resolução e análise de estudos de caso e exercícios práticos
- Realização de jogos lúdicos pedagógicos
- Visita de estudo
- Realização de avaliação sumativa .

Que tipo de competências irão essas atividades promover de acordo com o UNESCO ICT competency framework for teachers?

Organizar e tratar a informação contabilística de forma correta;

Interpretar operações contabilísticas correntes;

Cooperar com os outros e saber trabalhar em equipa;

Gerir eficazmente o tempo;

Observar e refletir com autonomia;

Contribuir para a defesa do ambiente, equilíbrio ecológico e a preservação do património. (Programa Contabilidade Geral e Analítica, 2010)

## **Papel do Professor**

Que deve fazer o professor para orientar a aprendizagem e assegurar que os alunos alcancem os seus objetivos?

O docente deverá:

- Acompanhar o processo ensino aprendizagem de forma individualizada e respeitando o tempo de aprendizagem dos alunos;
- planificar as visitas de estudo
- planejar, organizar e dar feedback dos trabalhos (individuais e de grupo) realizadas pelos alunos, tendo em conta a respetiva autoavaliação e heteroavaliação realizada pelos colegas;
- planejar e realizar jogos lúdicos pedagógicos enquadrados com o currículo da disciplina;
- planificar, pesquisar ou elaborar exercícios práticos e estudos de caso;
- acompanhar a resolução e análise de estudos de caso e exercícios prático.

Que tipo de competências irá estas atividades promover em mim enquanto docente de acordo com o UNESCO ICT competency framework for teachers?20

- Capacidade de comunicação e de colaboração; - Competências digitais;
- Pensamento crítico; - Responsabilidade pessoal e social.

## **Ferramentas e Recursos**

Que recursos, inclusive tecnológicos, será pertinente usar? De que modo serão usados?

Os principais recursos e ferramentas necessários são:

- Grupo fechado da Rede Social: Facebook, onde o professor poderá inserir material extra de apoio, tirar dúvidas e promover aulas online através de chat.

- Pasta em Cloud partilhada

- Manual da disciplina

- Exercícios práticos

- Estudos de caso

- Jogos lúdicos de aprendizagem

## **Pessoas e lugares**

Quem mais estará envolvido no cenário (outros docentes, membros da comunidade, empregadores, especialistas externos, etc.) e que papel desempenhará cada um deles? Considere papéis não tradicionais.

Poderão ser convidados membros da comunidade relacionados com a disciplina, outros docentes ou empresários locais para que os alunos tenham uma experiência mais próxima da realidade dos conteúdos ministradas, em aula. Estes convidados poderão estar presentes ou realizar as suas intervenções através de Skype.

Onde terá lugar a aprendizagem: na sala de aula, na biblioteca, ao ar livre, num ambiente online?

As aprendizagens terão lugar na sala de aula, contudo estão previstas visitas de estudo à Assembleia da República aquando a discussão do Orçamento de Estado, bem como, horas pré-estabelecidas com o docente fora da aula para dúvidas ou apontamentos extra, através de chat do grupo fechado de Facebook ou por mail.

## **Tempos**

O cenário tem a duração de 25 aulas (previstas no programa), considerando uma turma de 22 alunos.

Incluindo a primeira aula de introdução, apresentação dos conteúdos, objetivos do módulo e avaliação, dezasseis aulas para transmissão do currículo formal da disciplina, onde serão realizados trabalhos de grupo, individual, estudos de caso, exercícios práticos e jogos lúdicos pedagógicos.

Três aulas para revisões da matéria dada, sendo duas antes do teste de avaliação sumativa e uma a meio do módulo (aproximadamente aula onze) para realização de uma ficha formativa. Posteriormente serão realizadas, após teste e ficha, uma aula de correção das ferramentas de avaliação. No final será reservada uma aula para autoavaliação. Bem como, uma aula está prevista para um possível visita de estudo, estando a sua realização dependente da disponibilidade da Assembleia da República.

O número de aulas para apresentação de conteúdos dependerá do tempo que os alunos irão despender para apresentação dos seus trabalhos de grupo e individuais, sendo que estão previstas seis a oito aulas para o mesmo, tendo que se ter também em consideração o tempo de debate, avaliação e feedback necessário depois de cada apresentação.

## **Avaliação**

Como as atividades desenvolvidas serão avaliadas (tipo de avaliação, instrumentos, ...)? Sobre o que se foca (objetivos, competências, ...)?

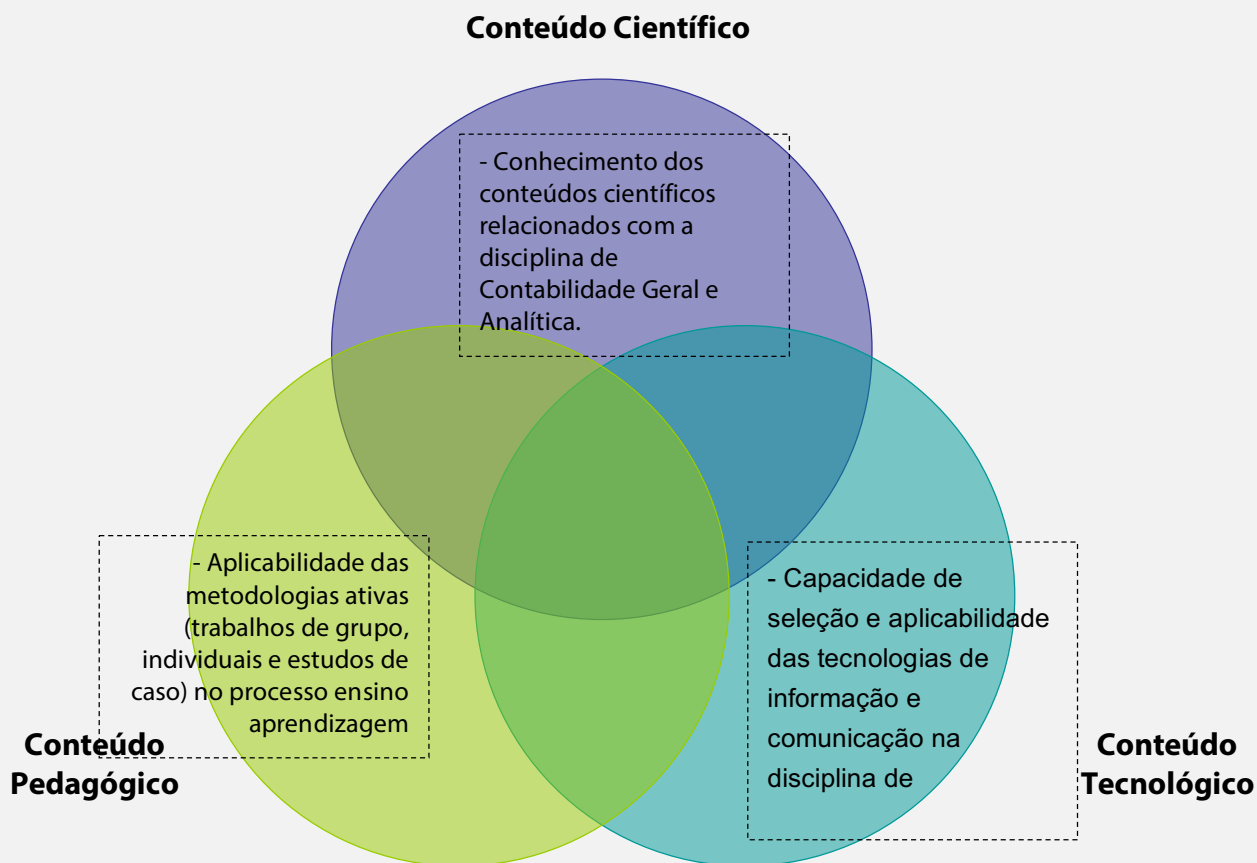
A avaliação será maioritariamente formativa, contudo, por obrigatoriedade de regulamento escolar ter-se-á de realizar um teste de avaliação sumativa no final do módulo.

A avaliação formativa terá por base a realização dos trabalhos de grupo, individuais, resolução de exercícios, participação e assiduidade/pontualidade e será realizada uma grelha de observação com critérios pré-definidos pela docente e a ser preenchido em cada aula.

## Modelo TPACK

Em que medida o tipo de cenário desenvolvido se encontra em alinhamento com o Modelo TPACK? Como são consideradas articuladamente as 3 dimensões centrais?

O cenário de aprendizagem desenvolvido está enquadrado no Modelo TPACK criando transversalidade no conteúdo científico, específico da disciplina de contabilidade geral e analítica, no conteúdo pedagógico, através dos métodos de ensino utilizados e no conteúdo pedagógico, integrando as tecnologias de informação e comunicação no processo de ensino aprendizagem.



## Narrativa do Cenário de Aprendizagem

### **Título: A integração das TIC na aprendizagem**

A narrativa do Cenário deve ser redigida para descrever a visão do ensino-aprendizagem da perspetiva do professor ou da perspetiva dos alunos. Considere-a como uma história que descreve a experiência de aprendizagem. Deve ter cerca de 500 palavras e pode descrever uma experiência de aprendizagem tão longa ou tão curta quanto se pretenda, por vezes numa só aula, mas normalmente abrangendo mais do que uma aula, como por exemplo um projeto cuja conclusão possa demorar várias aulas.

O cenário apresentado baseia-se nas metodologias ativas de ensino aprendizagem. Este módulo, por ser o segundo do Programa de Contabilidade Geral e Analítica será dividido em duas grandes partes na exposição teórica de conteúdos inerentes à nomenclatura técnica e específica da disciplina, sempre seguido de um esquema síntese da matéria ministrada e de exercícios práticos para consolidação das temáticas através do método ativo, pois o pensamento crítico e autonomia na análise dos exercícios são competências-chave que os alunos terão de adquirir.

Os alunos irão iniciar as aulas com uma síntese da matéria abordada na aula anterior, demonstrada através de mapas conceituas, realizando questões orais aos alunos por forma a criar pontes com a temática a ser abordada na presente aula.

Serão apresentados conteúdos teóricos de linguagem técnica específica da disciplina, criando paralelismos com a vida do dia-a-dia, através de questões orais. Nesta aula, em particular os alunos serão convidados a elaborar autonomamente uma questão da matéria dada e apresentar quatro hipóteses de resposta, sendo uma a resposta correta.

Em sala, será concebido um jogo da plataforma Kahoot e posteriormente será solicitado aos alunos que utilizem o seu smartphone para interligação do jogo interativo. Os alunos irão proceder ao seu registo com o seu nome e, individualmente ou a pares, irão responder às questões elaboradas por eles, em sala.

No final de cada questão haverá uma pontuação e uma classificação dos participantes. Pretende-se que através desta ferramenta lúdica e pedagógica consolida os conhecimentos teóricos ministrados anteriormente. A professora irá, no final, retirar as pontuações e classificações das repostas através de folha excel para análise dos conteúdos a reforçar.

No final do módulo serão apresentados estudos de caso para uma maior consolidação dos saberes adquiridos de forma teórica e expositiva. Contudo, nestes estudos de caso, os alunos irão trabalhar em grupos para promover o trabalho de equipa e o ensino colaborativo entre os pares.

Este template foi adaptado do modelo de cenário de aprendizagem do **Kit de Ferramentas da Sala de Aula do Futuro**, desenvolvido no âmbito do projeto iTEC (2010-2014) com o apoio do 7.º Programa-Quadro da Comissão Europeia. O kit de ferramentas está disponível em <http://fcl.eun.org/toolkit>

