

Ano	2026
Tp. Período	Primeiro semestre
Curso	ADMINISTRAÇÃO (010)
Modalidade	Parcialmente a distancia
Disciplina	1109413 - LABORATÓRIO DE SIMULAÇÃO EMPRESARIAL
Turma	ADM

Carga Horária: 34

C. Horár. EAD: 6

PLANO DE ENSINO

EMENTA

Jogos de empresas. Simulação por cenários. Gamificação. Soft Skills, gamification para desenvolver as competências, resolução de problemas complexos, pensamento crítico, liderança, criatividade, coordenação, inteligência emocional, capacidade de julgamento e tomada de decisão, orientação para servir, negociação e flexibilidade cognitiva. Simulação por área de negócio. Análise de Sensibilidade. Sistemas Integrados de Negócio. Tópicos e tecnologias emergentes em simulação empresarial.

I. Objetivos

Proporcionar ao acadêmico sua inserção em situações do mundo organizacional, permitindo a vivência e tomada de decisões juntamente com sua equipe. Mais especificamente, capacitar o acadêmico de modo que o mesmo desenvolva habilidades e competências frente à dinâmica de mercado e a gestão empresarial, visando a capacidade analítica, de liderança, gerenciamento e tomada de decisão.

II. Programa

1. Apresentação dos conceitos sobre Jogos de Empresas;
2. Importância dos Jogos de Empresas como estratégia na aprendizagem da gestão empresarial com abrangência interdisciplinar;
3. Apresentação dos objetivos do jogo;
 - 3.1 Desenvolver habilidades para analisar e interpretar variáveis de decisão (preço, produção, marketing, investimentos) e justificativas técnicas.
4. Definição das regras do jogo;
5. Desenvolvimento de ciclos de simulação;
 - 5.1 Rodadas do simulador: análise de mercado, inserção de dados e processamento.
6. Análise de resultados
 - 6.1 Leitura e interpretação de relatórios contábeis e gerenciais; Feedback de performance.

III. Metodologia de Ensino

Na disciplina serão utilizados os seguintes recursos de apresentação e discussão de conteúdos:

- a) Aulas expositivas;
- b) Dinâmicas de grupo;
- c) Uso de software específico para o desenvolvimento dos jogos;
- d) Discussão e realização de exercícios de integração teoria-prática individuais e/ou em equipes;
- e) Elaboração e apresentação de trabalhos versando sobre temáticas pertinentes à disciplina.

Ensino a Distância (Conforme Resolução nº 0062/2008-CEPE/UNICENTRO)

I. Conteúdos que serão abordados a distância

1. Apresentação dos conceitos sobre Jogos de Empresas;
2. Importância dos Jogos de Empresas como estratégia na aprendizagem da gestão empresarial com abrangência interdisciplinar;
3. Apresentação dos objetivos do jogo;
 - 3.1 Desenvolver habilidades para analisar e interpretar variáveis de decisão (preço, produção, marketing, investimentos) e justificativas técnicas.
4. Definição das regras do jogo;
5. Desenvolvimento de ciclos de simulação;
 - 5.1 Rodadas do simulador: análise de mercado, inserção de dados e processamento.
6. Análise de resultados
 - 6.1 Leitura e interpretação de relatórios contábeis e gerenciais; Feedback de performance.

II. Metodologia de trabalho

Ao longo da disciplina serão utilizadas metodologias ativas e pertinentes ao EAD, serão utilizados videoaulas assíncronas, vídeos da internet, filmes, atividade síncrona e questionários/fóruns no software moodle.

III. Tecnologias utilizadas

Moodle, padlet, entre outras.

IV. Cronograma de tutoria presencial

Conforme horários definidos para AA, em PIAD da professora da disciplina.

V. Critérios de avaliação

Será usado o seguinte sistema de avaliação:

- 10

(10 pontos): Participação em sala de aula, levando-se em consideração a presença, a pontualidade e, sobretudo, as manifestações nas discussões realizadas acerca do conteúdo em questão;

- 20

(20 pontos): Entrega, no prazo estipulado, de trabalhos individuais e/ou em grupos;

- 70

(70 pontos): Avaliações e relatórios bimestrais

VI. Cronogramas de avaliação

Será usado o seguinte sistema de avaliação:

- 10

(10 pontos): Participação em sala de aula, levando-se em consideração a presença, a pontualidade e, sobretudo, as manifestações nas discussões realizadas acerca do conteúdo em questão;

- 20

(20 pontos): Entrega, no prazo estipulado, de trabalhos individuais e/ou em grupos;

- 70

(70 pontos): Avaliações e relatórios bimestrais

IV. Formas de Avaliação

Será usado o seguinte sistema de avaliação:

- 10

(10 pontos): Participação em sala de aula, levando-se em consideração a presença, a pontualidade e, sobretudo, as manifestações nas discussões realizadas acerca do conteúdo em questão;

- 20

(20 pontos): Entrega, no prazo estipulado, de trabalhos individuais e/ou em grupos;

- 70

(70 pontos): Avaliações e relatórios bimestrais

V. Bibliografia

Básica

- ANTUNES, J. (Org.). Sistemas de produção: conceitos e práticas para projeto e gestão da produção enxuta. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- BARÇANTE, L. C.; PINTO, F. C. (Colab.). Jogos de negócios: revolucionando o aprendizado nas empresas. Rio de Janeiro: Impetus, 2003.
- BRUNI, A. L.; FAMÁ, R. Gestão de custos e formação de preços: com aplicações na calculadora HP 12c e Excel. 3.Ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- CREPALDI, S. A. Contabilidade gerencial: teoria e prática. 3.Ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- FIANI, R. Teoria dos jogos: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
- HANSEN, D. R.; MOWEN, M. M. Gestão de custos: contabilidade e controle. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- HOJI, M. Administração financeira e orçamentária: matemática financeira aplicada, estratégias financeiras, orçamento empresarial. 11. ed. São Paulo: Atlas, 2014.
- KWASNICKA, E. L. Introdução à administração. 6. ed., São Paulo: Atlas, 2015.
- MARION, J. C. Análise das demonstrações contábeis: contabilidade empresarial. 2.Ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- MARION, J. C.; MARION, A. L. C. Metodologia de ensino na área de negócios: para cursos de administração, gestão, contabilidade e MBA. São Paulo: Atlas, 2006.
- MARTINS, E. Contabilidade de custos. 9.Ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- MEGLIORINI, E. Custos: análise e gestão. 2.Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- PADOVEZE, C. L. Contabilidade gerencial: um enfoque em sistema de informação contábil. 4.Ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- SAUAIA, A. C. A. Laboratório de Gestão: Simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada. 3ª ed. São Paulo: Manole, 2010.

Complementar

- KNOWLES, M. S.; HOLTOM III, E. F.; SWANSON, R. A. Aprendizagem de resultados: uma abordagem prática para aumentar a efetividade da educação corporativa. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- ROSAS, A. R.; SAUAIA, A. C. A. Jogos de empresas na educação superior no Brasil: perspectivas para 2010. Reflexão contábil, v.25, n.2, 2006.
- ROSAS, A. R.; SAUAIA, A. C. A. Variáveis microeconômicas em simuladores para jogos de empresas: um estudo comparativo. Revista de Gestão USP, v.13, n.3, 2006.
- SANTOS, M. S.; ANDRADE, M. A. R.; ROMÃO, L. S.; GONÇALVES, M. A Teoria dos Jogos Empresariais como Estratégia de Ensino Aprendizagem nos Cursos de Administração de Empresas. Revista Práxis, v.6, n.12, 2014.
-

APROVAÇÃO

Inspetoria: DEADM/G
Tp. Documento: Ata Departamental
Documento: 002/26
Data: 17/03/2026