



# UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE

Reconhecida pelo Decreto Estadual nº 3.444, de 8 de agosto de 1997

<b>Ano</b>	2026
<b>Tp. Período</b>	Primeiro semestre
<b>Curso</b>	ADMINISTRAÇÃO (010-P)
<b>Modalidade</b>	Parcialmente a distancia
<b>Disciplina</b>	1109413 - LABORATÓRIO DE SIMULAÇÃO EMPRESARIAL
<b>Turma</b>	ADN-P

<b>Carga Horária:</b>	34
<b>C. Horár. EAD:</b>	0
<b>C. Horár. Ext.:</b>	0

## 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

Utilização de software específico para o desenvolvimento dos jogos.

### III. Tecnologias utilizadas

Software licenciado para utilização da plataforma de gamificação.

#### **IV. Cronograma de tutoria presencial**

Conforme agenda de atendimento programadono PIAD da docente.

#### **V. Critérios de avaliação**

Participação e sucesso nas estratégias no decorrer dos jogos aplicados na disciplinas.

#### **VI. Cronogramas de avaliação**

Após cada rodada de jogos aplicado na plataforma de gameficação.

#### **IV. Formas 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;

- 30

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

- 60

(60 pontos): Avaliações e relatórios bimestrais

#### **V. Bibliografia**

##### **Básica**

SAUAIA, A. C. A. Laboratório de Gestão: Simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada. 3ª ed. São Paulo: Manole, 2010.

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.

##### **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