



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Administração

Componente curricular: GCS301 - Jogos Empresariais

Fase: 8º Fase - Matutino

Ano/semestre: 2017/02

Número da turma: 19298

Número de créditos: 2

Carga horária – Hora aula: 36

Carga horária – Hora relógio: 30

Professor: Elisandra Henn Diel

Contato e-mail: hennelisandra@hotmail.com, elisandra.diel@uffs.edu.br

Atendimento ao Aluno: Terça-feira e Quinta-feira à tarde, mediante agendamento por e-mail e outros dias e horários da semana conforme disponibilidade do docente. (sala 226)

2. OBJETIVO GERAL DO CURSO

O curso de Graduação em Administração (linha de formação em pequenos empreendimentos e cooperativismo) da Universidade Federal da Fronteira Sul tem como objetivo formar o profissional-administrador dotado de capacidade analítica e empreendedora, com visão sistêmica da organização, para constituir-se em agente de mudança e transformação social tendo em vista a responsabilidade e ética coletiva presente e futura, comprometido ainda com os processos de cooperação voltados para o desenvolvimento econômico regional integrado e sustentado.

3. EMENTA

A simulação e sua influência na aprendizagem. A empresa e o meio em que ela opera. Elementos estratégicos. Prática de jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual. Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Facilitar a aprendizagem por intermédio do estudo interativo, contribuindo para a formação de competências de análise e gestão, com a tomada de decisões em ambiente competitivo virtual, aproximando à realidade das organizações em sua dinâmica comportamental e de causa e efeito.

4.2 ESPECÍFICOS

- Aprofundar os conhecimentos sobre a dinâmica comportamental das organizações.
- Oportunizar aos acadêmicos conhecimentos para identificar problemas, e elaborar soluções.
- Compreender o processo de gestão organizacional aproximando os acadêmicos a realidade das organizações

5. CRONOGRAMA E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

AULA/ 5 hrs aula	CONTEÚDO
27/11/17	Apresentação e discussão do plano de ensino, histórico, origem e objetivo dos jogos empresariais. Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia
01/12/17	Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade. Elementos estratégicos. Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia
04/12/17	Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade. Elementos estratégicos. Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia
08/12/17	Atividade Orientada: A simulação e sua influência na aprendizagem. A empresa e o meio em que ela opera. Prática de jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual. Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia
11/12/17	Seminários. A simulação e sua influência na aprendizagem. A empresa e o meio em que ela opera. Prática de jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual. Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia
15/12/17	Seminários. A simulação e sua influência na aprendizagem. A empresa e o meio em que ela opera. Prática de jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual. Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia
18/12/17	Seminário: A simulação e sua influência na aprendizagem. A empresa e o meio em que ela opera. Prática de jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual. Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia
22/12/17 (1hr/aula)	Avaliação Substitutiva

Quadro 1. Cronograma de aulas.

OBSERVAÇÕES: Este cronograma poderá sofrer alterações, conforme necessidades do curso.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia se baseará em aulas expositivas e dialogadas, com uso de exemplos e exercícios para fixação de conteúdos simulados ou baseados em casos reais. Apresentação e discussão de casos e da teoria.

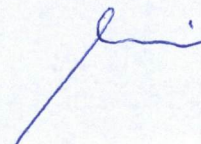
O desenvolvimento das atividades em sala e extraclasse é imprescindível. Cada aluno fica responsável em providenciar os materiais para o acompanhamento das aulas (livros, artigos, exercícios, etc.).

A metodologia e os critérios que serão utilizados para a elaboração dos trabalhos, bem como a elaboração, apresentação e correção serão previamente informados pela professora em sala de aula.

7. AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Os critérios de avaliação adotados nesta disciplina têm como objetivo verificar o alcance dos resultados esperados da aprendizagem, conforme detalhados anteriormente. O resumo das avaliações é apresentado no quadro:

Item	Peso
Nota 1 – Atividades avaliativas: Serão compostas por Atividade de simulação de gestão de uma empresa fictícia, trabalhos em grupos ou individuais; Debates em sala de aula; Estudos de Casos; Exercícios e testes de fixação; Resumos, Leituras entre outras atividades desenvolvidas em sala de aula ou extraclasse.	50,00%



Nota 2 – Apresentação de seminários: Apresentação, participação nas discussões, participação em sala de aula e execução e entrega das atividades.	30,00%
Nota 3- Auto-avaliação: Avaliação de desempenho ao final da disciplina e participação na competição do simulador quersaber +	20,00%

Detalhamento das Notas:

Nota 1 e 2: Avaliação atribuída pelo professor ao final de cada atividade

Nota 3: 10% Avaliação atribuída pelos discentes ao final da disciplina e 10% participação do simulador quersaber +

Observação:

- A ausência nas aulas implica na não atribuição de nota de avaliação. Somente terão chance de segunda avaliação os casos previstos no regulamento de graduação da UFFS.
- As atividades para cada aula serão encaminhadas via moodle e/ou e-mail.
- A avaliação do acadêmico será realizada em conformidade com este Plano de Ensino e com RESOLUÇÃO Nº 4/2014 – CONSUNI/CGRAD.

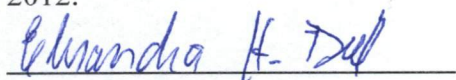
7.5 RECUPERAÇÃO: NOVAS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO

Caso o acadêmico (a) não consiga atingir a nota 6,0 (seis) na média ponderada da disciplina conforme os pesos acima referidos haverá nova oportunidade de aprendizado e avaliação.

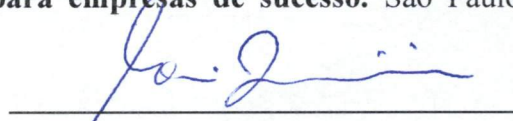
Neste caso, será realizada uma prova de recuperação, cuja nota substituirá exclusivamente a menor nota entre as notas obtidas durante o semestre.

8. REFERÊNCIAS

BARÇANTE, L. C.; PINTO, F. C. **Jogos, negócios e empresas**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2007.
 BAZERMAN, M. H.; MOORE, D. **Processo decisório**. 8. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2014.
 GITMAN, Lawrence J. **Princípios de administração financeira**. 12 ed. São Paulo: Addison Weley Pearson, 2010.
 GOMES, Luiz Flavio Autran Monteiro. **Teoria da decisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
 IUDÍCIBUS, Sérgio de. MARION, José Carlos. **Curso de contabilidade para não contadores**: para as áreas de administração, economia, direito e engenharia. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
 JALOWITZKI, Marise. **Manual comentado de jogos e técnicas vivenciais**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.
 KIRBY, Andy. **150 jogos de treinamento**. São Paulo: T&D, 1995.
 MARION, José Carlos. **Análise das demonstrações contábeis**: contabilidade empresarial. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
 PORTER, Michael. **Vantagem competitiva**. São Paulo: Atlas, 1989.
 ZDANOWICZ, J. Eduardo. **Finanças aplicadas para empresas de sucesso**. São Paulo: Atlas, 2012.



Professora Me. Elisandra Henn Diehl



Coordenador Dr. Moacir Francisco Deimling

SIAPÉ 2052356