



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: GAP052	COMPONENTE CURRICULAR: Jogos de Empresas	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: FACULDADE DE CIÊNCIAS INTEGRADAS DO PONTAL		SIGLA: FACIP
CH TOTAL TEÓRICA: -	CH TOTAL PRÁTICA: 60	CH TOTAL: 60

OBJETIVOS

Oferecer oportunidades para os participantes vivenciarem processos de tomada de decisões interligadas em cenários de incertezas. Desenvolver sensibilidades estratégia / tática no gerenciamento de recursos materiais e humanos. Desenvolver habilidades de respostas rápidas às alterações no ambiente das empresas, sob pressão do tempo. Estimular a criatividade gerencial proporcionando uma visão integrativa de negócios. Promover a integração e o desenvolvimento de habilidades para atuar em equipe com postura gerencial pró-ativa.

EMENTA

Simulação empresarial.



PROGRAMA

1. Os jogos de empresa e a aprendizagem
 - 1.1. Jogos de empresa e o ensino acadêmico
 - 1.2. Jogos existentes
 - 1.3. Aprendizado dos jogos
 - 1.4. Aplicando jogos nas empresas

2. Histórico de jogos
 - 2.1. Conceito de jogos
 - 2.2. Conceito de jogo simulado
 - 2.3. Jogos através dos tempos

3. Conceito de jogos de empresas
 - 3.1. Características de um jogo de empresa
 - 3.2. Objetivos dos jogos de empresas
 - 3.3. Vantagens da aplicação de jogos de empresas
 - 3.4. Críticas aos jogos de empresas
 - 3.5. Mitos em torno dos jogos

4. Classificação de jogos de empresas
 - 4.1. Elementos de um jogo de empresas
 - 4.2. Aplicação do jogo de empresas
 - 4.3. Métodos e técnicas dos jogos;

5. Simulação e jogos de empresas
 - 5.1. Definição de simulação
 - 5.2. Vantagens e desvantagens da simulação
 - 5.3. Aprender com a simulação

6. Jogos de empresas no ensino
 - 6.1. Desenvolvimento dos jogos.
 - 6.2. Impactos futuros
 - 6.3. Metodologia adequada
 - 6.4. Tomada de decisão
 - 6.5. Dinâmicas de grupo: simulações e técnicas vivências nas empresas.

7. Análise do aproveitamento educacional na utilização de jogos de empresa
 - 7.1. Métodos de ensino
 - 7.2. A utilização dos jogos no processo ensino aprendizagem
 - 7.3. Principais tipos de jogos de empresa
 - 7.4. Situações organizacionais diversas.



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DATNER, Y. **Jogos para educação empresarial: jogos, jogos dramáticos, *role-playing*, jogos de empresa.** 2. ed. São Paulo: Agora, 2006.

JALOWITZKI, M. **Jogos e técnicas vivenciais nas empresas: guia prático de dinâmica de grupo.** 2. ed. São Paulo: Madras, 2011.

LUPERINI, R. **Dinâmicas e jogos na empresa: método, instrumento e práticas de treinamento.** 3. ed. Petrópolis, Vozes, 2011.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DONATO, V. **Logística verde: uma abordagem sócio-ambiental.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

LEITE, P. R. **Logística reversa: meio ambiente e competitividade.** 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2009.

MONTEIRO, R. F. **Jogos dramáticos.** 8. ed. São Paulo: Agora, 1994.

MOURA, R. A. **Sistemas e técnicas de movimentação e armazenagem de materiais.** 6. ed. São Paulo: IMAM, 2008.

YOZO, R. Y. K. **100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas.** 19. ed. São Paulo: Ágora, 1996.

APROVAÇÃO

___ / ___ / _____

Carimbo e assinatura do Coordenador do Curso

___ / ___ / _____

Carimbo e assinatura do Diretor da
Unidade Acadêmica
(que oferece a disciplina)