

Volta Redonda/RJ – 15 e 16 de dezembro de 2016  
PPGA - UFF



# Seminário de Estratégias de Aprendizagem em Administração

**Prof. Murilo Alvarenga Oliveira**

**PPGA-UFF**

Coordenador do SEA2

Realização:



**Programa de Pós-Graduação  
em Administração**



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



# SESSÃO DE ABERTURA



- Agradecimentos
- Compartilhar experiências sobre aprendizagem
- Perfil de participantes
- Os trabalhos (Tipos, temas, propostas...)
- A programação (O que nos espera!)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



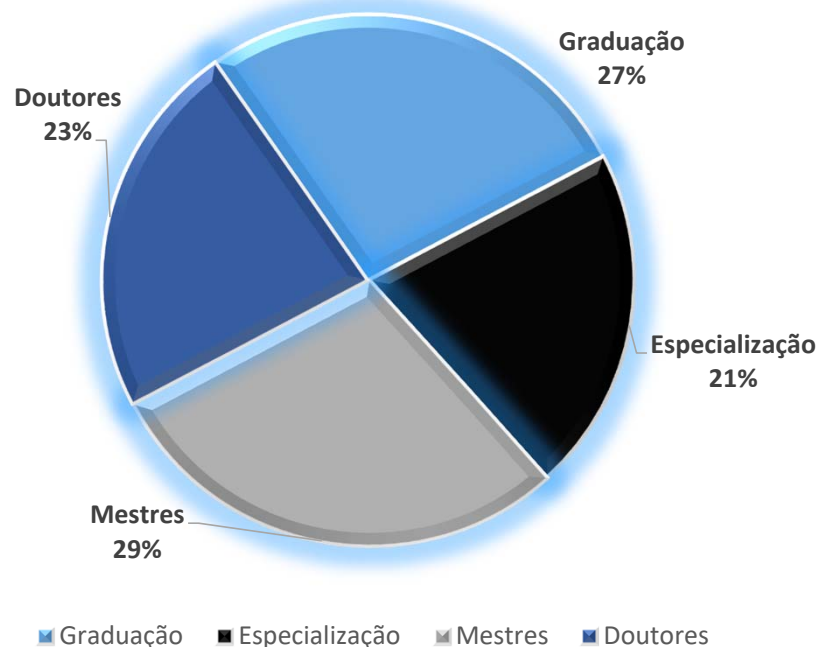
Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Perfil dos Participantes e Trabalhos

Participantes



Distribuição dos Trabalhos

Área temática (%)	Quant.	Tipo	Quant.
TAC - Tecnologias para Aprendizagem e Casos de Ensino <b>49%</b>	19	Casos	4
		Relatos Tec.	6
		Materiais	5
		Projetos	4
PAA - Pesquisas com Aprendizagem Ativa <b>51%</b>	20	Projetos	9
		Artigos	11

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Programação

## Dia 15/12 (Quinta-feira)

- **Painel (14h): Pensando Além Regras: Iniciativas com Aprendizagem Ativa**
- **Sessões Técnicas e Científicas (16h 30min)**
  - Sessão PAA01: Pesquisas com Jogos de Empresas
  - Sessão PAA04: Propostas para Melhorias no Ensino e Aprendizagem
  - Sessão TAC06: Propostas de Casos de Ensino
  - Sessão TAC07: Iniciativas para Tecnologias de Aprendizagem
- **Painel (18h): Métodos Ativos para Educação em Administração e Ciências Contábeis**
- **Sessões Técnicas e Científicas (20h)**
  - Sessão PAA02: Ambientes de Pesquisa com Jogos de Empresas
  - Sessão PAA03: Inovações na Educação em Negócios no Brasil
  - Sessão PAA05: Pesquisa Aplicada com Jogos de Empresas (Projetos)
  - Sessão TAC08: Explorando Tecnologias Educacionais (Projetos)

## Dia 16/12 (Sexta-feira)

- **Sessão Científica Especial (10h): Programa Vivencial em Gestão de Projetos**
- **Mesa Redonda (14h): Experiências e perspectivas do uso de Jogos de Empresas Brasil**
- **Sessão de Encerramento (16h 30min): Produção do SEA2 e Construção de Redes Colaborativas**

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# *Painel: Pensando Além Regras: Iniciativas com Aprendizagem Ativa*

*George Paulus Pereira Dias (Fundação Vanzolini-SP)*

*Marco Antônio Silva (PUC-SP)*

*Marco Aurélio Carino Bouzada (MADE-UNESA)*

*Murilo Alvarenga Oliveira (PPGA-UFF)*

*Sandra Regina Holanda Mariano (PPGE e PPGA-UFF)*

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



# Minor em Empreendedorismo & Inovação

*Prof<sup>a</sup> Sandra Regina Holanda Mariano  
(Dept<sup>o</sup> Empreendedorismo UFF).*

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





- O Minor é uma formação complementar em nível de graduação.
- É um curso previsto na Resolução CES/CNE no 1, de 27/01/1999 e na Portaria MEC no 514, de 22/03/2001, caracterizado na legislação como “Curso Sequencial de Complementação de Estudos”.
- A nomenclatura Minor é reconhecida internacionalmente e por nós utilizada considerando a política de internacionalização da nossa Universidade.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



- O **Minor em Empreendedorismo & Inovação**, oferecido pelo STE, busca promover uma educação empreendedora aos estudantes matriculados em qualquer curso de graduação da UFF.
- Por isso, o objetivo do curso é **habilitar o estudante a desenvolver ATITUDE EMPREENDEDORA, identificar oportunidades e conceber um empreendimento, DESENVOLVENDO PRÁTICAS INOVADORAS** de planejamento, execução e avaliação de processos de gestão em diferentes tipos de organizações.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense





# Grade Curricular

## 1º bimestre

60h **STE00029**

**CRIATIVIDADE**  
e  
**Atitude**  
Empreendedora

**AMEI**  
Ambientação  
no MINOR  
Empreendedorismo  
e Inovação

## 2º bimestre

30h **STE00034**

**GESTÃO**  
Empreendedora  
por **Processo**

**Gestão de**  
**PESSOAS**

30h **STE00035**

## 3º bimestre

30h **STE00031**

**Estratégia e**  
**Marketing**  
para  
Empreendedores

**FINANÇAS**  
para novos  
Empreendimentos

30h **STE00032**

## 4º bimestre

30h **STE00030**

**Técnicas de**  
**Comunicação**  
e  
**NEGOCIAÇÃO**

**Plano de**  
**EMPREENDIMENTO**

Realização:



**Programa de Pós-Graduação**  
**em Administração**



Apoio:



**Universidade**  
**Federal**  
**Fluminense**



**Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação**

# Seminário de Estratégias de Aprendizagem em Administração

Prof. George Paulus P. Dias  
Fundação Carlos Alberto Vanzolini

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Prof. Dr. George Paulus Pereira Dias, 43



## FORMAÇÃO ACADÊMICA

2014 Doutor em Engenharia de Produção (POLI/USP)  
2003 Mestre em Engenharia de Produção (POLI/USP)  
1998 Engenheiro de Produção (POLI/USP)  
1991 Técnico em Eletrônica (Liceu de Artes e Ofícios de São Paulo)

## DADOS PESSOAIS

Brasileiro, casado e com 2 filhos (2006♀ 2008♂).

[georgepaulus@gmail.com](mailto:georgepaulus@gmail.com) - 11.98226.1480

## ATIVIDADES DOCENTES

1998-Atual: Jogos de empresas  
2007-Atual: professor do Curso de Especialização em Logística (CELOG) da Fundação Vanzolini  
2002-Atual: professor do Curso de MBA em Gestão de Operações da Fundação Vanzolini  
2013-14: professor do Curso de Graduação em Administração de Empresas do Insper

## 1.ATIVIDADES PROFISSIONAIS

2000-02: sócio fundador da rede social salaVIVA  
2002-Atual: diretor da empresa PROAGE desenvolvedora do software GP3 de gestão de projetos e prestadora de serviços de consultoria, treinamento nas áreas de Gestão de Projetos e de Gestão de Operações  
2016: fundador da salaVIVA aprendizagem vivencial

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



- **Politron MRPII/ERP**: administração da produção e gestão de estoques GPD1  
(MRP-MRPII-ERP).
  - <http://www.salaviva.com.br/politron/>
- **Links Supply Chain**: gestão da cadeia de produção.
- **Benihana**: gestão de operação em que predomina o serviço.
- **Fishbanks**: gestão de recursos renováveis de forma sustentável.
- Replanejamento: gestão de projetos
- **RUTF Supply Chain Mangement Game**: logística humanitária
  - <http://humanitariangames.com/>

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



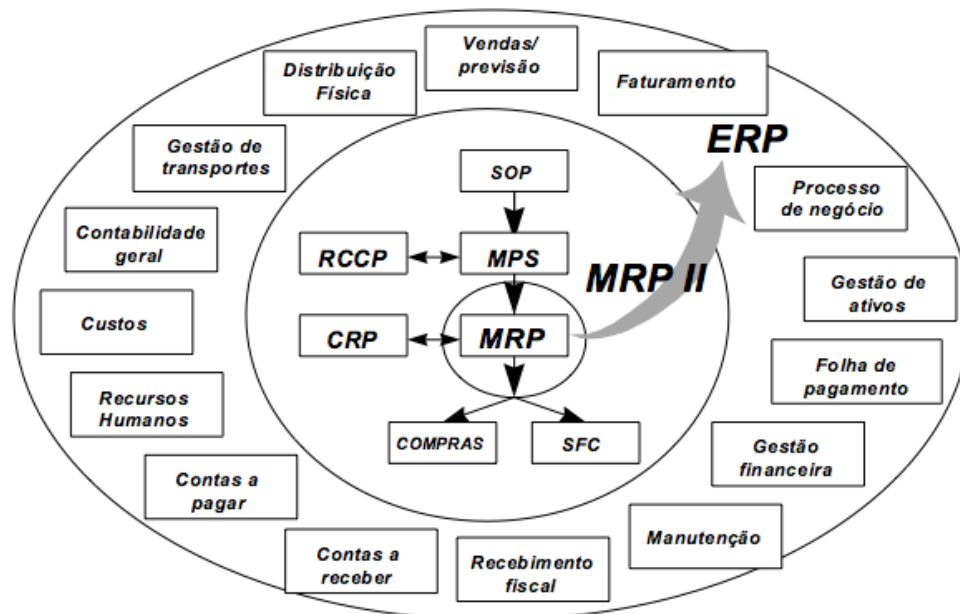
Apoio:





# Politron MRPII/ERP

- administração da produção e gestão de estoques (MRP-MRP II-ERP).
- <http://www.salaviva.com.br/politron/>



Fonte: CORRÊA; GIANESI; CAON (2007)

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



Universidade Federal Fluminense



# Trilha Gantt

Gestão de Projetos



<http://prezi.com/ck-ymzbaskt8>

<http://www.proage.com.br/home/trilhagantt.mp4>

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:

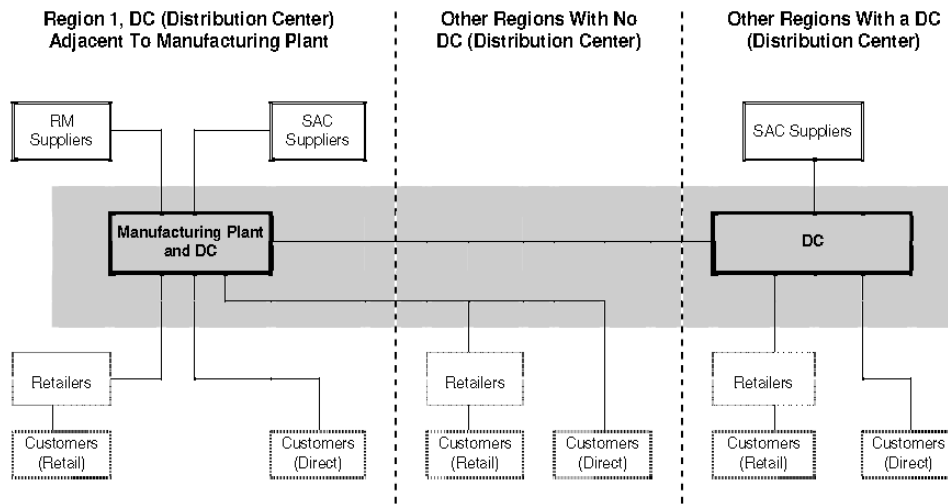


Universidade  
Federal  
Fluminense



# Links Supply Chain

- gestão da cadeia de produção.



Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



Início > Comunicação > Notícias > Arquivo de notícias > Estudantes da Poli ganham competição internacional

## Comunicação

- > Poli 120 anos
- > Agenda
- > Material Institucional
- > Organização de Eventos
- > Comunicação interna
- > Equipe e contatos

## Sala de Imprensa

### Notícias

- Destaques
- Jovens Talentos
- Twitter
- Boletim PoliNotícias
- [Arquivo de notícias](#)
- > Imprensa
- > Download de Palestras
- > Pedido de divulgação

## Estudantes da Poli ganham competição internacional

Friday, 03 December 2010 09:15

*No Global Supply Chain Management Competition 2010, alunos precisaram tomar as melhores decisões na área da logística por meio de simulações virtuais*

Três alunos do Curso de Especialização em Logística Empresarial (CELOG), Ismael Lopes, Vinicius Santos e Rodrigo Faustino, e uma estudante do MBA de Gestão de Operações, Márcia Aiko, todos da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (Poli/USP), acabam de ganhar o Global Supply Chain Management Competition 2010.

Trata-se de uma competição internacional entre centros de ensino e pesquisa destacados na área da logística em que os alunos devem participar de um jogo virtual. "Nele, uma série de empresas estão disputando o mercado e os estudantes precisam tomar as melhores decisões em um curto espaço de tempo, como baixar os preços dos produtos, contratar transporte e calcular os lucros e prejuízos", explica o professor Claudio Barbieri da Cunha, Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Transportes da Poli.

Para ele, a grande virtude da competição é a possibilidade de simulações reais das decisões tomadas em uma grande empresa. "Os alunos chegam até a formar uma diretoria para que, ao dividirem as tarefas, eles tenham mais tempo para tomar as decisões mais corretas. O ambiente do jogo é muito competitivo e demanda muita organização para que eles consigam cumprir os prazos e atingir os melhores resultados", aponta.

O jogo é todo virtual e, segundo um calendário de datas pré-definido pela organização da competição, os alunos vão submetendo por computador todas as escolhas feitas de modo coletivo. "Essa conquista mostra a importância das habilidades analíticas dos nossos alunos, que é um diferencial dos cursos na área de logística oferecidos pela Poli. O prêmio é uma forte evidência dessa boa formação acadêmica", disse Cunha.

Os estudantes da Poli concorreram com outros 152 alunos de 38 equipes, oriundas de diversas universidades americanas de renome na área de logística, entre elas a Universidade Estadual da Pensilvânia, Universidade Estadual de Ohio e Universidade do Tennessee.

O CELOG, coordenado pelos professores Hugo Yoshizaki e Claudio Barbieri da Cunha, foi criado por docentes do Programa de Mestrado em Engenharia de Sistemas Logísticos e é oferecido por meio da Fundação Vanzolini. Os membros da equipe foram orientados pelo engenheiro George Paulus, doutorando em engenharia de produção na Poli e docente de cursos de especialização na instituição.

Print This Page  
Share This Page

### Acesso Rápido

- Busca
- Webmail
- Intranet
- SistemasPoli
- Ouvidoria
- Contatos
- Licitação
- Mapas e meios de transporte
- Concursos e processos seletivos
- Login



# Benihana

- gestão de operações em que nas entregas predomina o serviço.



Fonte: [www.benihana.com](http://www.benihana.com)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

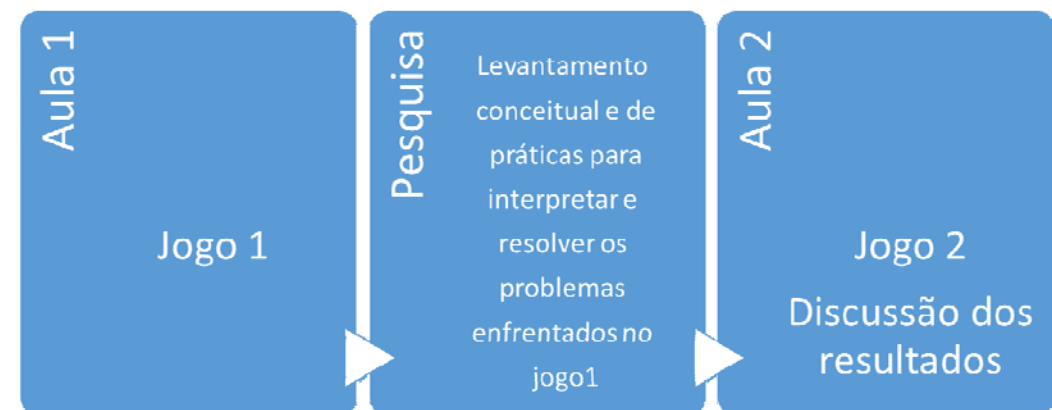


Apoio:



# Fishbanks

- gestão de recursos renováveis de forma sustentável



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

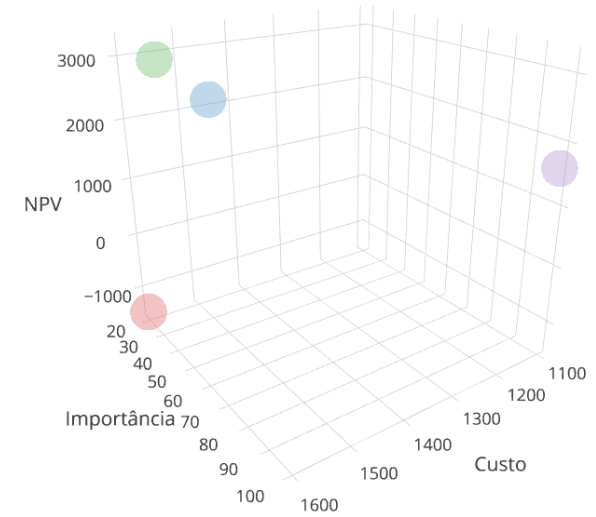
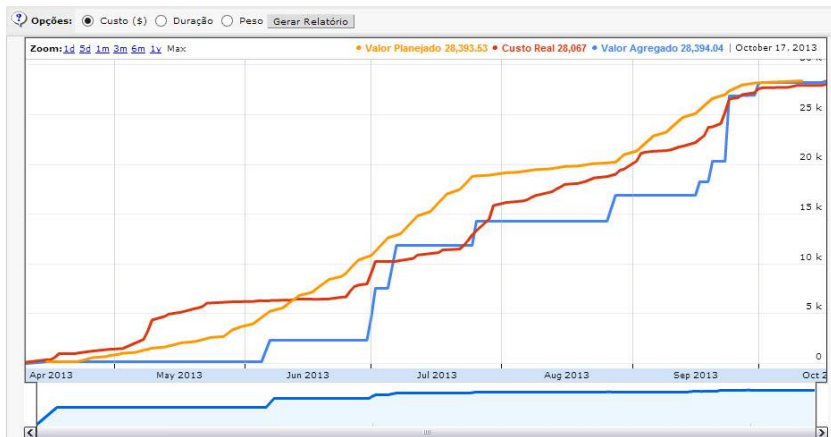


Apoio:



# CO.ME.FI (em desenvolvimento)

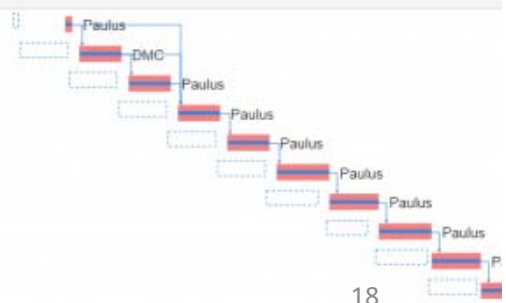
- gestão de projetos



Projeto Civil ▾ 01/03/2018 - 24/07/2018

Ver Equipe Exportar Relatórios ▾ (Ativos)

%	Atividade	Início previsto	Fim previsto	Início real	Fim real	Resp.	Despesas
100	1. Concretar	01/03/18	02/03/18	15/04/13	17/08/15	Paulus	\$100,00
100	2. Finalizar armação	05/03/18	16/03/18	05/10/12	05/10/12	DMC	\$100,00
100	3. Concretar piso	19/03/18	30/03/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$100,00
100	4. Desformar	02/04/18	13/04/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00
100	5. Abrir valas de dreno abaixo do piso	16/04/18	27/04/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00
100	6. Acertar piso do subsolo para concretagem	30/04/18	14/05/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00
100	7. Fazer contrapiso	15/05/18	28/05/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00
100	8. Armar de piso-laje do subsolo sob pressão	29/05/18	12/06/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00
100	9. Limpar blocos para concretagem	13/06/18	26/06/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00
100	10. Concretar laje-piso	27/06/18	10/07/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00
100	11. Fazer armação do piso e das caixas de efluente:	11/07/18	24/07/18	17/08/15	17/08/15	Paulus	\$0,00



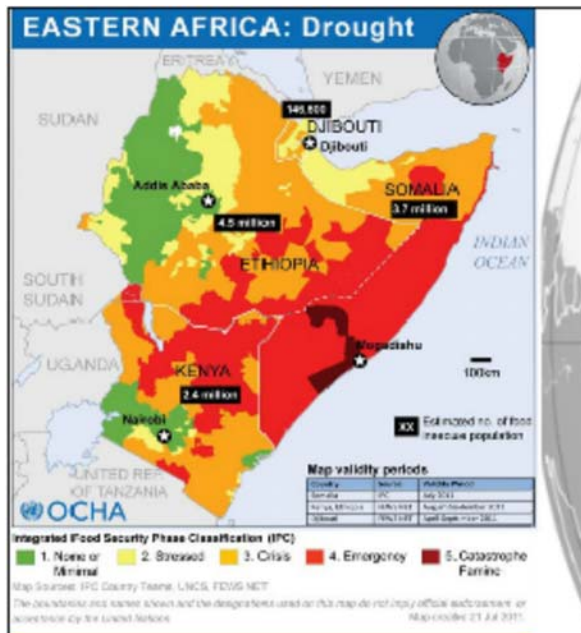
Realização:



Programa de Pós-graduação em Administração

# RUTF Supply Chain Management Game

- logística humanitária (logística + ajuda humanitária)
- <http://humanitariangames.com>



Realização:

**PPGA** Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Estilo de aprendizagem Ativo-Reflexivo e jogo de empresas: (des) entrosamento para o aprendizado de planejamento e controle da produção



2007 - 2014

Realização:



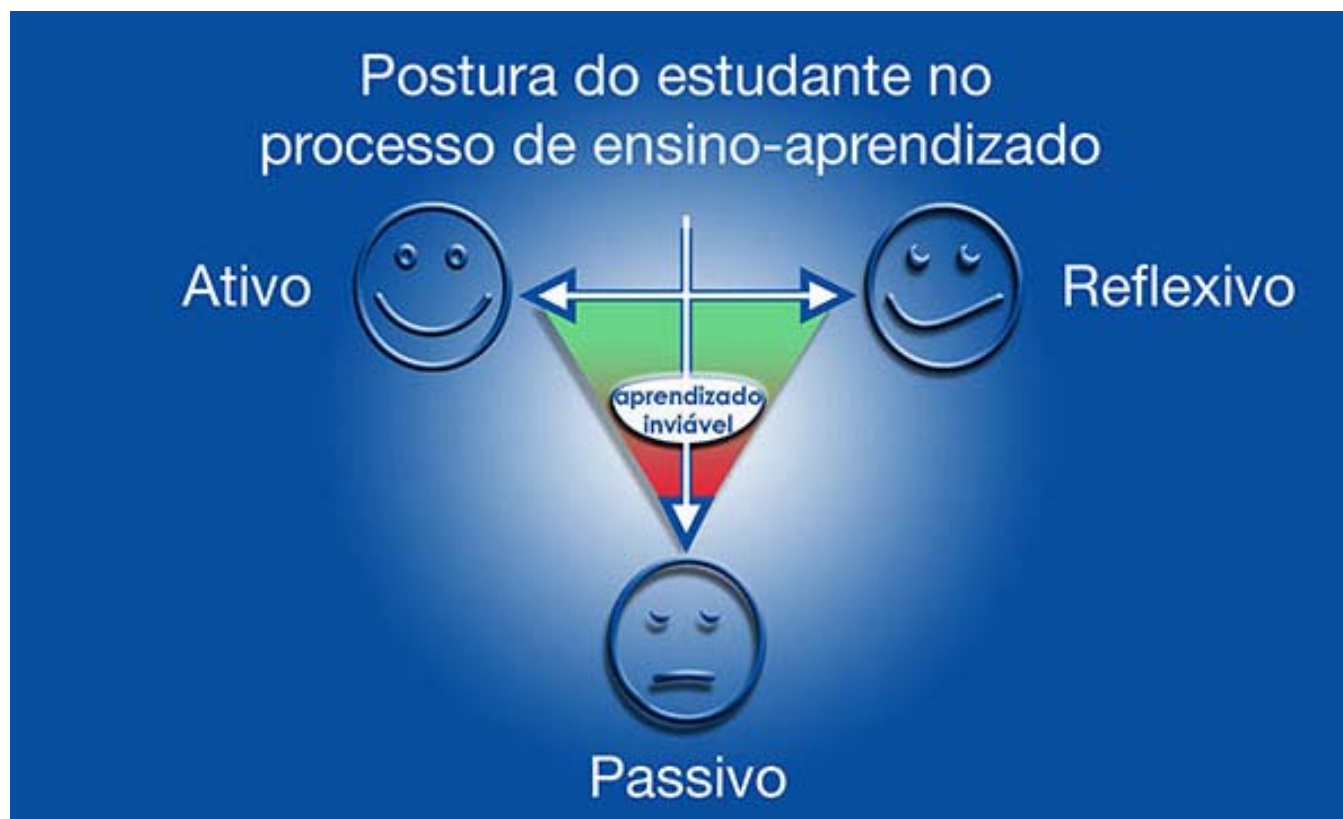
Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Ativo? ou Ativo-Reflexivo?



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Laboratório de Gestão



Fonte: Baseada em Sauaia (2010, p. XVII).

Realização:



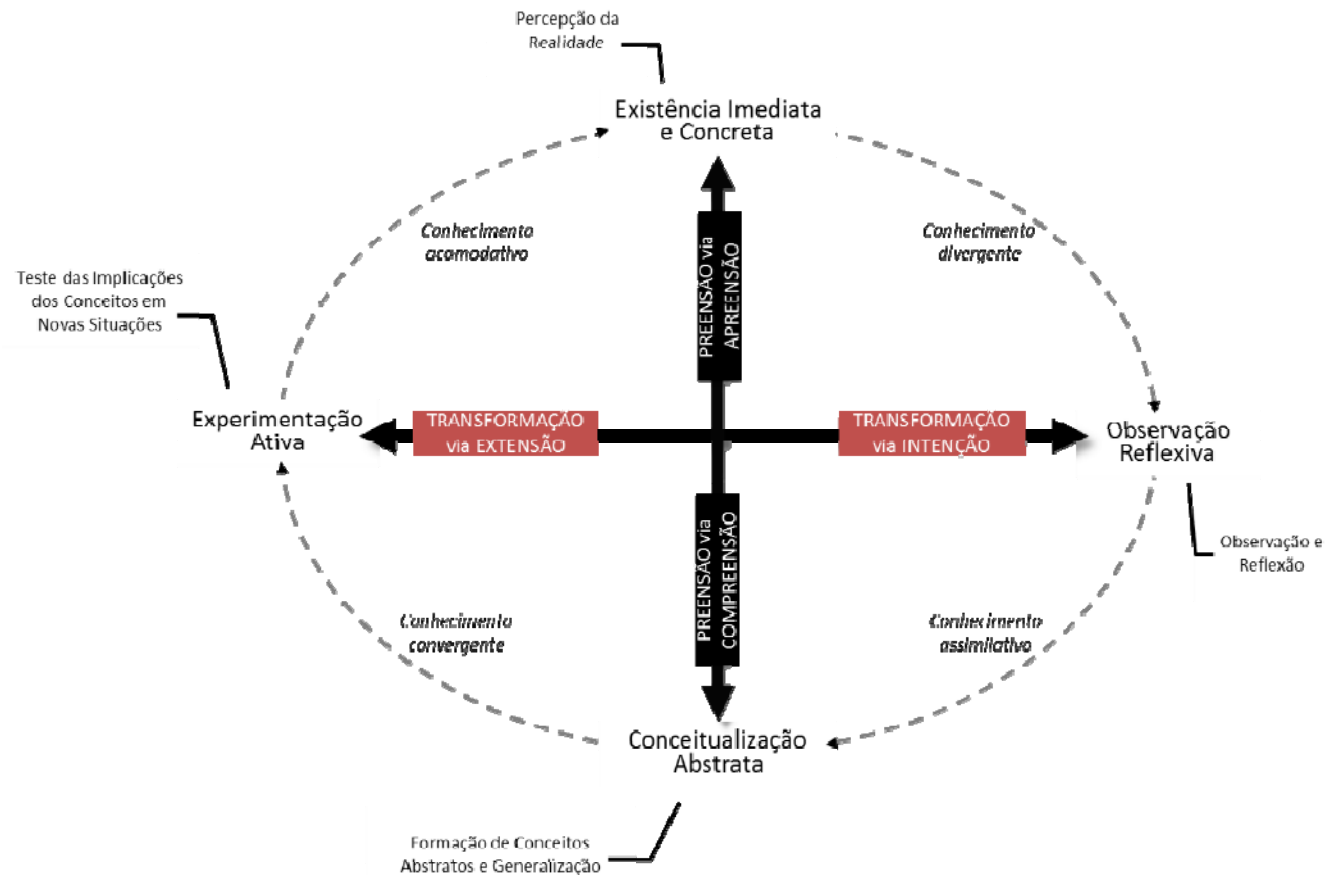
Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Modelo de aprendizagem vivencial



Fonte: Adaptada de Kolb e Fry (1975), de Kolb, D. (1984, p. 42) e de Kolb, A. e Kolb, D. (2009)  
Apoio:

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



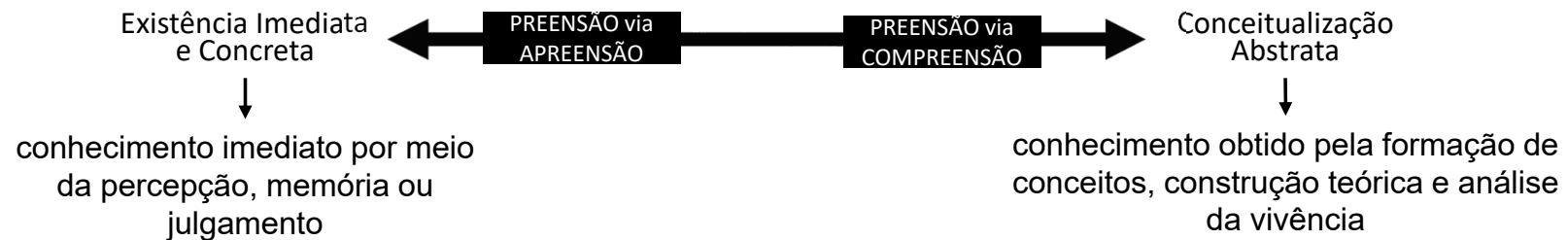
Universidade Federal Fluminense



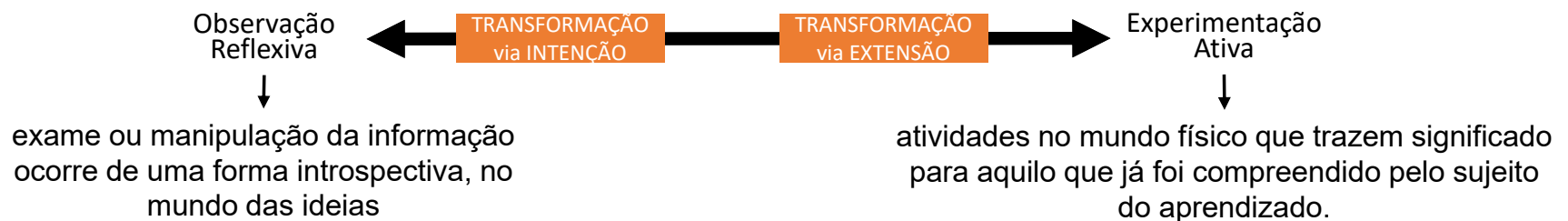


# Construção de conhecimento

## PREENSÃO



## TRANSFORMAÇÃO



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



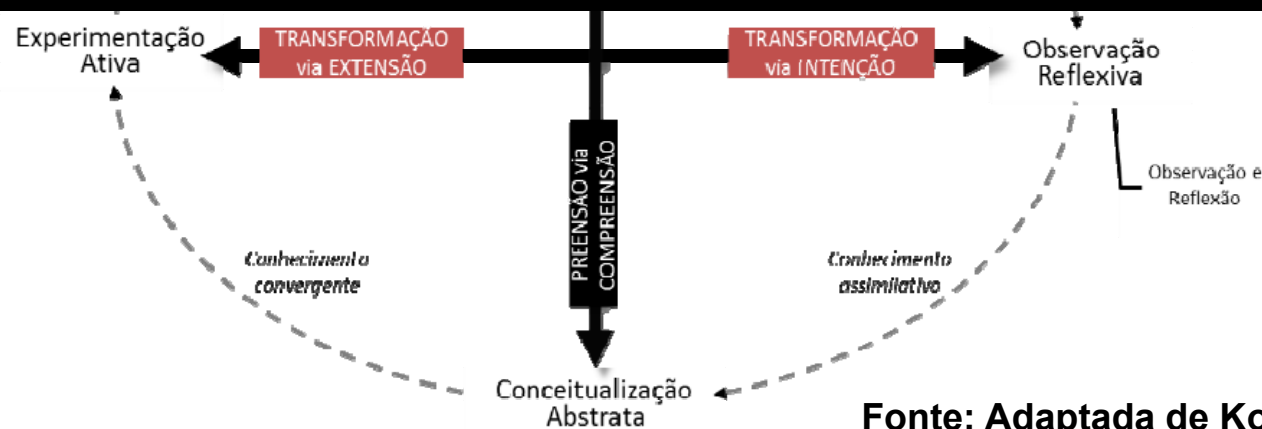
Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Modelo de aprendizagem vivencial



Percepção da  
Realidade  
Existência Imediata  
e Concreta

# percebe, reflete, pensa e age



Fonte: Adaptada de Kolb e Fry (1975), de Kolb, D. (1984, p. 42) e de Kolb, A. e Kolb, D. (2009)

Formação de Conceitos  
Abstratos e Generalização

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



A ideia central aqui é que a aprendizagem e, portanto, o saber, requer tanto uma compreensão ou representação figurativa da vivência quanto alguma transformação dessa representação. Tanto a compreensão figurativa ou a transformação operativa sozinha não são suficientes. A simples percepção da vivência não é suficiente para a aprendizagem, algo deve ser feito com ela. Da mesma forma, a transformação sozinha não pode representar a aprendizagem, pois deve haver algo a ser transformado, algum estado ou vivência que esteja em curso. (KOLB, D., 1984, p. 42).

“ação e reflexão, de tal forma solidárias, em uma interação tão radical que, sacrificada, ainda que em parte, uma delas, se ressente, imediatamente, a outra”

Sem a ação, ela se transforma em “palavreira, verbalismo, blábláblá”

Freire (1987, p. 44)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

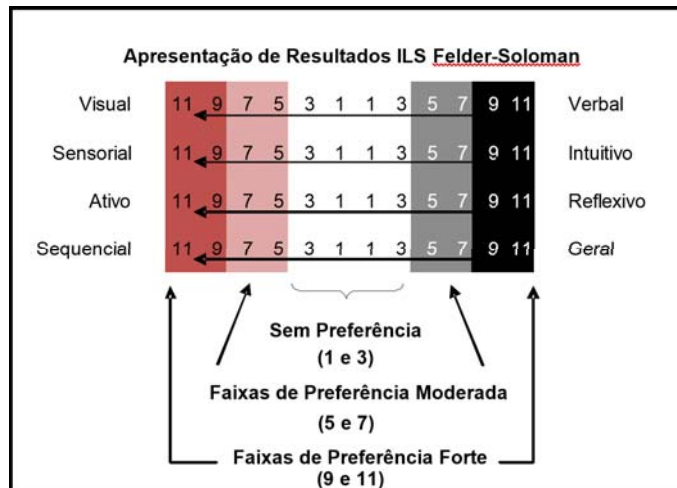


Apoio:

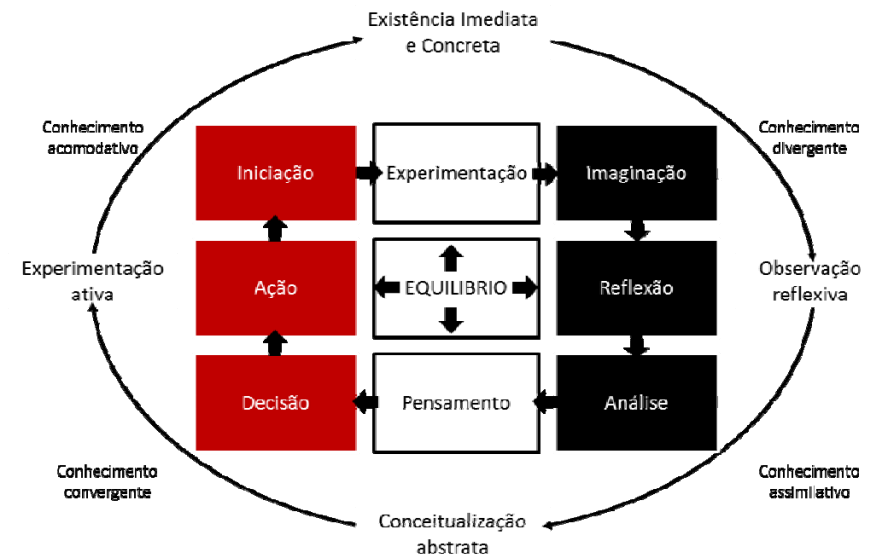


# Estilos de Aprendizagem

Maior valor ainda é o auto conhecimento e consequente ajuste de comportamentos



Fonte: Adaptada de Felder e Silverman (1988)



Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Desafios e Benefícios



ASSINE JÁ!

**LAVA-JATO**  
 Braskem fecha acordo de leniência e pagará multa de R\$ 3,1 ...

**JUSTIÇA**  
 TRF-2 mantém Cabral, Adriana Ancelmo e três réus da Operação...

**HENRIQUE MEIRELLES**  
 Governo deverá permitir que empresas usem prejuízos para ab...

**AMÉRICA LATINA**  
 Cepal prevê crescimento de 1,3% para a América Latina em 20...

**GOVERNO FEDERAL**  
 Moreira Franco não comenta rumor sobre eventual saída do go...

## Receitas digitais do mercado de música passam vendas físicas

O principal crescimento, dentro e fora do Brasil, se dá na área do streaming

Compartilhar (0) | Pinterest (0) | LinkedIn (4) | Google+ | Twitter | Assine já!

(FOTO: DREAMSTIME)

Pela primeira vez na história, o mercado digital de música superou em receita as vendas físicas, de acordo com um relatório da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI, na singla em inglês) divulgado nesta terça-feira (12/04).

Aula é um SHOW

Aula 1ª Introdução Politrón

PLANEJAMENTO E CONTROLE DA PRODUÇÃO E GESTÃO DE ESTOQUES

Estudo de Caso

Apresentação do Estudo de Caso

Estudo de Caso do Tratamento ERP MRP II M...

Planejamento  
 Produção  
 Dependência

**POLITRON**

Faça o lançamento da aula: R\$ 1,00  
 George Frazão, MBA, CMA

Questionário de Bateria de Aprendizagem para formação dos grupos

Tópico II

Sistemas de Administração da Produção e MRP - CONCEITOS

Aula 1ª Introdução Conceitual

INTRODUÇÃO CONCEITUAL

PLANEJAMENTO E CONTROLE DA PRODUÇÃO E GESTÃO DE ESTOQUES

Mecânica do MRP

sistema  
 materiais  
 MRP  
 produção

Exercícios da unidade

Exercício Conceitual  
 Entrega exercício MRP aqui

Tópico III

Sistemas de administração da produção - PRÁTICA

Sistema de Administração da Produção

Atualização do Sistema ERP do Politron v.2016

RESOURCE PLANNING  
 empresa  
 MRP  
 Planning  
 Requirement

Como liberar as decisões no Politron (v.2016)

DECISÕES  
 DEMANDA  
 PRODUTOS  
 ESTOQUES  
 PROCESSO

Decisões MRP 01

Relatório Politron ERP MRP II

Relatório  
 Planejamento  
 POLITRON  
 Controle  
 Recursos

Realização:



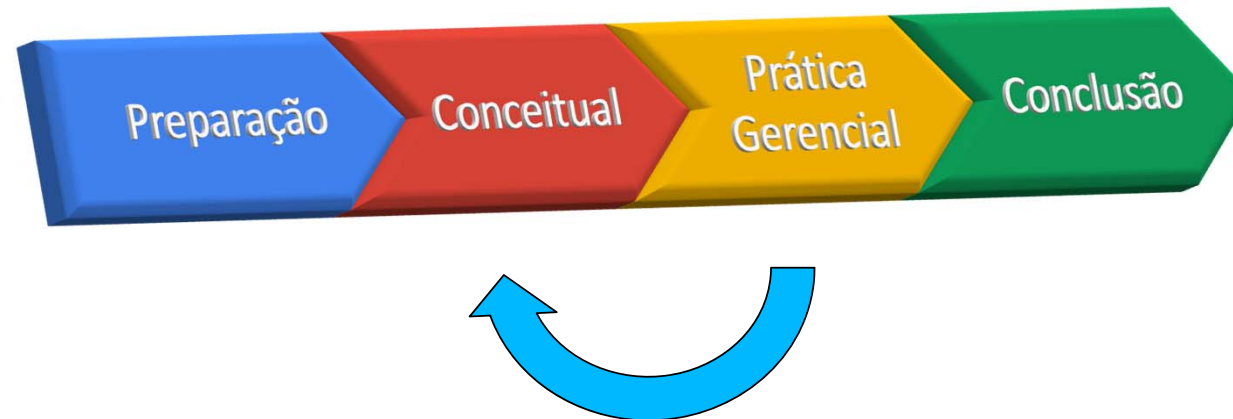
Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Papel dos conceitos



Nos jogos funcionais os conceitos tem relação mais direta com o desempenho da empresa

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Desafios e Benefícios

- Todo mundo sabe ‘mais ou menos’ quando uma aula (expositiva) é boa ou ruim, afinal foram décadas de experiência com elas
- Já na condução de jogos . . .
  - É fácil dizer se foi divertido ou não. E geralmente é.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Desafios e Benefícios – taquicardia e o espectador unido

Tipo de comportamento	Descrição
"Entusiastas Precavidos"	os mais declaradamente envolvidos com o processo vivencial (entusiastas), mas que não deixam de recorrer à "proteção do ambiente simulado" (precavidos) e ao apoio do "administrador do <i>Jogo</i> ", durante sua experiência gerencial simulada
"Críticos Desambientados"	os mais exigentes em relação a todas as dimensões do programa (críticos) e que, apesar de bastante interessados em "ganhar o <i>Jogo</i> ", não conseguiram envolver-se com o "ambiente empresarial simulado" (desambientados);
"Empreendedores Determinados"	além de bastante engajados na competição proporcionada pela vivência, destacaram-se pela disposição de enfrentar situações empresariais as mais desafiadoras e complexas no <i>Jogo</i> ;
"Espectadores Unidos"	<p>por um excesso de autocritica, presumiram ser insuficiente sua "experiência disponível" e, por isso, refugiaram-se em sua equipe de trabalho (trabalho em equipe = unidos)</p> <p>para assistirem (espectadores) ao programa como a uma "aula expositiva", o método educacional preferido por eles.</p>

FONTE: SAUAIA (1995)

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



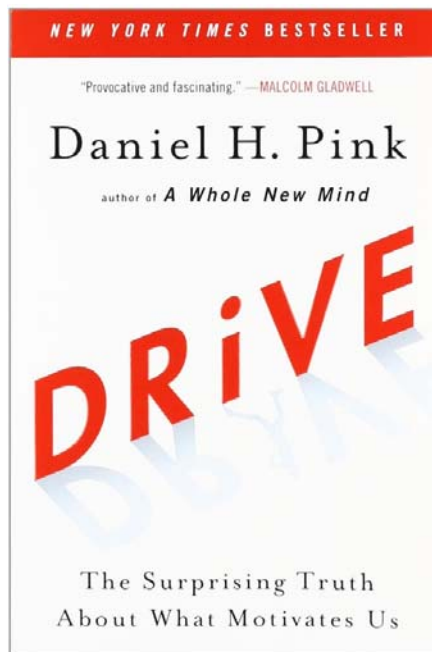
Apoio:





# Benefícios

Professor é o primeiro a sair da sala



“O estudante também gosta de ter PODER”

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense

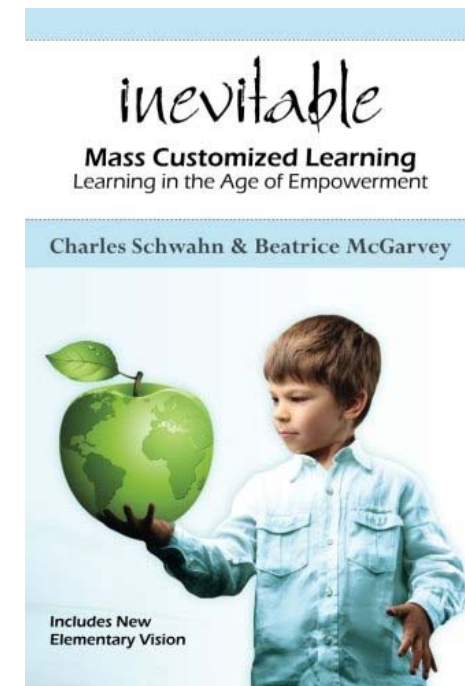


Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Mass customization



*A atividade educacional não pode esperar sobreviver, posicionando-se como uma ilha, abraçada à Era Industrial, da produção em massa.*



Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Fonte: BELHOT (2005)

# Benefícios



NEGÓCIOS COLUNAS REVISTA PARA O FUTURO oferecimento GE ASSINE JÁ!

LAVA-JATO  
Braskem fecha acordo de leniência e pagará multa de R\$ 3,1 ...

JUSTIÇA  
TRF-2 mantém Cabral, Adriana Ancelmo e três réus da Operação...

## Receitas digitais do mercado de música passam vendas físicas

O principal crescimento, dentro e fora do Brasil, se dá na área do streaming

Compartilhar (0) Pinterest (0) LinkedIn (4) Google+ Twitter Assine já!

HENRIQUE MEIRELLES  
Governo deverá permitir que empresas usem prejuízos para ab...

AMÉRICA LATINA  
Cepal prevê crescimento de 1,3% para a América Latina em 20...

GOVERNO FEDERAL  
Moreira Franco não comenta rumor sobre eventual saída do go...

(FOTO: DREAMSTIME)

**P**ela primeira vez na história, o mercado digital de música superou em receita as vendas físicas, de acordo com um relatório da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI, na singla em inglês) divulgado nesta terça-feira (12/04).

OCTOBER 22, 2012

## Statement of Accomplishment

GEORGE DIAS

HAS SUCCESSFULLY COMPLETED THE UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA'S ONLINE OFFERING OF

### Gamification



This course provides an introduction to gamification as a business practice, describes relevant psychological and design concepts, and explains how to apply game thinking effectively in a variety of contexts.

*Kevin Werbach*

PROFESSOR KEVIN WERBACH  
THE WHARTON SCHOOL  
UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA

Kevin Werbach

Realização:



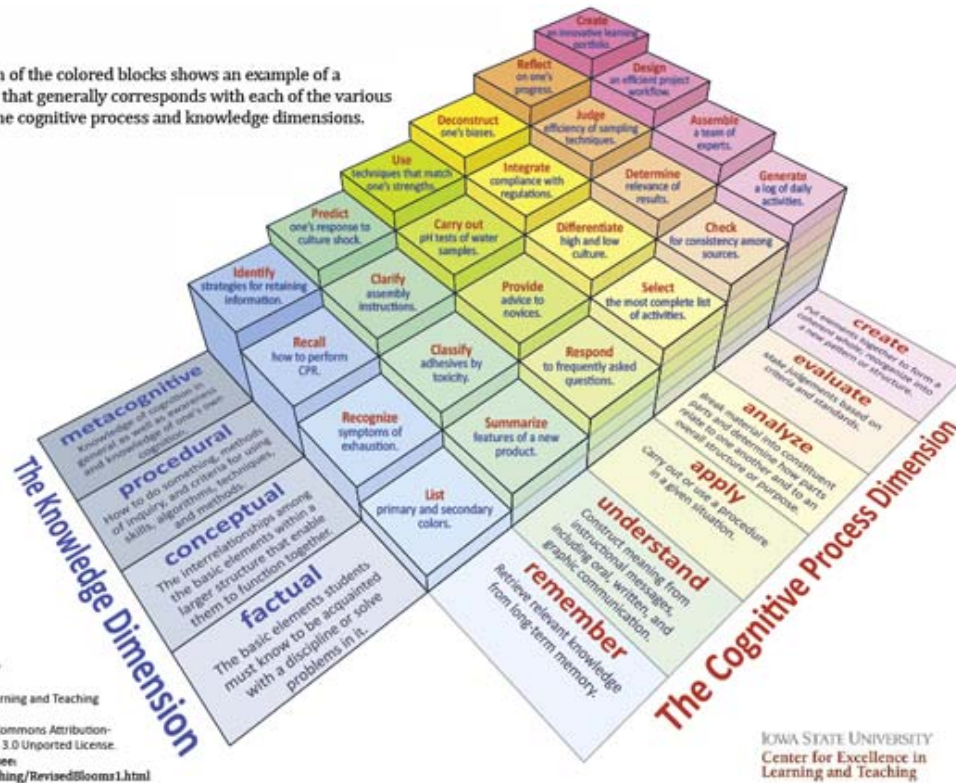
Programa de Pós-Graduação em Administração



# Taxonomia de Bloom, 1956

Domínio cognitivo  
Anderson e Krathwohl, 2001

In this model, each of the colored blocks shows an example of a learning objective that generally corresponds with each of the various combinations of the cognitive process and knowledge dimensions.



Model created by: Rex Heer  
Iowa State University  
Center for Excellence in Learning and Teaching  
Updated January, 2012  
Licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.  
For additional resources, see:  
[www.celt.iastate.edu/teaching/RevisedBloom1.html](http://www.celt.iastate.edu/teaching/RevisedBloom1.html)

IOWA STATE UNIVERSITY  
Center for Excellence in Learning and Teaching

## Verbs that clarify "The Dimensions"

Cognitive Process Dimensions					
REMEMBER	UNDERSTAND	APPLY	ANALYZE	EVALUATE	CREATE
Retrieve relevant information from long-term memory	Construct meaning from oral, written, or graphic messages	Carry out or use a procedure	Break material into constituent parts and determine how they relate to one another and to overall structure	Make judgments based on criteria and standards	Reorganize or put elements together to form a new structure or pattern
Define Identify Label List Name Outline Recall Recognize State	Classify Identify Indicate Recognize Restate Select Summarize	Complete Fill out Translate	Organize Arrange	Rank Grade	Combine Join Merge Personalize
CONCEPTUAL KNOWLEDGE The relationships among basic elements that enable them to function together	Clarify Compare Contrast Differentiate Explain Generalize Infer Locate Map Match	Apply Choose Complete Determine Interpret Modify Sketch	Analyze Debate Determine Differentiate Discriminate Distinguish Illustrate Integrate Interpret Question	Appraise Argue Assess Defend Evaluate Justify Rate Recommend Relate Select Support	Change Assemble Categorize Combine Complete Compose Illustrate Plan Predict Synthesize Write
PROCEDURAL KNOWLEDGE Use of methods, skills, techniques, or algorithms	Organize Recite	Conclude Demonstrate Exemplify	Compute Employ Formulate Illustrate Implement Perform Produce Solve Use	Structure Revise	Conclude Construct Design Formulate Generate Modify Reconstruct

FACTUAL KNOWLEDGE  
Basic elements needed to be acquainted with a discipline or solve problems within it

Type of knowledge

Higher level of learning to the right

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



## O homem '*descivilizado*' GIANNETTI (2016)

- Fragilidade da superfície de civilidade e decoro da sociedade
  - Hiperinflação alemã no início do anos 1920
  - Blecaute que atingiu Nova York no outono de 1965
  - Guerra civil Iugoslava da década de 1990
  - Passagem do furacão Katrina por New Orleans em 2005
- “O que vem a tona é o bicho-homem *descivilizado*, ou seja, o civilizado que se vê repentinamente fora da jaula e apto a dar livre curso aos impulsos e instintos naturais tolhidos e asfixiados pela ordem civilizada”

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



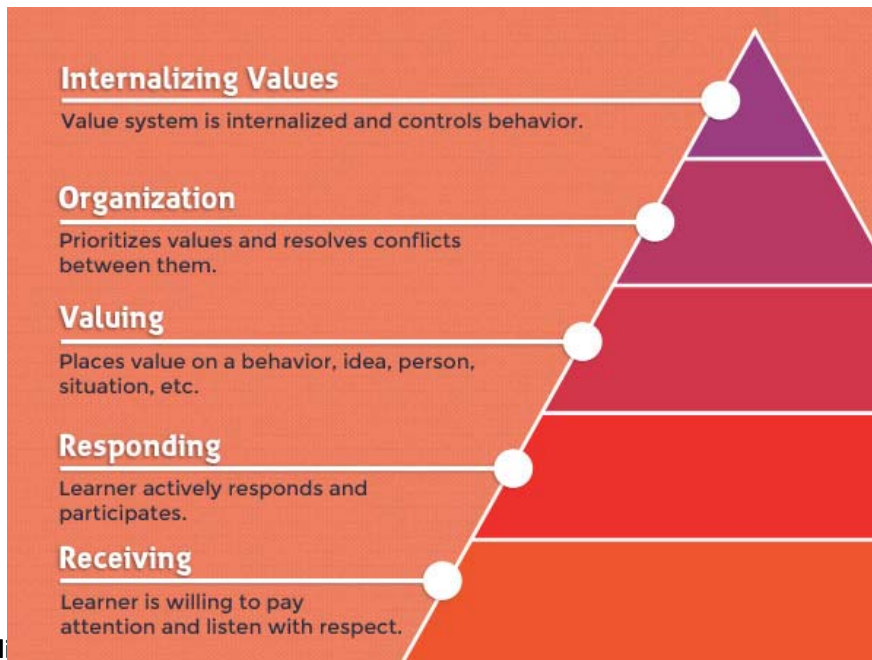
Apoio:



# Taxonomia de Bloom

## Domínio Afetivo

KRATHWOHL, BLOOM E MASIA (1973; 1999)



Inclui a maneira como lidamos com as coisas emocionalmente, como sentimentos, valores, apreciação, entusiasmos, motivações e atitudes.

**Aqui está a grande oportunidade e missão dos Jogos e outros métodos vivenciais,**

**O domínio afetivo**

Real

# Referências

- BELHOT, R. V. A didática no ensino de engenharia. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO DE ENGENHARIA, 33, 2005, Campina Grande. *Anais ...* Campina Grande, 2005.
- CORRÊA, H. L.; GIANESI, I. G. N.; CAON, M. *Planejamento, Programação e Controle da Produção MRPII / ERP: Conceitos, Uso e Implantação*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007. 456 p.
- FELDER, R. M.; SILVERMAN, L. K. Learning and Teaching Styles in Engineering Education, *Engineering Education*, v. 78, n. 7, p. 674-681, 1988.
- GIANNETTI, E. *Trópico Utópicos*. Uma perspectiva brasileira da crise civilizatória. 1. ed. São Paulo: Editora Schwarcz, 2016. 210 p.
- KOLB, D.; FRY, R. Toward an Applied Theory of Experiential Learning. In: COOPER, C. *Theories of Group Process*. New York: John Wiley & Sons, 1975. cap. 3, p. 33-58.
- KOLB, D. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1984. 256 p.
- KOLB, A.; KOLB, D. The Learning Way: Meta-cognitive Aspects of Experiential Learning. *Simulation & Gaming*, v. 40, n. 3, p. 297-327, 2009.
- KRATHWOHL, D. R.; BLOOM, B. S.; MASIA, B. B. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Handbook II: Affective Domain. New York, NJ: David McKay Company, 1964. 196 p.
- SAUAIA, A. C. A. Satisfação e aprendizagem em jogos de empresas: contribuições para a educação gerencial. 1995. 273 p. Tese de Doutorado em Administração, Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1995.
- SAUAIA, A. C. A. *Laboratório de Gestão: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada*. 2. ed. Barueri: Manole, 2010. 256 p.
- SCHWAHN, C; MCGARVEY, B. *Inevitable: mass customized learning, learning in the age of empowerment*. Independent Publishing, 2012. 231 p.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Domínio Afetivo

- **Receptividade:** a pessoa é sensibilizada para existência de um fenômeno ou estímulo com a consciência da sua existência; disposição para receber o estímulo, com neutralidade para não evitá-lo; e, com a atenção controlada e seletiva na busca do fenômeno ou do estímulo.
- **Resposta:** em diferentes níveis a pessoa concorda em responder ao estímulo de acordo com as expectativas e regras sociais; mostra disposição e procura oportunidades para apresentar suas respostas; e, tem satisfação ao apresentar suas respostas ao estímulo.
- **Valorização:** com o aumento da internalização o comportamento da pessoa muda e torna-se consistente ao ponto de tornar-se um novo valor do indivíduo.
- **Organização:** a pessoa conceitua os valores e percebe como eles se relacionam com os que já tem e com os que está internalizando; agrupa um conjunto de valores, idealmente, de forma harmoniosa e consistente formando novos valores ou conjunto de valores.
- **Caracterização (por um valor ou complexo de valores):** neste nível de internalização os valores têm um lugar próprio na hierarquia de valores da pessoa; são organizados de acordo com um sistema interno; controlam o comportamento da pessoa por tempo suficiente para que ela tenha se adaptado a se comportar desta forma; e, recordar do comportamento não causa qualquer tipo de emoção, exceto se a pessoa é ameaçada ou desafiada.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





# Domínio Afetivo

- Receptividade
  - Exemplos: Ouça os outros com respeito. Ouça e recorde o nome de pessoas recém-introduzidas.
  - Palavras-chave: reconhecer, pede, atento, cortês, obediente, segue, dá, ouve, entende
- Resposta
  - Exemplos: Participa em discussões em sala de aula. Dá uma apresentação. Questiona novos ideais, conceitos, modelos, etc. para compreendê-los completamente. Conheça as regras de segurança e pratique-as.
  - Palavras-chave: respostas, auxílios, cumpre, conforma, discute, cumprimenta, ajuda, rótulos, executa, apresenta
- Valorização
  - Exemplos: Demonstra crença no processo democrático. É sensível às diferenças individuais e culturais (diversidade de valores). Mostra a capacidade de resolver problemas. Propõe um plano de melhoria social e segue com compromisso. Informa a gerência sobre assuntos sobre os quais se sente fortemente.
  - Palavras-chave: aprecia, aprecia, tesouro, demonstra, inicia, convida, junta, justifica, propõe, respeita, compartilha

Realização:



Apoio:



FONTE: [http://www.nwlink.com/~%E2%80%89Donclark/hrd/Blb0m/affective\\_domain.html](http://www.nwlink.com/~%E2%80%89Donclark/hrd/Blb0m/affective_domain.html)

# Domínio Afetivo

- Organização
  - Exemplos: Reconhece a necessidade de equilíbrio entre liberdade e comportamento responsável. Explica o papel do planejamento sistemático na solução de problemas. Aceita padrões éticos profissionais. Cria um plano de vida em harmonia com habilidades, interesses e crenças. Prioriza o tempo efetivamente para atender às necessidades da organização, da família e do eu.
  - Palavras-chave: compara, relaciona, sintetiza
- Caracterização
  - Exemplos: Mostra auto-suficiência ao trabalhar de forma independente. Cooperar em atividades de grupo (exibe trabalho em equipe). Usa uma abordagem objetiva na resolução de problemas. Exibe um compromisso profissional com a prática ética em uma base diária. Revisa julgamentos e mudanças de comportamento à luz de novas evidências. Valora as pessoas pelo que elas são, não como elas parecem.
  - Palavras-chave: atua, discrimina, exibe, influencia, modifica, executa, qualifica, questiona, revisa, serve, resolve, verifica

Realização:

**Programa de Pós-Graduação em Administração**

LAGOS

Apoio:  
 FAPESP

 Universidade Federal de São Carlos

 COPPEL

FONTE: [http://www.nwlink.com/~%E2%80%89Donclark/hrd/Blb0m/affective\\_domain.html](http://www.nwlink.com/~%E2%80%89Donclark/hrd/Blb0m/affective_domain.html)

# Pensando além das regras: iniciativas de Aprendizagem Ativa

## JOGOS DE LOGÍSTICA

Marco Aurélio Carino Bouzada, D. Sc.  
MADE/UNESA

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# EXPERIÊNCIA

- Ensino
- Pesquisa
- Projeto de pesquisa

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# BENEFÍCIOS SUSTENTADOS PELA TEORIA E EMPIRISMO

- Competição
  - Estilos de Aprendizagem
  - Elementos quantitativos
- Simulação construindo teoria

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



## LIMITES E ORIENTAÇÕES

- Simplificação da realidade
- Apoio do moderador e discussão
  - Apelo ao caráter lúdico
- Homogeneidade para a pesquisa

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Laboratório de Gestão:

Jogo de empresas com pesquisa  
para a formação crítica em Administração

**Marco Antônio Silva**  
**Antonio Carlos Aidar Sauaia**

Grupo de Pesquisas SIMULAB FEA/USP/SP  
Iniciativas de Aprendizagem Ativa



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Agenda



- Contextualização
- Objetivos do estudo
- Fundamentação teórica
- Metodologia
- Resultados
- Considerações finais
- Contribuições, limitações e pesquisas futuras

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação



# Contextualização



- **UNESCO - Declaração Mundial sobre a Educação Superior para o Século XXI (1998)**
  - Promover **uma aprendizagem que favoreça uma formação crítica e humanística**
  - Propiciar **a educação centrada no estudante**
  - Construir **novos métodos e ambientes de aprendizagem**
- **Brasil - Leis e Diretrizes de Base da Educação Superior (LDB) – 1996, 1998**
  - Estimular a **prática do estudo independente, a autonomia profissional e intelectual**
  - Reconhecer **competências relevantes para a área de formação**
  - Articular teoria com a prática, **pesquisa individual e coletiva**
- **Brasil - Diretrizes Curriculares para o Curso de Administração (DCN) – 2005**
  - Reconhecer, refletir e atuar **criticamente, definindo problemas e equacionando soluções,**
  - Pensar **estratégicamente,** introduzir **modificações no processo produtivo**

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



Transferir e generalizar conhecimentos, exercer o processo de tomada de decisão

# Pergunta de pesquisa e objetivos



- **Objetivo geral**

- Analisar as contribuições do Laboratório de Gestão – jogo de empresas com pesquisa – para a formação crítica em Administração.

- **Objetivos específicos**

- Descrever a fundamentação do Laboratório de Gestão para o uso do pensamento crítico;
- Identificar as atividades que propiciam competências no contexto da Administração;
- Explicar a conciliação entre teoria e prática e aprendizagem e pesquisa.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



# Fundamentação teórica

Fundamentação Teórica	Principais Autores	Fundamentos Propostos pelos Autores
Formação por Competências e o Curso de Administração	Resolução CNE/CES 4 de 2005  Shön (1983; 1987) ; Le Boterf (1995); Fleury e Fleury (2004); Zabala e Arnau (2010)	- Formação por competência  - <b>Conhecimentos</b> - Dominar o campo conceitual da área - <b>Habilidades</b> - Mobilizar conhecimentos para construir, elaborar, calcular, analisar, avaliar e sintetizar. - <b>Atitudes</b> - Reconhecer o papel do Administrador como sujeito de transformação da sociedade e suas implicações políticas
Jogo de Empresas com Pesquisa  Ensino com Pesquisa	Sauaia (1995, 2006, 2008, 2010) Kolb (1984) ;  Demo (1997, 2010, 2011); Lima (2000); Tordino (2010)	- Integração de conteúdos - <b>Conciliação</b> entre <b>teoria e prática (Vivências)</b> - <b>Pesquisa aplicada</b> ao <b>contexto do administrador</b>  - Desenvolvimento de <b>competências em vivências</b> - <b>Promoção</b> de uma <b>aprendizagem significativa</b>
Formação crítica e o Uso do Pensamento Crítico	Dewey (1937); Bloom (1956); Ennis (1985); Tenreiro-Vieira (1997); Faccione (1997, 2001, 2007, 2011, 2013)	- Atividade prática reflexiva, sensata, crença e ação. - Que promova condições para: - Fazer um <b>juízo deliberado e autorregulatório</b> - <b>Interpretar, Analisar e Avaliar</b> - <b>Inferir e explicar</b>

Rea...

# Metodologia

- **Abordagem de pesquisa**
  - Pesquisa qualitativa e interpretativa
- **Estratégia de pesquisa**
  - Estudo de caso único (Objeto: Laboratório de Gestão).
- **Tipos de pesquisas adotados**
  - Pesquisa bibliográfica
  - Pesquisa documental
  - Pesquisa de campo
- **Técnicas de coleta e registro de materiais**
  - Entrevista em profundidade
    - Concepção do Laboratório de Gestão
  - Observação participante
    - Atividades dos estudantes no Laboratório de Gestão
      - Jogo de empresas e a pesquisa aplicada
      - Análise dos artigos publicados no livro 1 e 2
- **Tratamento e análise dos materiais**
  - Análise de Conteúdo



Realização:



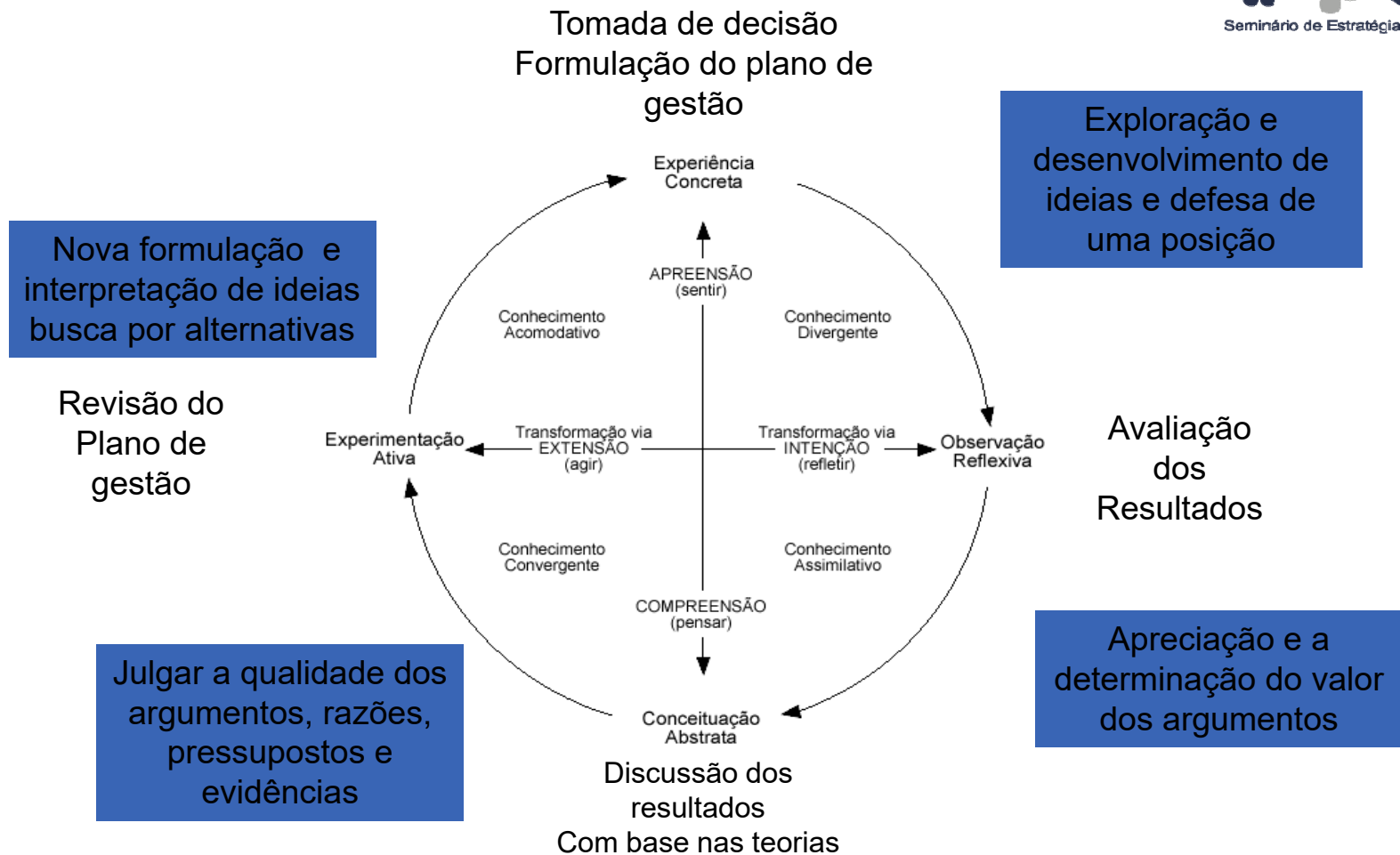
Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Ciclo de Kolb e uso do pensamento crítico



Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Fundamentação metodológica: Dimensões de Bloom (1956)

Taxonomia de Bloom (complexidade cresce de baixo para cima)	Pilares do Laboratório de Gestão		
	Simulador Organizacional (artefato educacional)	Jogo de empresas (processo vivencial)	Pesquisa aplicada (produto de autoria)
Síntese			Relatório científico
Avaliação			Problema de pesquisa
Análise		Análise dos conteúdos	
Aplicação		Tomada de decisão	
Compreensão	Funções e papéis gerenciais		
Assimilação	Regras econômicas		

Realização:

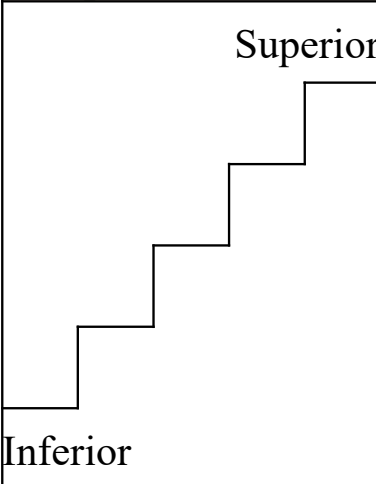


Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Ordem e complexidade do pensamento	Bloom (1956): substantivos	Bloom e outros (2000): verbos	Laboratório de Gestão (1. simulador; 2. jogo; 3. pesquisa)
	Avaliação	Criando	3. Pesquisa aplicada
	Síntese	Avaliando	3. Discutindo o plano
	Análise	Analisando	2. Prevendo e medindo
	Aplicação	Aplicando	2. Tomando decisões
	Compreensão	Compreendendo	1. Funções gerenciais
	Assimilação	Recordando	1. Regras do simulador

Fonte: Sauaia, 2013a, p. xxiv.

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Competências observadas

Práticas de Gestão (Administração)			
Planejamento	Organização	Direção	Controle
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Apresentação</b> da análise SWOT</li> <li>- <b>Definição</b> do público alvo (tipo de cliente).</li> <li>- <b>Escolha</b> do regime de trabalho dos operários (hora-extra, e salários).</li> <li>- <b>Avaliação</b> do modelo de produção (Modelo 1 ou 2).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Distribuição</b> de cargos</li> <li>- <b>Estabelecimento</b> de hierarquias (presidência)</li> <li>- <b>Construção</b> de organogramas</li> <li>- <b>Delegação</b> de tarefas específicas (negociação compra de materiais).</li> <li>- <b>Instituição</b> de plano de carreiras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Resolução</b> de conflitos (participantes não comprometidos)</li> <li>- <b>Conciliação</b> de interesses (nova distribuição de cargos)</li> <li>- <b>Proposição</b> de demissões de colaboradores</li> <li>- <b>Elaboração</b> de incentivos a produtividade (bônus)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Preparação</b> de planilhas para simulações</li> <li>- <b>Implantação</b> de sistema de controle de estoques (modelo do Lote econômico).</li> <li>- <b>Gestão</b> do caixa (controle pelo saldo médio)</li> <li>- <b>Monitoramento</b> da com a concorrência</li> <li>- <b>Comparação</b> (realizado x orçado)</li> </ul>

Realização:



# Contribuição crítica da pesquisa aplicada



Área	Modelo funcional estudado	Contribuição crítica proposta Pelos Estudantes	Avanço
PLAN	5 forças de Porter	<b>Inclusão</b> da 6ª força: o governo	Proposição teórica
MKT	Previsão de demanda	<b>Proposição/teste</b> de um modelo econométrico	Proposta-prática
PROD	Teoria das restrições	<b>Extensão</b> da produção para as demais áreas	Teórico-prática
RH	Universidade corporativa	<b>Aplicação</b> de um modelo teórico de gestão de pessoas	Teórico-prática
FIN	Gestão do capital de giro: caixa	<b>Aplicação</b> de um modelo teórico para a gestão do capital de giro	Prático
PRES	Implantando a estratégia planejada	<b>Gestão e avaliação</b> de riscos: Gestão frente à incerteza	Prático

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



Universidade Federal Fluminense



# Considerações finais



- **O Laboratório de Gestão está em consonância com as LDB e DCN.**
  - Novo método de ensino aprendizagem
  - Educação científica e crítica
  - Promove a integração de conteúdos
  - Propicia a aproximação entre teoria e prática
- **Difusão da filosofia (pilares conceituais) e os objetivos educacionais.**
  - Simulador organizacional; Jogo de empresas; Pesquisa científica
  - Método ativo fundamentado em teorias educacionais e pedagógicas para a formação crítica
- **O educador precisa de uma formação específica aprofundada.**
  - Apoio metodológico
  - Oficinas (abertas e fechadas)
  - Seminários mensais de pesquisa

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Contribuições, limitações, e pesquisas futuras



- **Contribuições**

- Compreensão do Laboratório de Gestão como um ambiente de ensino e aprendizagem
- Articulação do jogo de empresas com pesquisa aplicada para uma formação crítica
- Desenvolvimento de competências para a profissão e a cidadania (dimensão política)

- **Limitações**

- O estudo é passível de generalização analítica
- Necessidades de estudos comparativos no tocante ao Laboratório de Gestão.

- **Pesquisas futuras**

- Verificar o desempenho dos estudantes comparado a outras abordagens
- Combinar outros métodos de ensino e aprendizagem no Laboratório de Gestão
- Averiguar outras dimensões do aprendizado (atitudes)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# SIMULAB – Laboratórios de Gestão



- Grupo de Pesquisa e Educação Organizacional
  - FEA/USP/SP (surge em 1988)
  - Registrado no CNPq (formalmente em 2002)
- Linhas de pesquisa (graduação, mestrado, doutorado e MBA)
  1. Simuladores organizacionais (artefatos)
  2. Educação Gerencial (métodos vivenciais)
    - Laboratório de Gestão
    - Aprendizagem centrada no participante
  3. Estudos Comparados em Economia e Estratégia
    - Estudos setoriais
    - Estudos organizacionais
    - Gestão doméstica e internacional
    - Estratégias competitivas e colaborativas

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# *Painel: Métodos Ativos para Educação em Administração e Ciências Contábeis*

*Ivan Carlin Passos (VCO – UFF e UNIARARAS)*

*Júlio Cesar de Andrade Abreu (PPGA-UFF)*

*Marcos Roberto Pinto (FACC-UFRJ)*

*Pítias Teodoro (VAD-UFF)*

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





**Prof. Dr. Ivan Carlin Passos**

**[ivanpassos@id.uff.br](mailto:ivanpassos@id.uff.br)**

**Volta Redonda**

**12/2016**

Realização:



**Programa de Pós-Graduação  
em Administração**



Apoio:



**Universidade  
Federal  
Fluminense**



**Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação**

# Mini - CV

## • Prof. Dr. Ivan Carlin Passos



- Pós-Doutor (2015), Doutor (2011), Mestre (2004) e Bacharel (2000) em Ciências Contábeis pela FEA-USP.
- Professor Concursado da Universidade Federal Fluminense - UFF - Departamento de Ciências Contábeis - Campus Volta Redonda (VCO).
- Coordenador da graduação em Ciências Contábeis da FHOUniararas - Centro Universitário Herminio Ometto.
- Líder do Núcleo de Estudos Organizacionais da FHOUniararas - (NEO), do Grupo de Estudos em Contabilidade e Educação Contábil (GECONTEC) do Departamento de Ciências Contábeis - VCO - UFF e membro do Grupo de Estudos sobre Tecnologia da Educação (GETEC) do Departamento de Ciências Contábeis e Atuariais da FEA-USP.
- Co-autor do livro Didática para o Ensino nas áreas de Administração e Ciências Contábeis da Editora Atlas.
- Na área profissional trabalhou em médias e grandes empresas como: Banco do Brasil, Banco Real, GEA Intercambiadores do Brasil, Grupo Ultra, OceanAir, Grupo Synergy e GoodYear Engineered Products nas áreas de Contabilidade Bancária, Custos, Controladoria e Finanças.
- Autor de mais de 20 artigos publicados em periódicos e anais de congressos.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Problema

Professor: Vocês precisam ler o livro X?

Aluno: Não gostei, gostaria de ler o Y que fala do mesmo assunto...

Professor: Não, é o X que cai no Vestibular!!!!

Estudar para a “PROVA” ou estudar para  
“APRENDER”?

Mãe: Filho!!!Vai estudar!!! Amanhã você tem  
prova!!!!!!!!!!

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





# Como nosso cérebro grava as informações?



Por que tantas coisas que estudamos acabamos esquecendo?

Por que o professor repete o conceito X dez vezes e o aluno não lembra, mas conta uma piada uma única vez e o aluno nunca esquece?

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# O Computador

RAM  
Memória temporária  
Fácil de gravar  
Pequena



HD  
Memória permanente  
Difícil de gravar  
Grande



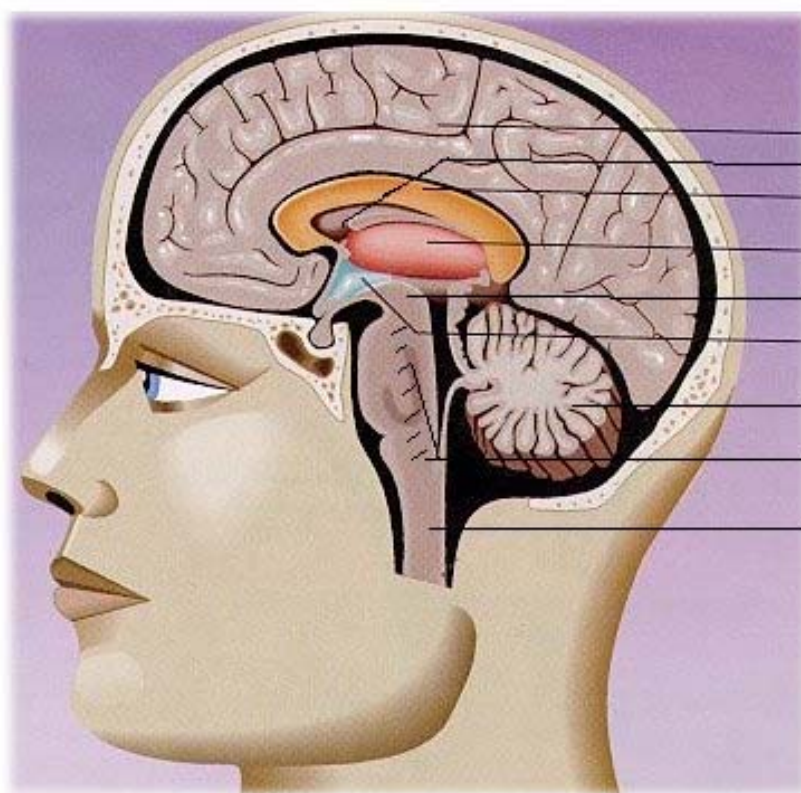
Realização:



Patrocínio:



# O Cérebro



Corteza Cerebral  
Sistema Límbico  
Cuerpo Caloso  
Tálamo  
Cerebro Medio  
Hipotálamo  
Cerebelo  
Sistema Reticular  
Médula

Córtex = HD  
Memória permanente  
Difícil de gravar  
Grande

Sist. Límbico = RAM  
Memória temporária  
Fácil de gravar  
Pequena

Realização:

# Quebra de Paradigma

“Aula dada, aula estudada, hoje!”

“Estudar para aprender e não para a prova!”

“Criar o hábito da leitura!

Não gostou do livro, pare de ler e procure outro, existem trilhões de livros escritos, um deles foi escrito para você!”

Pierluigi Piazzai

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Área de Negócios

Conhecimento técnico?

Sucesso Profissional

Habilidades cognitivas?

Atitudes interpessoais?

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Minha contribuição

- Critical Thinking – habilidade profissional
- Nova Lei das S.A.'s – subjetivismo responsável
- Learning to Learn
- Accounting Education News – Better Judgement – Imagem do Contador
- Fundação para Raciocínio Crítico
- The Delphi Report
- Reed, 1998
- Paul Model

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Problema da pesquisa

- Lei 6.404/76 – Livro Contabilidade Introdutória
- Lei 11.638/07 – Mudança do Perfil do Profissional Contábil
- Learning to Learn - Perfil do Profissional Contábil (demais áreas)
- A aplicação do modelo instrucional de raciocínio crítico de Richard Paul melhora o nível de habilidades e atitudes de raciocínio crítico dos alunos de disciplinas da área contábil?

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Definição Proposta

- **Raciocínio crítico é pensamento que facilita julgamento, pois identifica, analisa e julga os elementos de um raciocínio.** Os elementos de um raciocínio são: objetivo, problema, informações, interpretações, conceitos, suposições, implicações e ponto de vista.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:

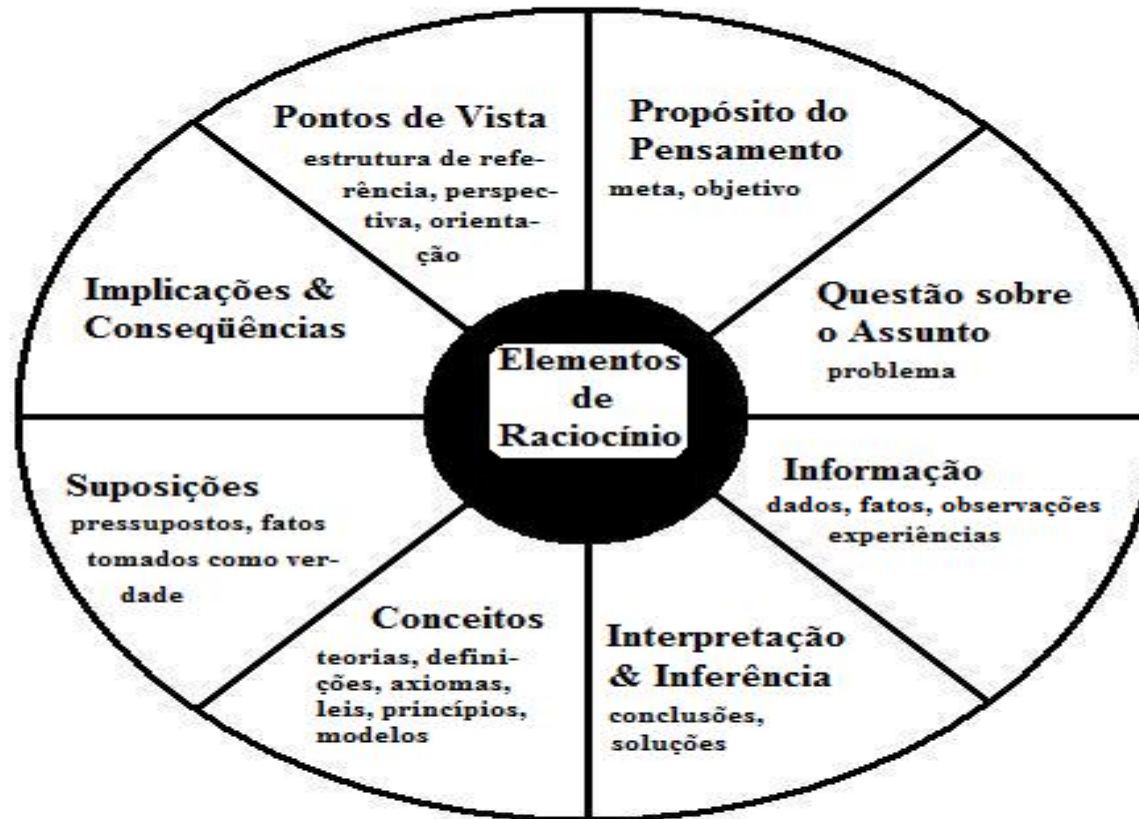




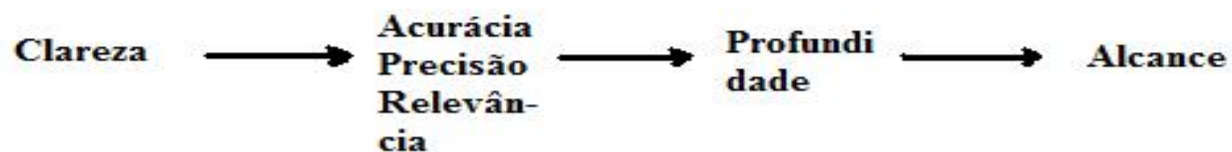
# UM PENSADOR CRÍTICO

## Considera os Elementos de Raciocínio

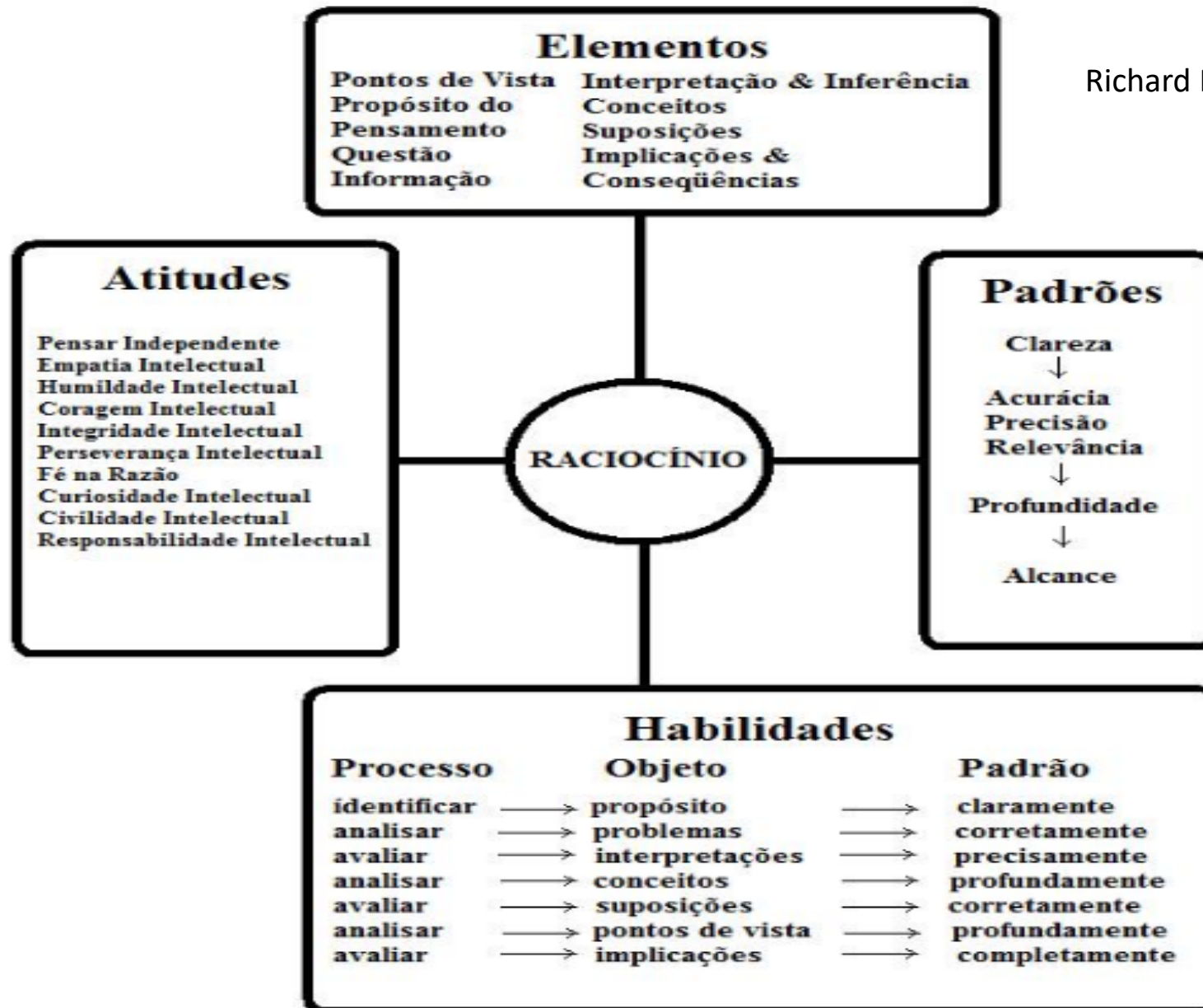
Richard Paul



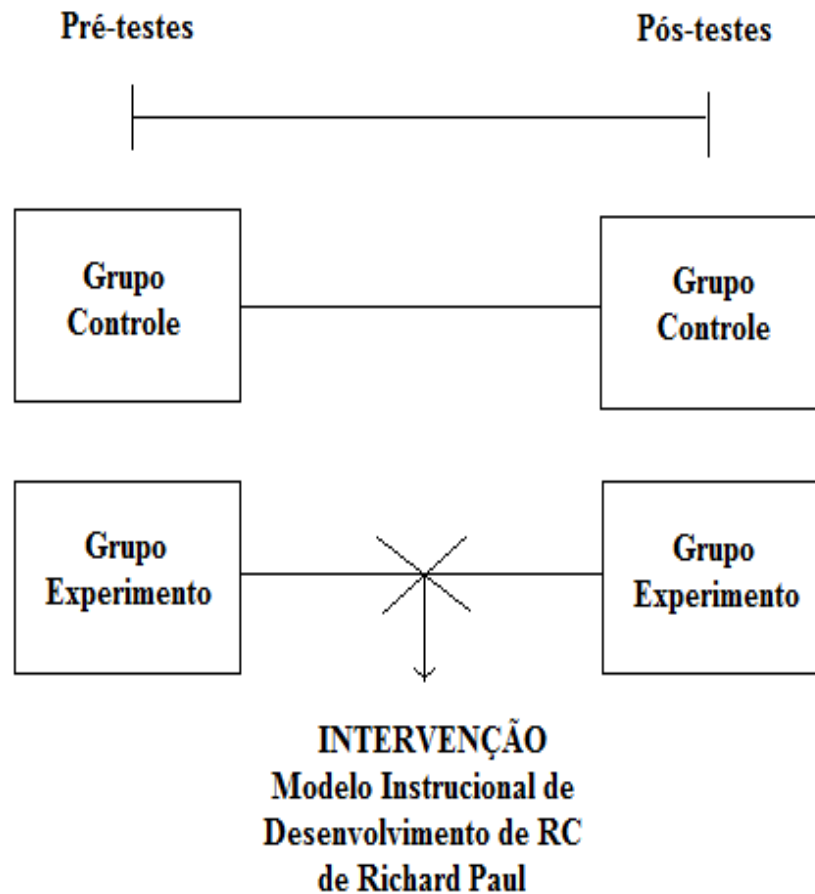
COM SENSITIVIDADE AOS PADRÕES INTELLECTUAIS UNIVERSAIS



Realização:



# Experimento Realizado

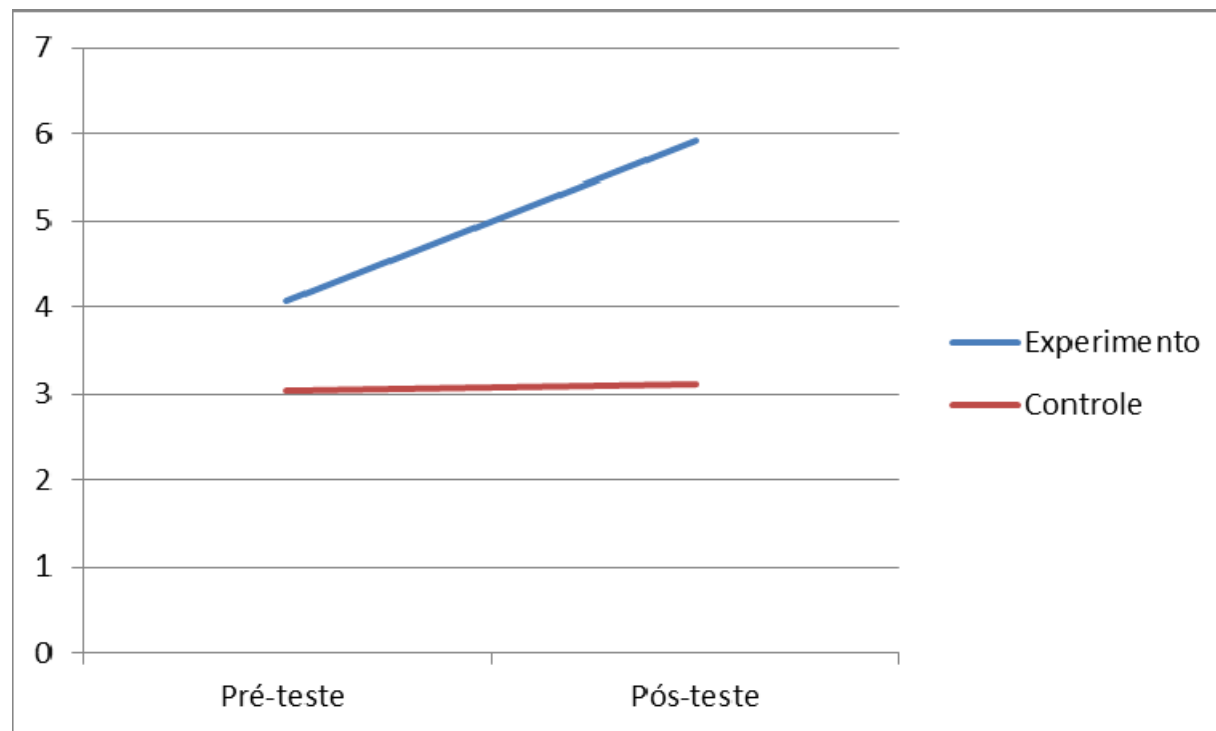


- Quase- experimento
- Não aleatoriedade dos participantes e sim das turmas
- Não há total controle sobre as variáveis do estudo, falta pleno controle da aplicação dos estímulos experimentais (MARTINS; THEÓPHILO, 2009).
- Grupo controle x Grupo experimento
- Necessidade de pré-testes (controle das diferenças iniciais)

Realização:

# Principais Resultados

Habilidade de acordo com o Método de Instrução - UNIFIG



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

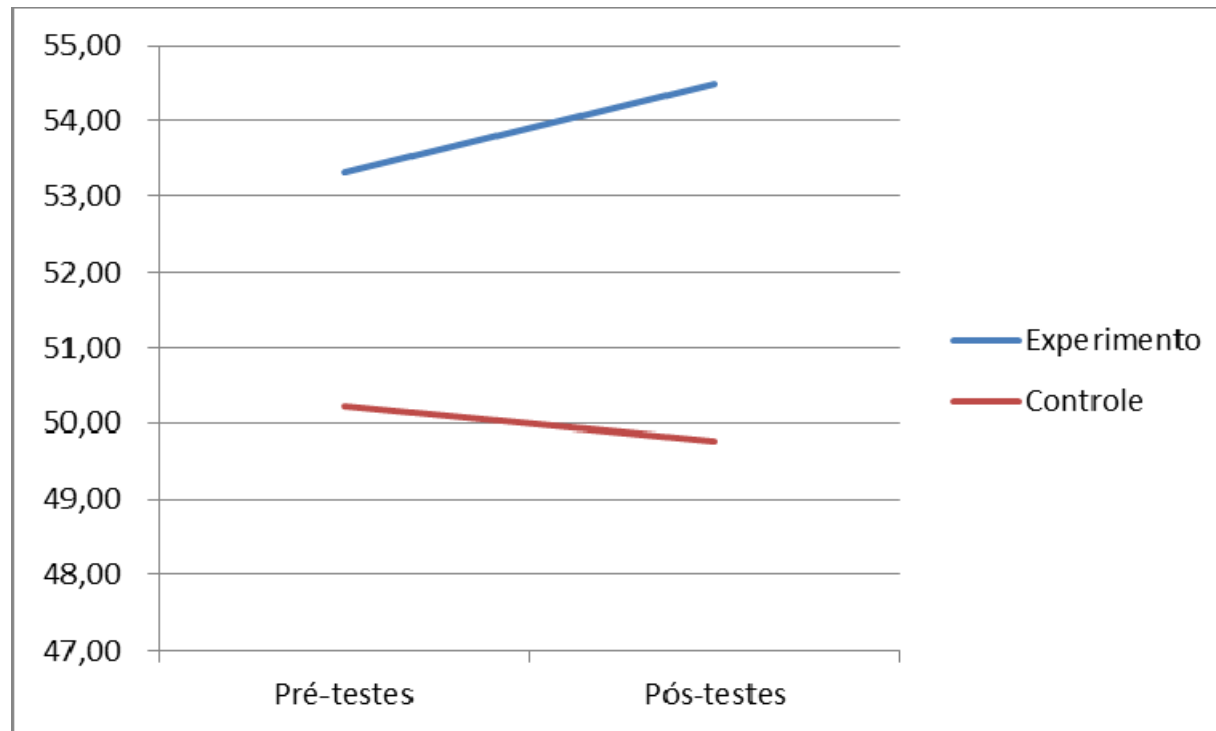


Apoio:



# Principais Resultados

Atitude curiosidade de acordo com o Método de Instrução - UNIFIG



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

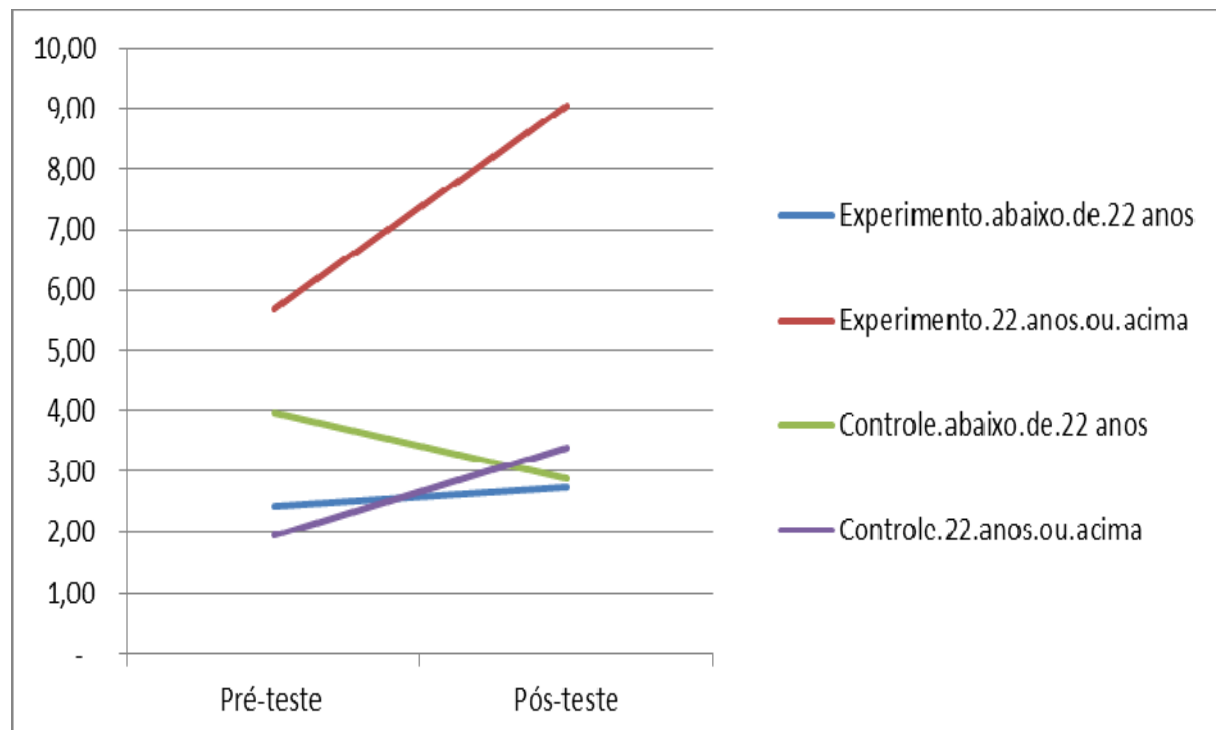


Apoio:



# Principais Resultados

Habilidade de acordo com o Método de Instrução e Idade - UNIFIG



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

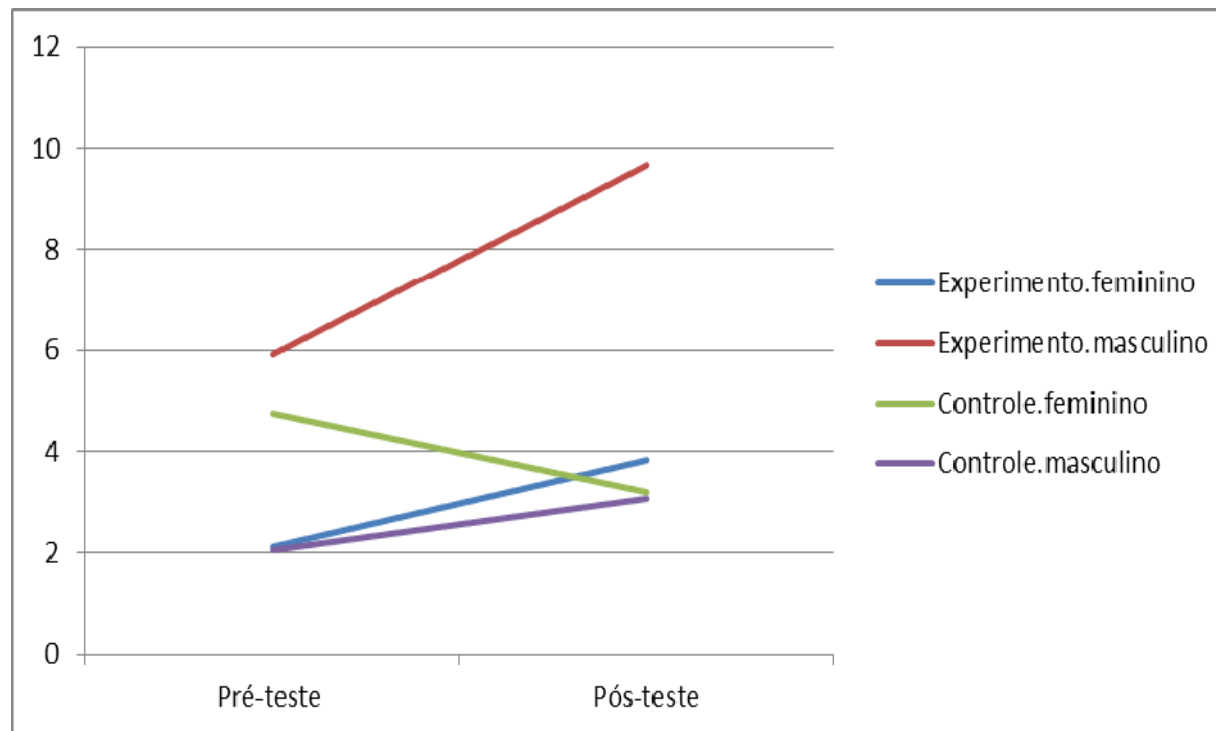


Apoio:



# Principais Resultados

Habilidade de acordo com o Gênero (efeito isolado) - UNIFIG



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

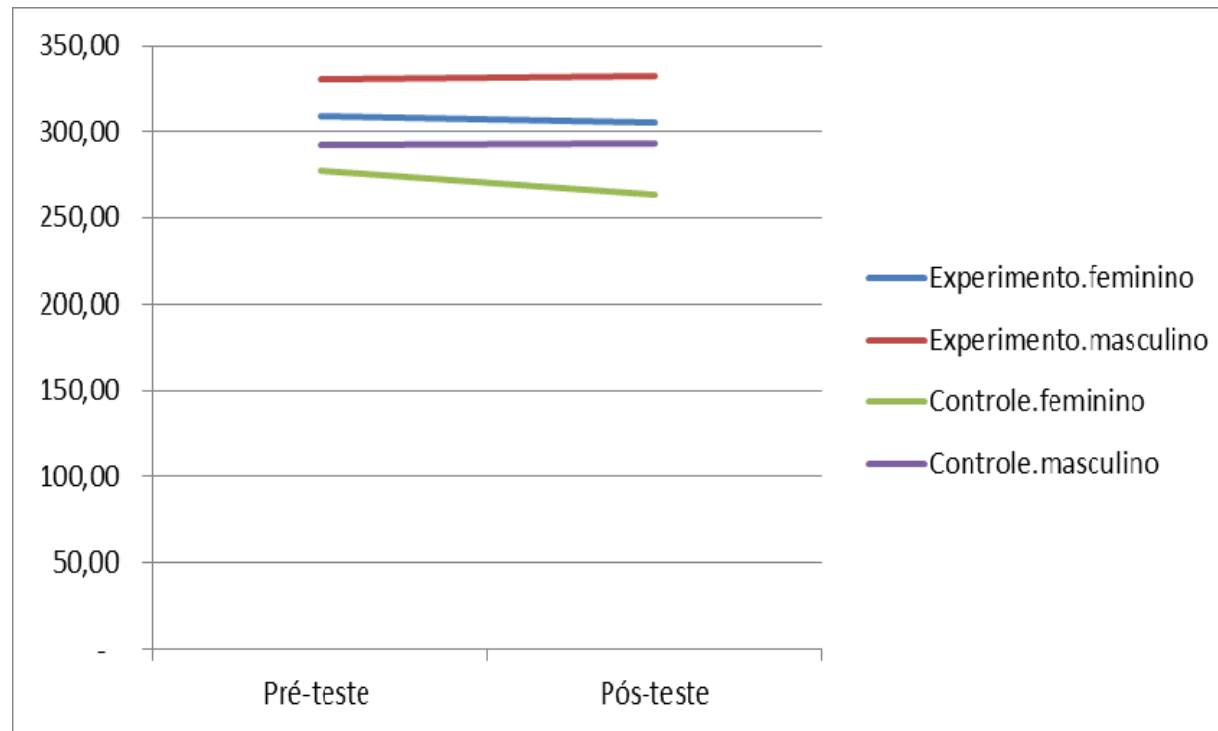


Apoio:



# Principais Resultados

Atitude de acordo com o Gênero (efeito isolado) - UNIFIG



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





# Sugestões para futuras pesquisas

- **Foco na Leitura ou em exercícios de Raciocínio Lógico**
- Abordagem mista, graduação, pós-graduação, Brasil e Exterior
- Foco na variável Idade, Gênero ou tipo de IES
- Outros testes de avaliação de habilidades e atitudes de raciocínio crítico
- Maiores amostras para aumentar os poderes estatísticos (desejável 80%)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

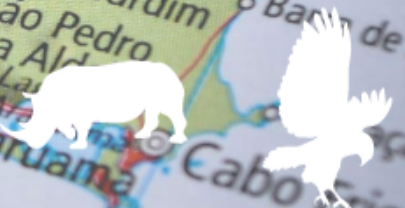


Apoio:



# EDUCAÇÃO COM ENTRETENIMENTO:

UM EXPERIMENTO COM SIMCITY® PARA CURTIR E APRENDER CONTABILIDADE GOVERNAMENTAL



# INTRODUÇÃO

## ▶ CONTEXTUALIZAÇÃO:

### ◦ **ALGUNS NÚMEROS DIVULGADOS PELO INEP, EM 2010:**

- 1.052 cursos de graduação presencial;**
- 224.228 alunos matriculados;**
- 34.215 novos contadores;**
- 63.455 novos estudantes matriculados.**

### ◦ **AVALIAÇÕES:**

#### ▶ **ENAD (INEP):**

**30% dos cursos foram considerados insatisfatórios.**

#### ▶ **EXAME DE SUFICIÊNCIA – CRC's E CFC.**

**50% dos bacharéis em Contabilidade foram reprovados.**

# INTRODUÇÃO

## ▶ PROBLEMA DA PESQUISA:

### ◦ *Preparação para o trabalho docente:*

◦ *Ordem decrescente de ocorrência: de forma intuitiva e autodidata; utilizando as “ferramentas de trabalho”; seguindo a rotina dos outros professores; em função da experiência como aluno; frequentando cursos na área da didática do ensino superior; por meio de outras situações.*

### ◦ *Predomínio da técnica expositiva (ENADE/ 2006):*

◦ *52% expositiva*

◦ *8% prática*

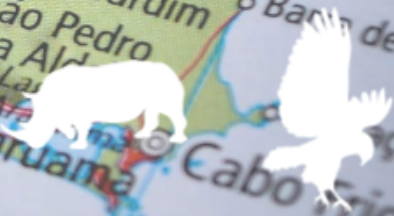
◦ *A adoção da Prática Reflexiva.*



# INTRODUÇÃO

## A TESE:

*A pesquisa buscou subsídios para a sustentação da Tese de que o emprego do jogo eletrônico SimCity®, com intensidade e frequência adequada, proporciona um aumento nos níveis de motivação e desempenho, apresentados por estudantes no transcorrer do processo de ensino e aprendizagem de uma disciplina de contabilidade governamental.*



# INTRODUÇÃO



PROBLEMA DA PESQUISA:

- ▶ ...ADEQUAÇÃO DO AMBIENTE EDUCACIONAL ÀS NECESSIDADES DE UM PARADIGMA NO QUAL O PROTAGONISMO DEVE SER EXERCIDO PELO ESTUDANTE.
- ▶ ...VARIABILIDADE DOS RESULTADOS ALCANÇADOS EM AMBIENTES EDUCACIONAIS, ADEQUADOS OU NÃO ÀS CARACTERÍSTICAS E ESTILOS DE APRENDIZAGEM DO ESTUDANTE QUE ATUA NA ERA DA TECNOLOGIA DIGITAL, APRESENTA-SE COMO PARTE CENTRAL DESSA PESQUISA.

# INTRODUÇÃO

▶ QUESTÃO DA PESQUISA:

♦ Q: EM QUE MEDIDA O EMPREGO DE JOGOS ELETRÔNICOS, NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM, INFLUENCIA OS NÍVEIS DE MOTIVAÇÃO E DE DESEMPENHO DOS ESTUDANTES?

# EMBASAMENTO CONCEITUAL TEÓRICO

- ▶ TEORIAS EDUCACIONAIS;
- ▶ JOGOS ELETRÔNICOS E SIMULAÇÕES APLICADAS EM ATIVIDADES EDUCACIONAIS;
- ▶ JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO MOTIVACIONAL;
- ▶ DESIGN INSTRUCCIONAL E A PROPOSTA DE UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NAS ATIVIDADES DE ENSINO E APRENDIZAGEM.



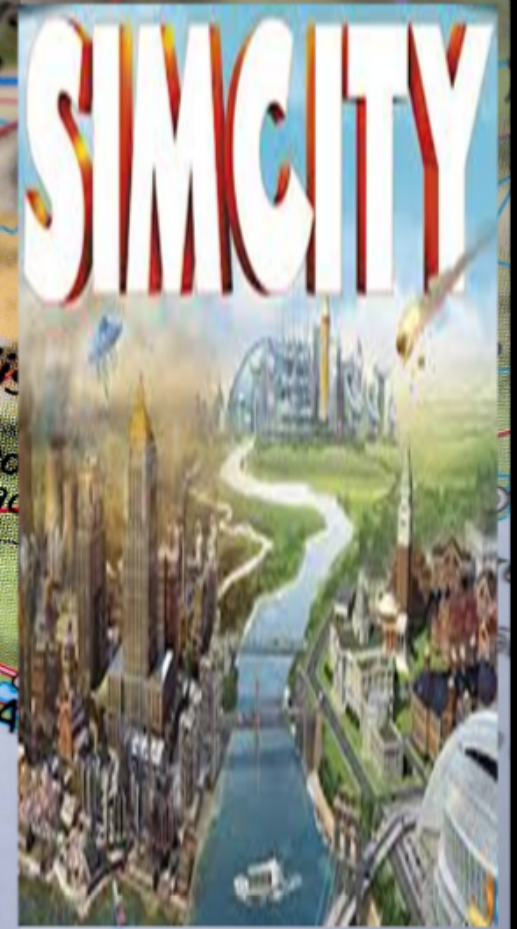
# EMBASAMENTO CONCEITUAL TEÓRICO

▶ JOGOS ELETRÔNICOS E SIMULAÇÕES APLICADAS EM ATIVIDADES EDUCACIONAIS.

▶ ATRIBUTOS DE UM JOGO SÉRIO (EDUTAINMENT):

◦ DE ACORDO COM GARRIS ET AL (2002):

- ▶ **Fantasia;**
- ▶ **Regras / Metas;**
- ▶ **Estímulos Sensoriais;**
- ▶ **Desafio;**
- ▶ **Mistério; e**
- ▶ **Controle**



# EMBASAMENTO CONCEITUAL TEÓRICO

- ▶ *Teorias Educacionais:*
- ▶ *Objetivos Educacionais: Taxonomia de Bloom (1972)*
- ▶ *Construtivismo:*
  - ▶ *Modelo da Aprendizagem Experiencial – (“Experiential Learning” – KOLB, 1984).*



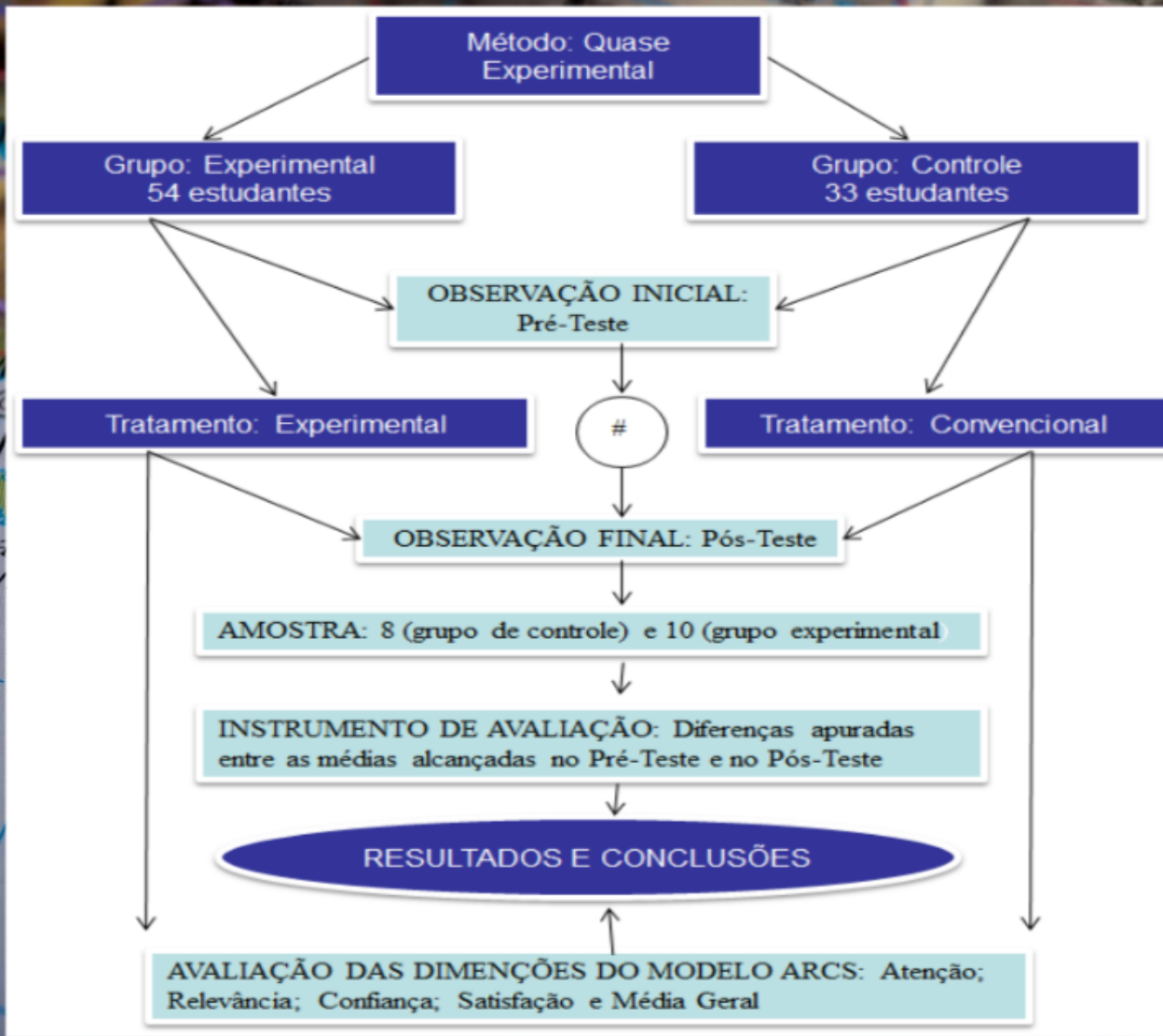
FONTE: Baseado em Claxton & Murrell (1987, p.25-33) Org. Cornacchione (2004, p. 82)

# EMBASAMENTO CONCEITUAL TEÓRICO

## Revisão da Taxonomia de Bloom: domínio cognitivo

	Lembrar	Entender	Aplicar	Analisar	Avaliar	Criar
Conhecimento de Fatos						
Conhecimento de Conceitos						
Conhecimento de Processos						
Conhecimento Meta-Cognitivo						

FONTE: Anderson & Krathwohl (editors, 2001, p.28), adaptado – Org. Cornacchione (2004, p. 64)

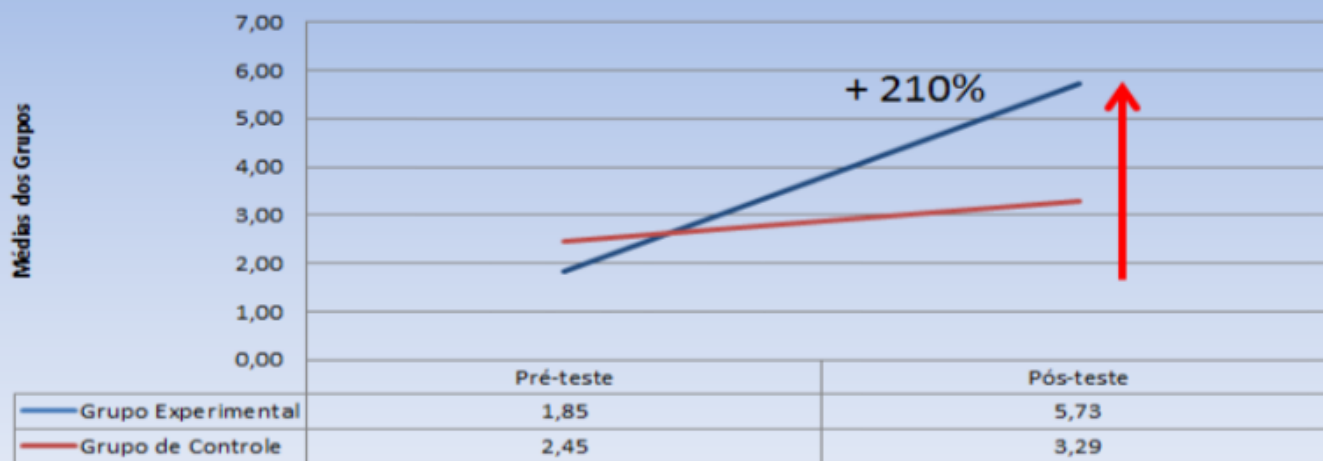


# MÉTODO - O PROTOCOLO

# RESULTADOS

*De Desempenho no Experimento:*

### COMPARAÇÃO ENTRE AS MÉDIAS ALCANÇADAS NOS PRÉ E PÓS TESTES



# CONCLUSÕES

- **Conclusões apoiadas pela pesquisa:**
- **Atendimento do objetivo geral da Pesquisa:**
  - **A variável independente sempre exerceu uma influência, significativamente positiva, sobre os participantes do grupo experimental**
  - **Na avaliação dos níveis mais elevados da taxonomia de Bloom verificamos que a nota média dos estudantes do grupo experimental foi ainda maior do que a nota média alcançada pelos componentes do grupo de controle.**

# CONCLUSÕES

- **Justificativas para a realização da pesquisa:**
  - ▶ **Potencial elemento indutor da prática reflexiva;**
  - ▶ **Pioneirismo no desenvolvimento de ambientes instrucionais, com a utilização de jogos eletrônicos, no ensino de contabilidade.**
  - ▶ **Modelo de protocolo para futuras pesquisas experimentais ou quase experimentais, com foco no desenvolvimento de ambientes instrucionais.**

**CONCLUSÕES**  
**LIMITAÇÕES**  
*Estruturais;*  
*Culturais; etc*



# CONCLUSÕES

- **Recomendações**

- **Aos professores;**
- **Aos estudantes;**
- **Às Instituições provedoras de educação formal;**
- **Às Instituições componentes do mercado de trabalho.**

# CONCLUSÕES

- *Sugestões para futuros estudos*

▶ *realização de esforço para o desenvolvimento de soluções metodológicas que nos permitam realizar a conversão de conteúdos convencionais para a linguagem dos nativos digitais, contribuindo para que possamos deixar de fazer o velho com o novo.*



LABORATÓRIO ACADÊMICO  
**LAM**  
ADMINISTRAÇÃO MUNICIPAL

- Júlio Cesar Andrade de Abreu – PPGA e PGPPD



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



- A experiência
- Bases
- Benefícios
- Limites

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Introdução e Objetivos



- O objetivo do LAAM é prover, com estímulo do Ministério do Planejamento, um ambiente virtual que viabilize aos estudantes da área pública uma aprendizagem vivencial de processos de Administração Municipal, com uso intensivo de tecnologias da informação e da comunicação - TICs



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Objetivos



- Criar uma metodologia de aprendizagem vivencial, com uso intensivo de TICs, em especial, o software e-Cidade, para que os alunos se apropriem dos diferentes processos inerentes à rotina de uma Prefeitura.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



## O processo de ensino aprendizagem no LAAM



- Ao se pensar o LAAM, se tomou o cuidado de não o converter em um mero ambiente de “treinamento” ou “capacitação” no uso de um determinado software.
- A idéia central, é que o LAAM seja, de fato, um laboratório, ou seja, um ambiente para realização de experiências de Gestão Municipal, favorecendo o processo de aprendizagem dos alunos.
- A elaboração da metodologia do LAAM tomou como base conceitual, o ciclos de aprendizagem experiencial, de Kolb, de Greenaway e de Argyris.



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

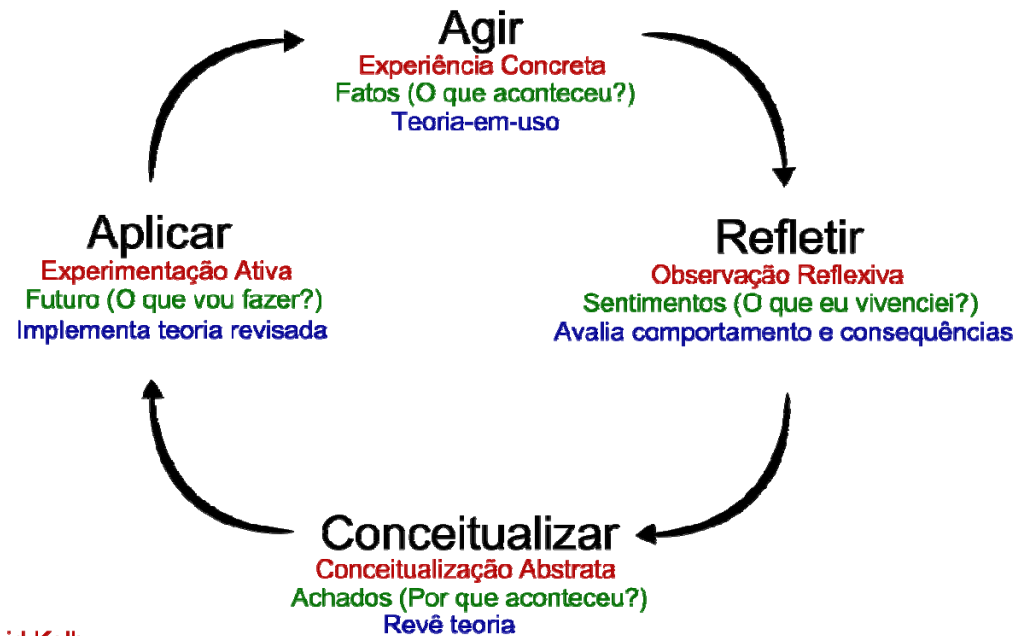


Apoio:





## Ciclos de Aprendizagem Experiencial



1. David Kolb
2. Roger Greenaway
3. Chris Argyris e Donald Schön

Compilado por Andrea Comey  
Traduzido por Outward Bound Brasil

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# O software e-Cidade



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



- [...] destina-se a informatizar a gestão dos Municípios Brasileiros de forma integrada. Esta informatização contempla a integração entre os entes municipais: Prefeitura Municipal, Câmara Municipal, Autarquias, Fundações e outros. A economia de recursos é somente uma das vantagens na adoção do e-cidade, além da liberdade de escolha dos fornecedores e garantia de continuidade do sistema, uma vez apoiado pelo Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# LAAM - funcionamento

- Com base no ciclo de aprendizagem, a dinâmica do LAAM, pode ser dividida em quatro momentos: Aplicação, Ação, Reflexão e Contextualização. E em três ambientes: Ambiente simulado de capacitação (ASC), Ambiente digital do e-cidade (ADeC) e Ambiente virtual de aprendizagem (AVA).
- Obviamente, o aluno deve passar por uma capacitação para o uso do e-Cidade. Isso ocorrerá através de um ASC, com tutoriais autoexplicativos, de modo que os alunos irão vivenciar uma “experiência concreta”, testando e conhecendo o e-Cidade

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



LABORATÓRIO ACADÊMICO  
**LAAM**  
ADMINISTRAÇÃO MUNICIPAL

# LAAM - funcionamento

- Após conhecerem o e-Cidade no ASC, os alunos utilizarão o AVA, onde terão acesso a um banco de dados contextualizado (BDC), oriundo de uma Prefeitura Virtual. Este será um momento de observação e reflexão, onde ele se questionara sobre como utilizar tais dados no e-Cidade;
- Em seguida, o aluno irá se dirigir para o ADeC, onde os dados da Prefeitura Virtual e do BDC, serão lançados e processados.

LABORATÓRIO ACADÊMICO  
**LAAM**  
ADMINISTRAÇÃO MUNICIPAL

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



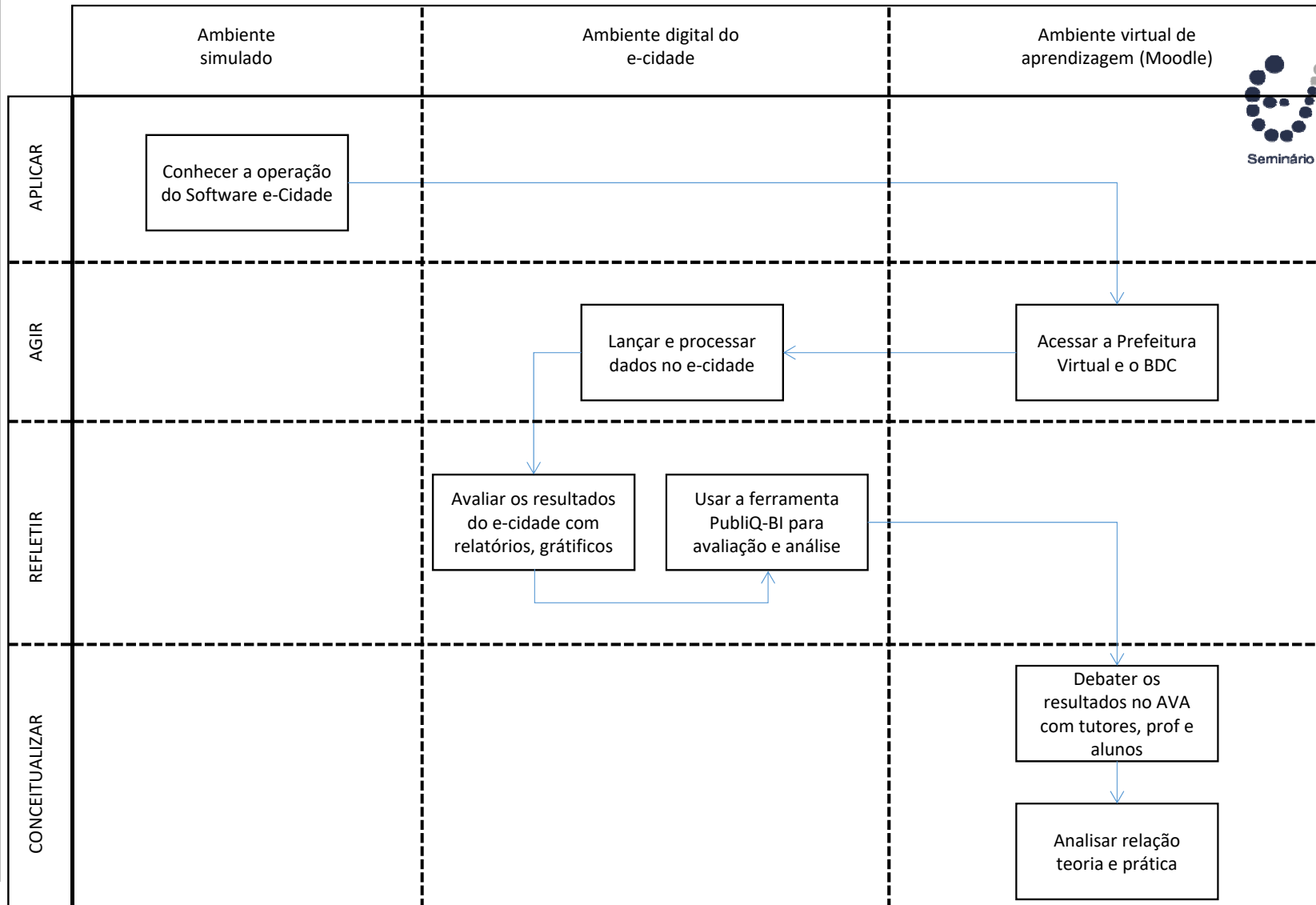
Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# LAAM - funcionamento

- Após o lançamento dos dados, os alunos irão gerar relatórios e gráficos, e usar a ferramenta de Business Intelligence (BI) do e-Cidade. Neste momento, eles estarão vivenciando um processo de conceitualização, onde os diferentes achados da relação teoria x prática, reflexão x aplicação, irão emergir.
- Finalmente, com estes achados, os alunos irão retornar ao AVA, para debater com tutores, professores e outros alunos, seus achados e resultados. Isso irá gerar uma experimentação ativa, e mesmo uma revisão da teoria.



Realização:

Apoio:

# Formatos de Aplicação

- Comparativo
- Integrativo

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





# Comparativo

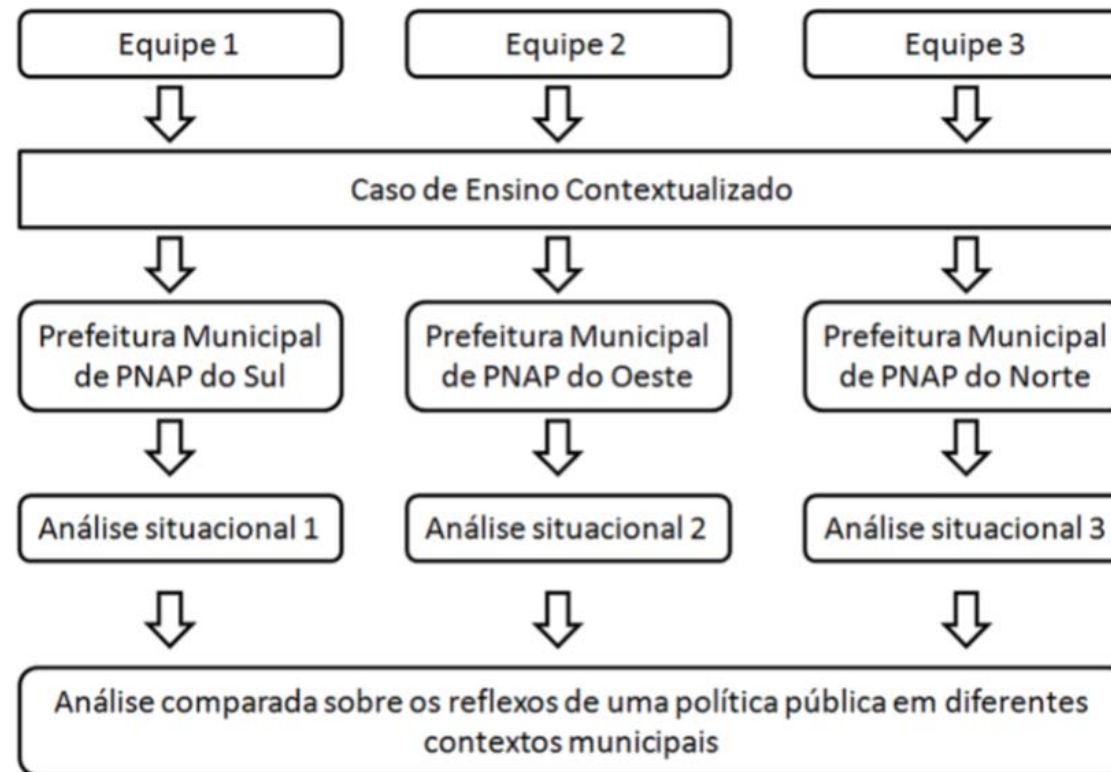


Figura 5: Dinâmica comparativa no MGP-AV

Fonte: Elaborado pelos Autores.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Integrativo

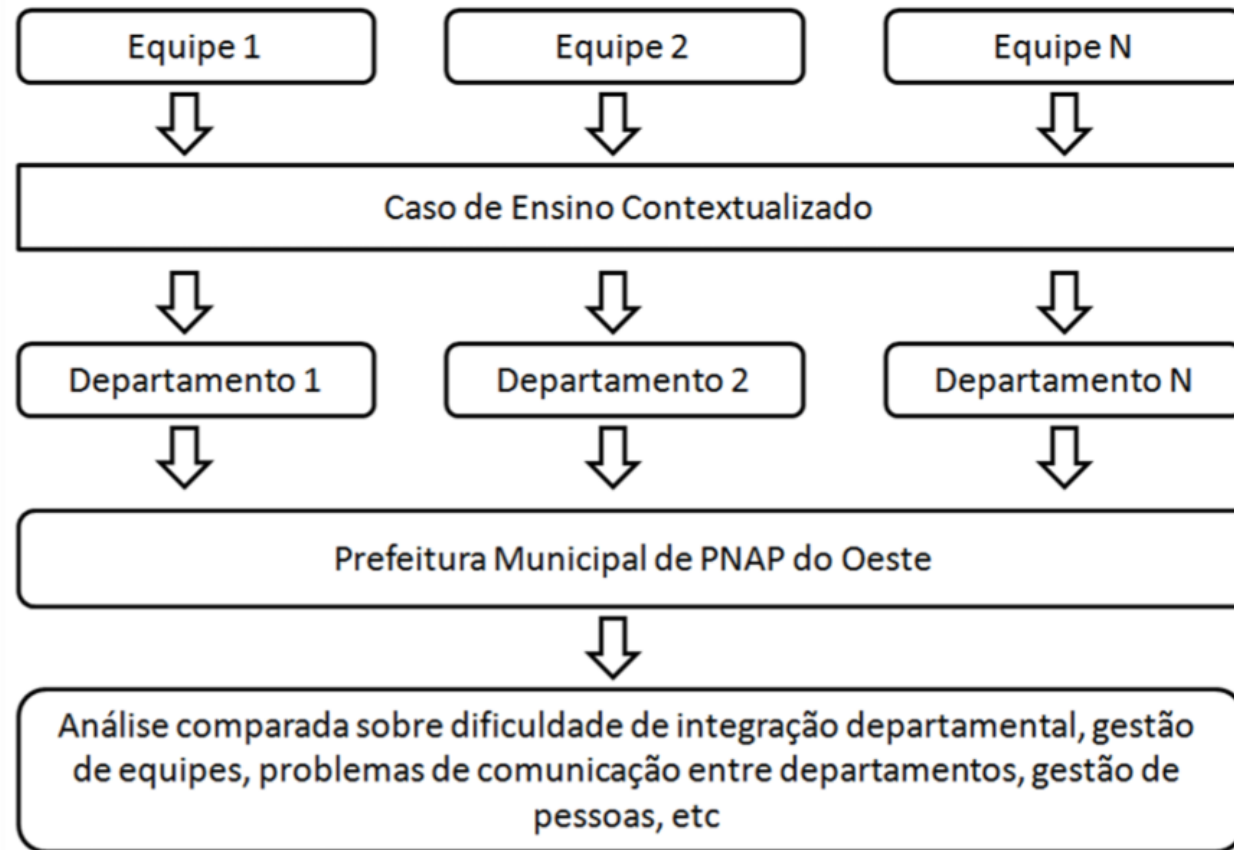


Figura 6: Dinâmica integrativa no MGP-AV

Fonte: Elaborado pelos Autores.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



## Limites ....

- Dificuldades técnicas;
- Povoamento das bases;
- Diversidade de casos para BDC

## .... Possibilidades

- Adaptação para outros softwares;
- Uso combinado com diferentes softwares, tomando como base um único caso com variados problemas

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Conclusão

- A abordagem colaborativa que este processo sugere, perpassa instintivamente pela necessidade de adotar o laboratório (LAAM) como um espaço de práticas contributivas e, mais do que isso, contextualizadas, a partir do acesso e manuseio de dados reais que permeiam cotidianamente a gestão das organizações públicas e, nesta linha de raciocínio incluem-se a execução de atividades pedagógicas que permitiriam, por exemplo, o exercício de múltiplas simulações e paralelamente, a análise dos impactos advindos das decisões construídas, principalmente aquelas aplicadas à esfera de atuação no âmbito municipal

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# SIMULADOR DE OPERAÇÕES LOGÍSTICAS – SOLOG

## APLICAÇÃO COM O USO DE FORMULÁRIO

Pítias Teodoro

Dezembro – 2016

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense

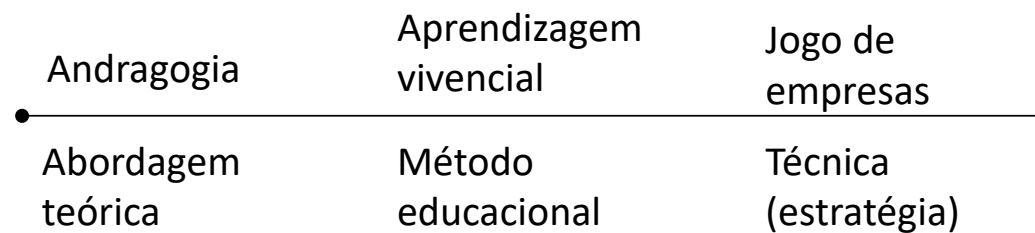


Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

## Processo de ensino-aprendizagem

Os métodos e as técnicas de ensino são utilizados para apoiar o processo de ensino-aprendizagem:

- Aquisição de conhecimento
- Desenvolvimento de habilidades
- Incentivo a atitudes



Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



## Jogo de empresas – Técnica de apoio ao processo de aprendizagem

O jogo de empresas é um tipo específico de simulação que cria um ambiente que representa, de forma simplificada, a estrutura e as relações presentes no ambiente organizacional.

**Artefato:** Simulador

**Dinâmica:** Ação do usuário para a aprendizagem

**Contexto social:** Adequação do uso do simulador

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



## Simulador de Operações Logísticas – SOLOG

Opera de maneira interativa: Decisões dos gestores de uma empresa interferem, mutuamente, nos resultados das empresas.

A incerteza se faz presente!

É essa a característica que faz com que a simulação realizada por meio do uso do SOLOG possa ser tratada como um jogo de empresas.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação



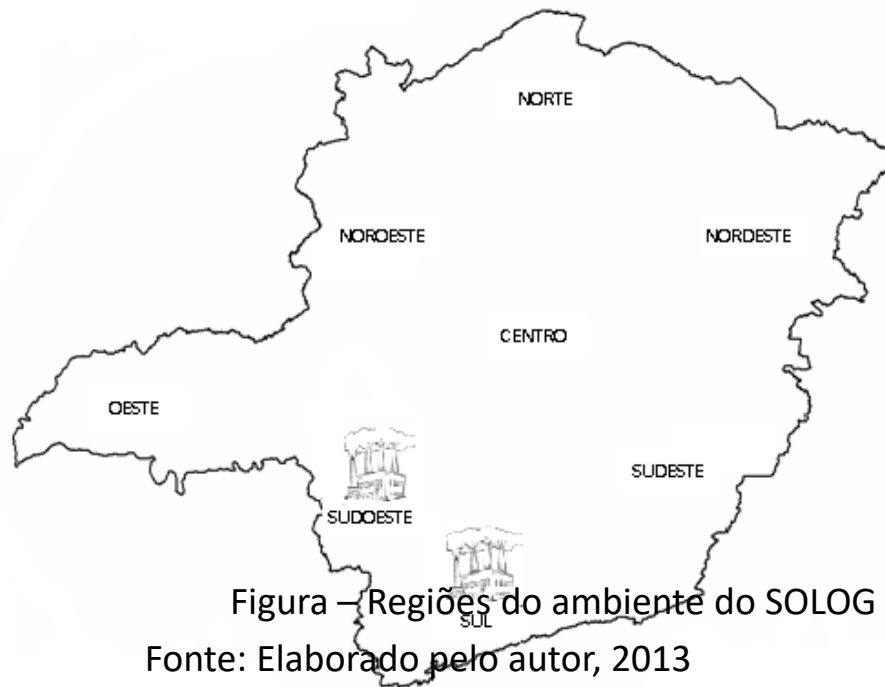


Figura – Regiões do ambiente do SOLOG  
 Fonte: Elaborado pelo autor, 2013

## Caso do SOLOG

A empresa que atua no ambiente simulado por meio do SOLOG deverá obter o melhor resultado financeiro – Lucro líquido (ajustado pela sobra de estoque) – em uma operação logística que envolve a aquisição, a transferência, a armazenagem e a distribuição de um único produto com peso unitário de 1 Kg.

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



Equipe	1
Rodada	1

	▼
Periodicidade em que as entregas das fábricas devem ocorrer (em dias)	
	0
	0
	0

DECISÕES:

D1	Regiões onde serão instalados CDs
D2	Demanda estimada em cada região
D3	Periodicidade de entrega
D4	Transportadora de transferência
D5	Transportadora de distribuição
D6	Preço do produto

CONFIRMAR DECISÕES

## SOLOG

INFORMAÇÕES:

I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7
Demanda em cada região	Distâncias entre as regiões	Capacidade de armazenagem dos CDs	Custos do CD	Despesas do CD	Transportadora de transferência	Transportadora de distribuição

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Universidade Federal Fluminense



## Decisões, informações e métricas

Decisão	Variável de referência
Volume de produtos que será ofertado em cada região	Demanda
Regiões onde serão instalados o(s) centro(s) de distribuição	Localização
Transportadora que irá realizar a transferência	Transporte de transferência
Intervalo em que as entregas da fábrica para os CDs dos produtos ofertados serão realizadas;	Estoque/ Lote de compra
Transportadora que irá realizar a distribuição	Transporte de distribuição
Preço de venda para o produto	Formação de preço de venda

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Informações	Descrição
Demanda	Demanda diária de cada uma das seis regiões
Distância	Distância das duas fábricas para as seis regiões (clientes e CDs) Distância de cada região para os clientes localizados nas demais regiões Distância da região para os clientes localizados dentro de sua própria região
Capacidade dos CDs	Capacidade de armazenagem do CD de cada região
Custos dos CDs	Custo unitário do produtos Custos de movimentação de produtos do CD de cada região Custos de processamento de pedidos de produtos do CD de cada região
Despesas dos CDs	Despesa com aluguel do CD de cada região Despesa com aluguel extra com CD de cada região Despesas financeiras referentes ao capital imobilizado com os estoques
Transferência	Custo do transporte de transferência de cada empresa de transporte Nível de serviço (índice de falhas) de cada transportadora de transferência
Distribuição	Custo com transporte de distribuição de cada empresa de transporte Nível de serviço (índice de falhas) de cada transportadora de distribuição

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Métricas	Classificação	Percentual de entrevistados que considerou muito útil	Disponíveis no relatório gerencial do SOLOG	Podem ser geradas a partir do conteúdo do relatório gerencial do SOLOG
Lucro líquido	1º	91%	x	
Margem	2º	78%	x	
Retorno sobre investimento	3º	77%	-	-
Satisfação do cliente	4º	71%	-	-
Receitas desejadas	5º	70%		x
Total de vendas	6º	70%	x	
Volumes desejados	7º	70%		x
Retorno sobre vendas	8º	69%	x	
Fidelidade	9º	69%	-	-
Crescimento anual %	10º	69%		x *
Participação de mercado \$	11º	67%	x	
Clientes	12º	67%	-	-

\* Em função do ciclo gerencial no SOLOG seria mensal.

Fonte: Adaptado de Farris *et al.* (2012)

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



### Alguns imprevistos:

- Professores que estejam interessados em usar o jogo de empresas
- Infraestrutura (espaço inadequado, disponibilidade de energia, computadores, data show, impressora, chave da sala, ...)
- Número de alunos maior que a capacidade do simulador
- Internet (uso da intranet do jogo)
- Tempo de aula insuficiente (1h e 40 min)
- Game
- Horário em que os alunos chegam na aula
- Formação das equipes (não aleatória)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

## Busca pela flexibilidade de uso



Uso do SOLOG	Interação		Pessoas	Equipamentos
<b>Presencial*</b>	Pessoal	Registro das decisões em formulário de papel Relatório impresso entregue pessoalmente	1 instrutor – aplicação e processamento	1 computador (Processamento) 1 impressora (Relatórios)
	Pessoal	Registro das decisões em planilha eletrônica Relatório impresso entregue pessoalmente	1 instrutor – aplicação e processamento	1 computador (Processamento) 1 impressora (Relatórios) Rede local para transmissão das decisões Até 6 computadores (Equipes)
<b>Semipresencial</b>	Pessoal e virtual	Registro das decisões em formulário eletrônico Relatório digitalizado entregue via e-mail	1 instrutor – aplicação e processamento	1 computador (Processamento) 1 impressora (Relatórios) Internet + e-mail
<b>À distância</b>	Virtual	Registro das decisões em formulário eletrônico ou em planilha eletrônica Relatório digitalizado entregue via e-mail ou Home Page	2 instrutores: - Aplicação - Processamento	1 computador (Processamento) Internet + Home Page (Moodle) Até 6 computadores (Equipes)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



## Busca pela flexibilidade de uso

Uso do SOLOG	Interação	Pessoas	Equipamentos
Presencial*	Pessoal	Registro das decisões em formulário de papel Relatório impresso entregue pessoalmente	1 instrutor – aplicação e processamento 1 computador (Processamento) 1 impressora (Relatórios)
	Pessoal	Registro das decisões em planilha eletrônica Relatório impresso entregue pessoalmente	1 instrutor – aplicação e processamento 1 computador (Processamento) 1 impressora (Relatórios) Rede local para transmissão das decisões Até 6 computadores (Equipes)
Semipresencial	Pessoal e virtual	Registro das decisões em formulário eletrônico Relatório digitalizado entregue via e-mail	1 instrutor – aplicação e processamento 1 computador (Processamento) 1 impressora (Relatórios) Internet + e-mail
À distância	Virtual	Registro das decisões em formulário eletrônico ou em planilha eletrônica Relatório digitalizado entregue via e-mail ou Home Page	2 instrutores: - Aplicação - Processamento 1 computador (Processamento) Internet + Home Page (Moodle) Até 6 computadores (Equipes)

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:





## Busca pela flexibilidade de uso: ajustes na programação de aplicação do jogo de empresas SOLOG

### Primeira atividade 1 – presencial

Apresentação do SOLOG

Rodada teste

Decisão 1

### Ciclos gerenciais do SOLOG – presencial ou à distância

- Cada ciclo gerencial (rodada) equivale a um mês
- Inicia com as decisões dos gestores da empresa
- Encerra com a apresentação do relatório do mês

### Ultima atividade – presencial

Relatório do último ciclo gerencial

Apresentação e discussão dos resultados

**Resumo:** Abertura + Rodada teste + 4 Rodadas + Encerramento

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



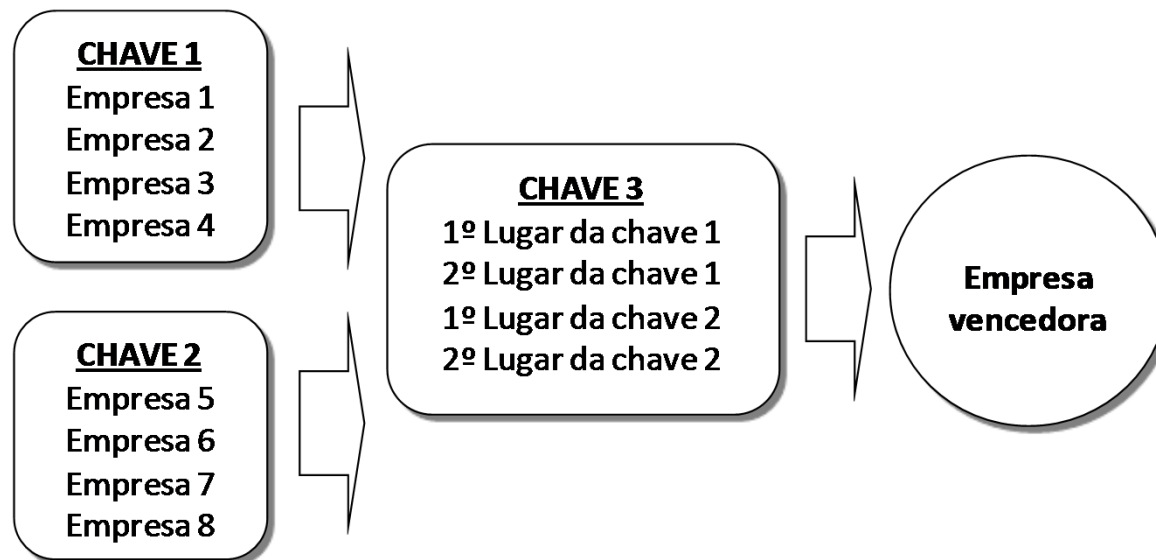
## Busca pela flexibilidade de uso

### Torneio SOLOG

Para grupos maiores, o SOLOG pode ser utilizado na forma de **torneio**.

As melhores empresas de cada fase passam para a fase seguinte até chegar à vencedora.

A seguir há uma ilustração de como seria seu uso em um grupo de 8 empresas (40 alunos) em 2 fases.



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



## Processamento das decisões

O processamento das tomadas de decisão de cada ciclo de gestão gera os seguintes resultados:

- Proporção de participação de cada empresa na demanda
- Faturamento, custos, despesas e impostos de cada empresa

## Relatório (duas seções)

- Seção 1: Relatório gerencial com resultados financeiros da própria empresa.
- Seção 2: Relatório gerencial com resultados operacionais de todas as empresa

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

## Seção 1: Relatório da própria empresa

Informação restrita, não disponibilizada às demais empresas.

- Demonstrativo do Resultado do Exercício
- Margens (bruta, operacional e líquida)
- Diferença entre a demanda conquistada e a respectiva oferta de cada empresa.

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



DRE (\$) POR RODADA	Consolidado	1	2	3	4	5	6
<b>RECEITA TOTAL</b>	<b>3.975.000,00</b>	<b>1.720.500,00</b>	<b>1.631.475,00</b>	<b>623.025,00</b>			
<b>( - ) CUSTO PRODUTOS VENDIDOS</b>	<b>1.888.818,60</b>	<b>590.575,40</b>	<b>612.340,70</b>	<b>685.902,50</b>			
Custo dos produtos	845.100,00	344.100,00	362.550,00	138.450,00			
Custo de transferência	747.600,00	106.800,00	106.800,00	534.000,00			
Custo de proc.de pedido	54.463,50	24.930,00	25.690,50	3.843,00			
Custo de movimentação	202.217,10	98.687,40	100.381,20	3.148,50			
Custo de distribuição	39.438,00	16.058,00	16.919,00	6.461,00			
<b>= LUCRO BRUTO</b>	<b>2.086.181,40</b>	<b>1.129.924,60</b>	<b>1.019.134,30</b>	<b>(62.877,50)</b>			
<b>( - ) DESPESAS OPERACIONAIS</b>	<b>231.000,00</b>	<b>57.000,00</b>	<b>87.000,00</b>	<b>87.000,00</b>			
Despesas com aluguel	231.000,00	57.000,00	87.000,00	87.000,00			
<b>= LUCRO OPERACIONAL</b>	<b>1.855.181,40</b>	<b>1.072.924,60</b>	<b>932.134,30</b>	<b>(149.877,50)</b>			
<b>( - ) JUROS</b>	<b>32.440,73</b>	<b>6.920,45</b>	<b>15.078,73</b>	<b>10.441,54</b>			
Despesas financeiras	32.440,73	6.920,45	15.078,73	10.441,54			
<b>= LUCRO ANTES DO IR</b>	<b>1.822.740,67</b>	<b>1.066.004,15</b>	<b>917.055,57</b>	<b>(160.319,04)</b>			
<b>( - ) IMPOSTO DE RENDA</b>	<b>273.411,10</b>	<b>159.900,62</b>	<b>137.558,34</b>	<b>(24.047,86)</b>			
IR - alíquota de 15%	273.411,10	159.900,62	137.558,34	(24.047,86)			
<b>= LUCRO LÍQUIDO</b>	<b>1.549.329,57</b>	<b>906.103,52</b>	<b>779.497,23</b>	<b>(136.271,18)</b>			
<b>( - ) SOBRA DE ESTOQUE</b>	<b>(366.150,00)</b>	<b>(105.900,00)</b>	<b>(199.350,00)</b>	<b>(60.900,00)</b>			
<b>= LUCRO LÍQUIDO CONSOLIDADO</b>	<b>1.183.179,57</b>	<b>800.203,52</b>	<b>580.147,23</b>	<b>(197.171,18)</b>			

Realização:


 Programa de Pós-Graduação  
em Administração


Apoio:



MARGENS POR RODADA	Consolidado	1	2	3	4	5	6
Margem bruta	64,37%	60,97%	63,92%	68,83%			
Margem operacional	62,52%	59,94%	60,68%	67,64%			
Margem líquida	52,71%	50,57%	51,09%	57,06%			
Margem líquida consolidada	49,36%	47,52%	46,79%	54,45%			

DIF ENTRE OFERTA E DEMANDA	Consolidado	1	2	3	4	5	6
Noroeste		-5	-2	-54			
Norte		168	190	53			
Nordeste		0	25	22			
Oeste		0	0	49			
Centro		-9	-1	-31			
Sudeste		0	19	-66			
Sobra de estoque por dia		168	234	124	0	0	0

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



## Seção 2: Relatório de mercado

Informação pública, disponibilizada a todas empresas.

- Localização dos centros de distribuição
- Preço de venda
- Posição de cada empresa em relação à sua:
  - 1) participação de mercado (medida pelo volume de vendas)
  - 2) receita total (medida pelo faturamento)
  - 3) posição geral na rodada (medida pelo lucro líquido da rodada)
  - 4) posição geral no jogo (medida pelo lucro líquido acumulado no jogo).

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



CD's instalados por cada equipe	Noroeste	Norte	Nordeste	Oeste	Centro	Sudeste
Equipe 1	Não	Sim	Não	Sim	Sim	Não
Equipe 2	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Equipe 3	Sim	Não	Não	Não	Não	Sim
Equipe 4	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Equipe 5	0	0	0	0	0	0
Equipe 6	0	0	0	0	0	0

Resultados da rodada	Preço praticado	Posição da equipe			
		Participação de mercado	Receita total	Geral na rodada	Geral no jogo
Equipe 1	R\$ 22,00	3	3	2	2
Equipe 2	R\$ 22,50	4	4	4	1
Equipe 3	R\$ 16,50	1	2	3	3
Equipe 4	R\$ 21,00	2	1	1	4
Equipe 5					
Equipe 6					

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:





## Principais características do jogo de empresas SOLOG

- Direcionado à área de logística (Contabilidade de Custos e RH)
- Até 6 empresas (equipes)
- Até 30 participantes (5 por empresa)
- Até 12 ciclos mensais de gestão (rodadas)
- Pelo menos **4 ciclos mensais de gestão e 4 empresas**
- Vence o jogo a empresa com maior lucro acumulado

## Flexibilidade de uso

- Aplicação presencial, à distância e misto
- Grupos maiores na forma de torneio

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

## RESUMO DAS ATIVIDADES PARA USO DO SOLOG: 16 horas para oficina de preparação do mediador



Seminário de Estratégias de Aprendizagem em Administração

### 5 ou 6 aulas (semanas) para aplicação

Etapas		Descrição	Observação
Pré jogo	1 - Preparação	1.1 Escolha do jogo de empresas	SOLOG
		1.2 Aprendizado para uso do JE	Mediador
		1.3 Definição da forma de avaliação do JE	Lucro líquido
Aplicação do JE SOLOG	2 - Apresentação	2.1 Conceito de jogo de empresa	1 aula
		2.2 Objetivo da disciplina	
		2.3 Objetivo do JE	
		2.4 Caso simulado do JE	
		2.5 Regras do JE	
		2.6 Número de rodadas	
		2.7 Forma de avaliação	
		2.8 Critério e formação das equipes	
		2.9 <b>Avaliação de conhecimento antes do JE SOLOG</b>	
		2.10 Rodada teste	
3 - Gestão simulada	3 - Gestão simulada	3.1 Início do ciclo gerencial – Tomada de decisões	4 aulas
		3.2 Registro de decisões	
		3.3 Processamento das decisões	
		3.4 Término do ciclo gerencial – Apresentação do relatório parcial	
Pós jogo	4 - Avaliação	4.1 Avaliação de reação ao JE SOLOG	1 aula *
		4.2 <b>Avaliação de conhecimento após o JE SOLOG</b>	
		4.3 Apresentação do relatório final (última rodada)	
		4.4 Apresentação do resultado do JE – avaliação da habilidade	
		4.5 Discussão dos resultados do JE	
		4.6 Auto-avaliação do comportamento – avaliação das atitudes	

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



## Questões:

Recursos disponíveis (pessoal e material)

Ação do usuário para a aprendizagem

Adequação do uso do simulador

Tipo de avaliação (Avaliação de conhecimento antes e após o uso do jogo de empresas)

Discurso *versus* prática: O usuário quer ser o centro do processo de aprendizagem?

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



**Obrigado!**  
[pitiasteodoro@yahoo.com.br](mailto:pitiasteodoro@yahoo.com.br)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# *Sessão Científica Especial: Programa Vivencial em Gestão de Projetos*

*Eduardo de Lima Pinto Carreiro (PPGA-UFF)*

*Murilo Alvarenga Oliveira (PPGA-UFF)*

*Gustavo da Silva Motta (PPGA-UFF)*

*Marcos Roberto Pinto (FACC-UFRJ)*

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# PROGRAMA VIVENCIAL EM GESTÃO DE PROJETOS

*MESTRANDO: EDUARDO DE LIMA PINTO CARREIRO*

*ORIENTADOR: DR. MURILO ALVARENGA OLIVEIRA*

# Agradecimentos

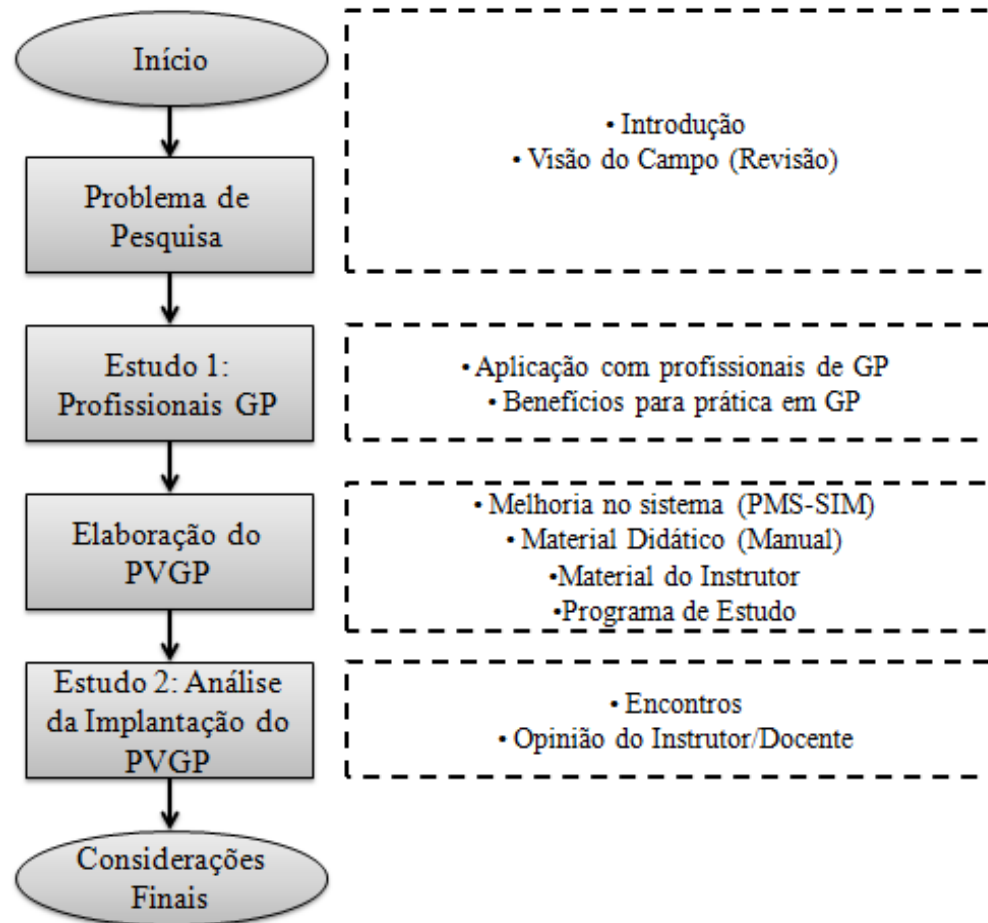
*Dissertação e Mestrado*

# Estrutura da Dissertação

*Escolha do formato*



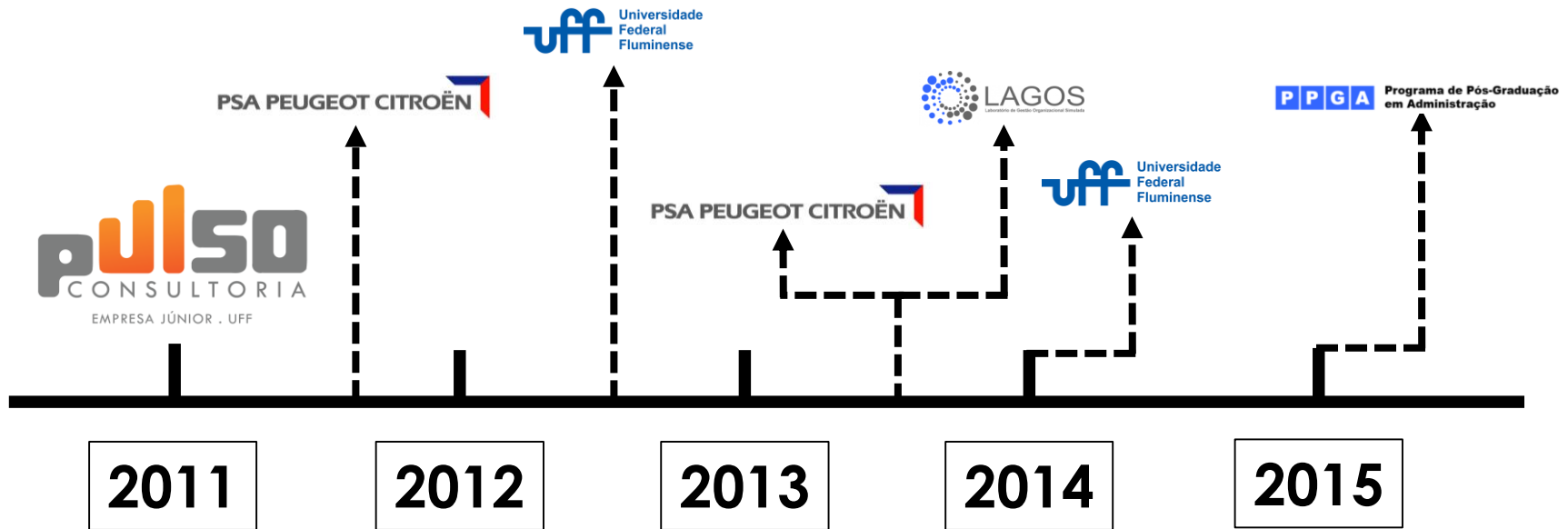
# Estrutura do Documento



# Trajетória e Ideias

*Início de tudo*

# Trajetória



# Gestão de Projetos

“Gerenciamento de projetos é a aplicação de **conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas** às atividades do projeto para atender aos requisitos.” (PMI, 2013)

# Contextualização

## *Pesquisa*

# Dilema Teórico-Empírico

**Preparação de profissionais e desenvolvimento de propostas educacionais em gestão de projetos**

# Problemas de Pesquisa

## Fase 1

Problema 1 – 1º Artigo

Impressão dos Gestores uso ACP para formação de competências em GP

## Fase 2

Problema 2 – 2º Artigo

Aspectos primordiais para implementação de um PVGP

# Objetivos

OG – Desenvolver um PVGP dinamizado por um jogo de empresas

Artigo 1

OE1  
Identificar

OE2  
Revisar

OE3  
Analisar

Artigo 2

OE4  
Desenvolver

OE5  
Elaborar

OE6  
Aplicar

OE7  
Analisar



# Procedimentos Metodológicos

Artigo 1	Artigo 2
Descritivo	Descritivo
Levantamento de opinião	Observação Participante
Quantitativa (Mediana e t student)	PVGP, Simulador, Materiais, Formatos

 **PMS-SIM** Project  
Management  
Simulation  
1.0

# PMS-SIM (Project Management Simulation)



+



 **PMS-SIM** Project Management Simulation  
1.0

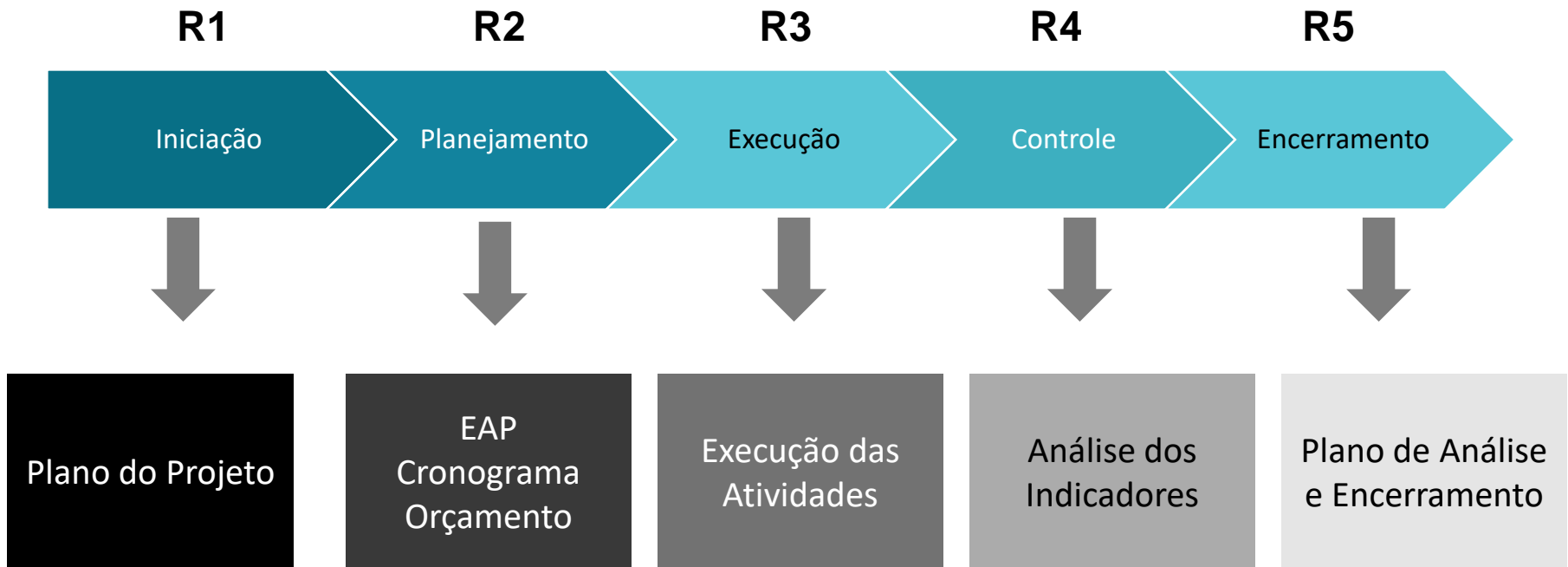
# PMS-SIM (*Project Management Simulation*)

Coordenadores  
e  
Técnicos de Projeto



 **PMS-SIM** Project  
Management  
Simulation  
1.0

# PMS-SIM (Project Management Simulation)



Orçamento Geral do Projeto \$ 150.000

Tempo Total Estimado (duração) 3.500 h

» PMS-SIM Project Management Simulation 1.0

# Artigo 1

*Jogo de Empresas em Gestão de Projetos: Aplicação  
em uma multinacional automobilística*

# Artigo 1 (Desenvolvimento)

- **Opinião** de profissionais experientes;
- Atividade Vivencial x Realidade;
- **Treinamento.**

# Fundamentação Teórica (A1)

- **Formação de competência na GP**  
(Carvalho e Rabechini Jr, 2006; Fleury & Fleury, 2004; Frame, 1999; Rabechini Jr e Carvalho (1999); Gilbreath, 1988; McClelland; 1973)
- **Jogos de empresas na aprendizagem gerencial**  
(Motta & Quintella, 2012; Armond de Melo, 2012; Sauaia & Oliveira, 2011; Oliveira, 2009; Sauaia, 2009; Sauaia, 2008; Hambrick, 2007; Mathiew e Schulze (2006); Keys & Wolfe, 1990; Jensen & Cherrington, 1983)
- **Estudos de GP utilizando jogos de empresas**  
(Martin, 2000)



## Artigo 1 (Conclusões)

- **ACP** é **relevante** para formação de competências;
- Gerentes – **maior** contribuição;
- **Impressão** dos **profissionais** sobre a simulação.

# Artigo 2

*Programa Vivencial em Gestão de Projetos*

## Artigo 2

- **Programa Vivencial** em Gestão de Projetos;
- **Melhorias e desenvolvimento** do PMS-SIM;
- **Sistema de apoio** ao lançamento das decisões;
- **Recursos didáticos.**

# Fundamentação Teórica (A2)

## 1. Aprendizagem Vivencial na Administração

(Bouzada, 2016; Geithner & Menzel, 2016; Vergara et al., 2016; Ramazani & Jergeas, 2015; Silva & Silva, 2011; Villardi e Vergara (2011); Closs & Antonello, 2010; Schimitz, Alperstedt & Moraes, 2008, Moraes, Silva & Cunha, 2004; Kolb, 1984)

## 2. Formação Prática em Gestão de Projetos

(Geithner & Menzel, 2016; Bočková, Sláviková, & Gabrhel, 2015; Carreiro e Oliveira, 2015; Córdoba & Piki, 2012, Ojiako, Ashleigh, Chipulu, & Maguire, 2011; Edmonds, 2010; Berggren & Söderlund, 2008; Thomas & Mengel, 2008; Lainema & Nurmi, 2006)

# Fundamentação Teórica (A2)

## 3. Jogos de Empresas e Aplicações em GP

(Bell, 2016; Geithner & Menzel, 2016; Bell, 2016; Vergara et al., 2016; Bočková, Sláviková, & Gabrhel, 2015; Saudaia, 2015; Pasin & Giroux, 2011; Ben-Zvi, 2010; Crookall, 2010; Zwikael, Shtub & Chih, 2009; Zwikael & Gonen, 2007; Kriz & Hense, 2006; Saudaia, 2006; Hood & Hood, 2006; Peters & Vissers, 2004; Pfahl, 2004; Schön, 2000; Saudaia, 1995)

## Artigo 2

- Levantamento de **34 fatores** para **análise** do programa vivencial
  - ✓ Aprendizagem Vivencial
  - ✓ Formação Gerencial em Projetos
  - ✓ Jogo de Empresas

## Artigo 2

- **Reunião** com Professores;
- Montagem **Atividades** (Taxonomia de Bloom)
- Cronograma, Exercícios, Provas e Melhorias.

# Artigo 2

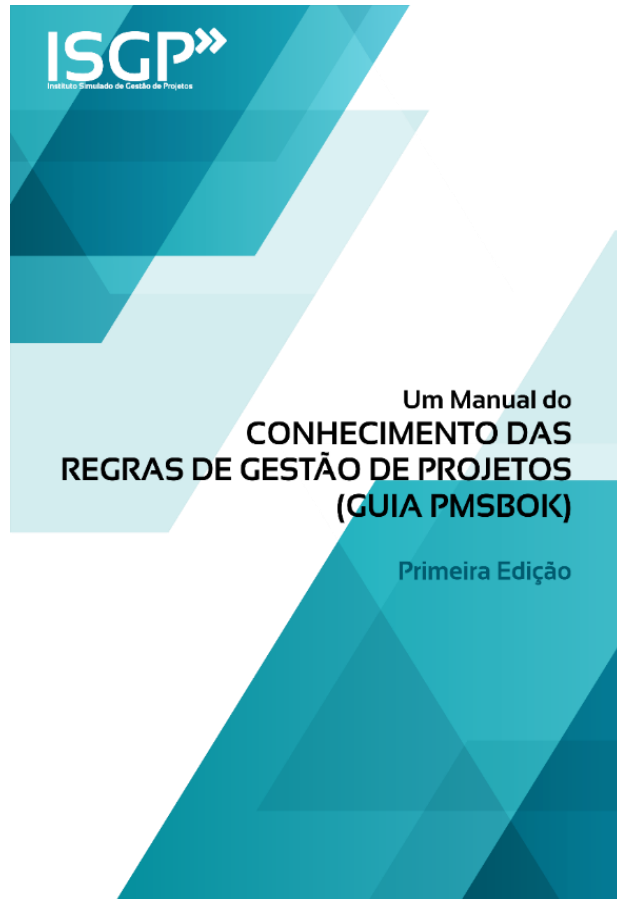
Dimensão do Conhecimento	Dimensão do Processo Cognitivo					
	Lembrar	Entender	Aplicar	Analisar	Avaliar	Criar
Conhecimento dos Fatos	Apresentação das Regras PMS-SIM	Apresentação das Regras PMS-SIM e Exercícios	Exercícios	Exercícios		
Conhecimento Conceitual	Certificação Simulada	Certificação Simulada	Certificação Simulada	Certificação Simulada		
Conhecimento do Procedimento		Rodadas PMS-SIM	Rodadas PMS-SIM	Rodadas PMS-SIM		
Conhecimento Meta-Cognitivo				Debriefing e Seminários	Debriefing e Seminários	Sistema de apoio a decisão



## Artigo 2

- **Aplicação** com dos discentes (graduação e especialização);
- **Análise.**

# Manual



# Simulador – PMS-SIM

PMS-SIM 1.0 - Ambiente Vivencial Simulado de Gestão de Projetos.

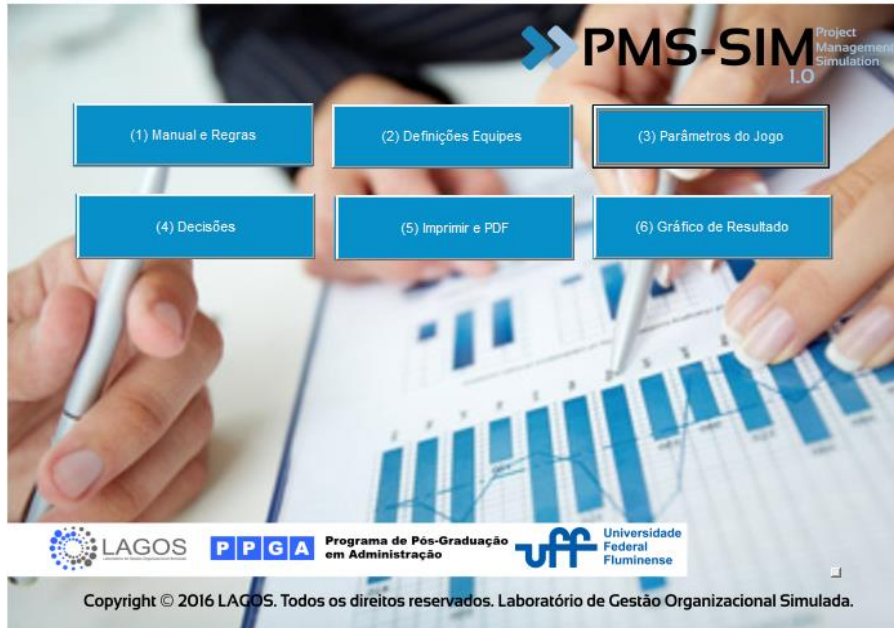
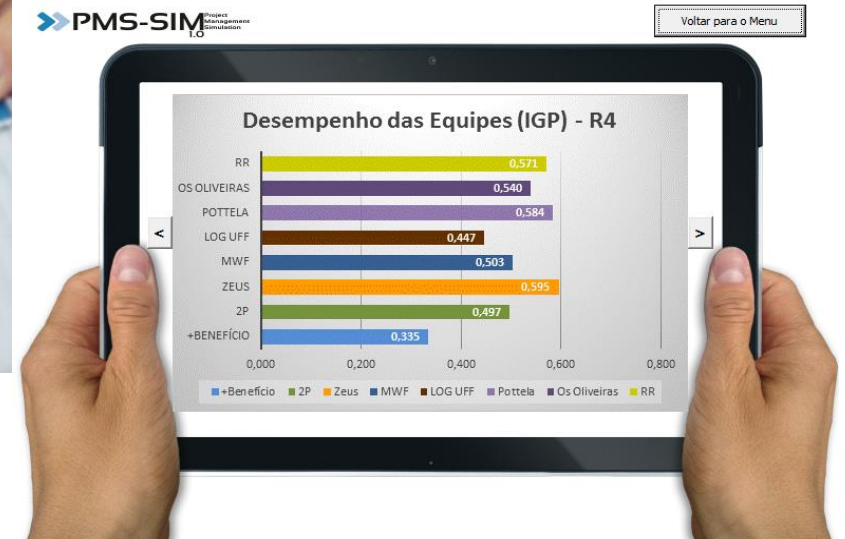


Gráfico - Desempenho das Equipes (IGP)



# Certificação (CAPM e PMP)



# Jornais

NO:16 / 06-12-2016

## PROJECT NEWS

---

### Equipes 2A e UFFciente lideram ranking nacional de projetos

Equipe 2A consultoria mantém a liderança no ranking nacional de projetos, mas vê a equipe UFFciente se aproximar. Após uma excelente jogada estratégica a equipe do projeto Acesso CAR melhora seus indicadores de projetos e pode ser considerada uma das favoritas ao título do Melhores PMS-SIM 2016 emitido pelo Jornal News Project. Contudo, os gestores do projeto UFFCar, Beatriz Julie, João Felipe, Tiago Medina, Melissa Lisa e Thais Ribeiro são apontados como possíveis candidatos a gestores de projetos do ano de 2016.

### EXTRA



## Multinacional

### Automobilística fala sobre o lançamento de dois novos modelos de carros

A empresa SIMS/A, multinacional automobilística muito reconhecida na Europa e China, falou nesta semana sobre os indicadores dos projetos que irá lançar até o final do ano. Segundo o repórter Simulado Santos os indicadores são os seguintes:

Indicadores da Produção Veículos			
INDICADORES	Setor	Setor	Setor
Tempo de Realização de Projeto (horas)	2778	4071	3139
Custo do Projeto (R\$)	R\$ 121.645	R\$ 124.445	R\$ 109.363
Custo da Hora do Projeto (R\$)	36,55	30,52	34,91
Retorno dos Projetos	12%	28%	18%

---

### Certificações PMP-SIM

Saiu as inscrições para a prova de certificação PMP-SIM. A prova ocorrerá na próxima terça-feira (13/12) às 11h. Não perca a oportunidade de ter o título de Profissional de Projetos. Aguardamos sua inscrição!



**Apoio:**




Programa de Pós-Graduação em Administração



Universidade Federal Fluminense



Instituto Simulado de Gestão de Projetos

# Logos



# Meta-Conclusões

14 conclusões, principais:

- ACP e o PVGP promovem **contribuições** (C3 e C10);
- JE em GP **complementam** os métodos convencionais (C7);

# Meta-Conclusões

- **7 elementos** PVGP (C9): Planejamento Etapas até Áreas de GP.
- **PVGP = ação + decisão + prática + habilidades** (C14);



# *Mesa Redonda: Experiências e perspectivas do uso de Jogos de Empresas Brasil*

*Prof. Gustavo da Silva Motta*

*Prof. Murilo Alvarenga Oliveira*

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# O Perfil das Publicações Brasileiras sobre Jogos de Empresas (Atualização)

Marcella Luiza Santos Mendes  
Gustavo da Silva Motta  
Murilo Alvarenga Oliveira

Universidade Federal Fluminense  
16 de dezembro de 2016

Realização:



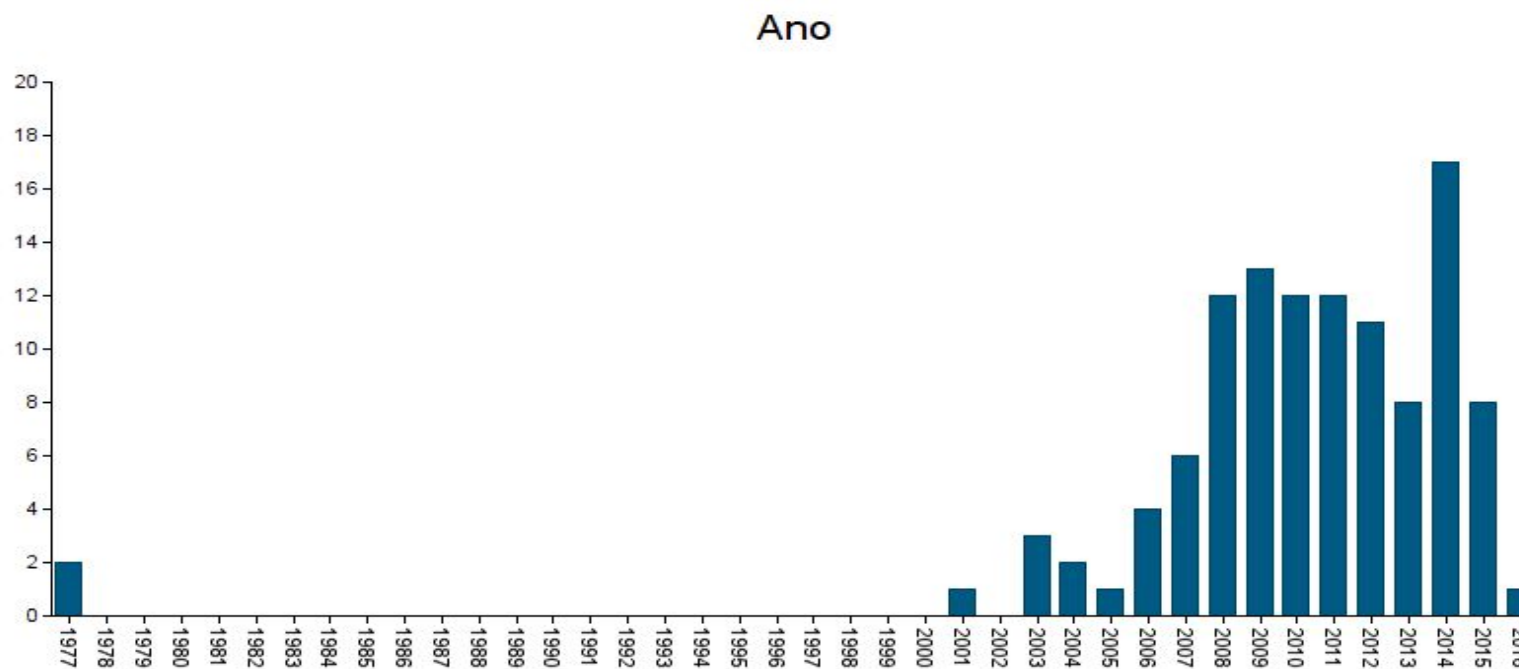
Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Ano de Publicação



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Fonte de publicação

Fonte	Registros	Tipo
SEMEAD	42	Evento
EnANPAD	22	Evento
EnEPQ	6	Evento
RAC	4	Revista
ADMINISTRAÇÃO: ENSINO E PESQUISA	3	Revista
Revista de Administração de Empresas	3	Revista
RPCA	3	Revista
3Es	2	Evento
Revista Eletrônica de Estratégia & Negócios	2	Revista
Simpósio de Gestão da Inovação Tecnológica	2	Evento

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração

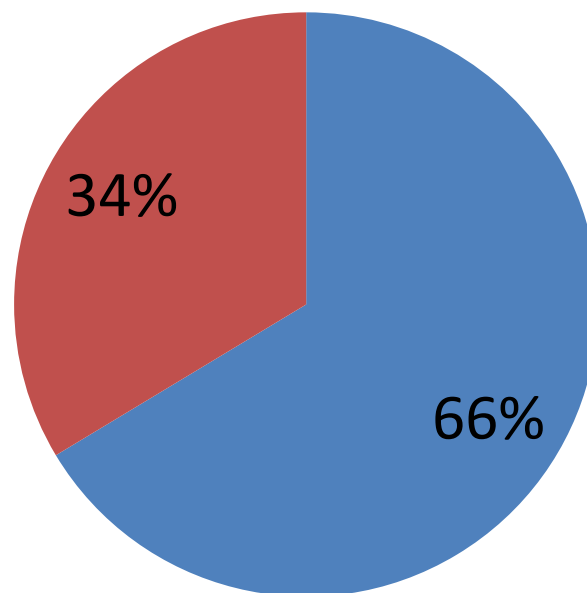


Apoio:



# Fonte de publicação

■ Evento ■ Revista



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



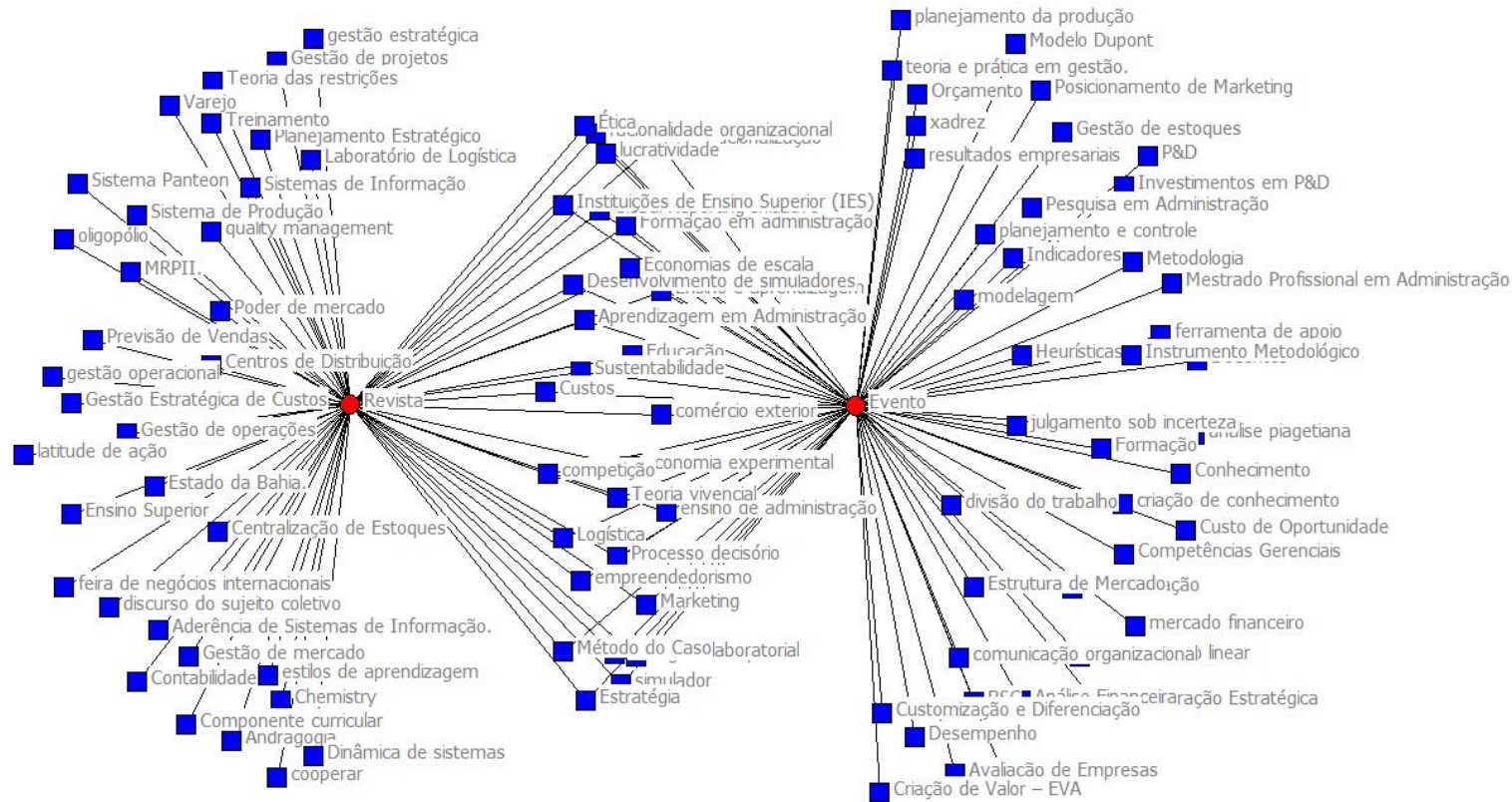
Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



# Palavras-Chave X Tipo de Fonte de Publicação



Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Instituições da Afiliação

Registros	Afiação	Estado
47	USP	SP
23	UFF	RJ
15	UEL	PR
11	UFBA	BA
10	UFSC	RS
9	UFAM	AM
7	UEM	PR
6	UFSC	SC
4	FGV	SP
3	ESPM	SP

Realização:



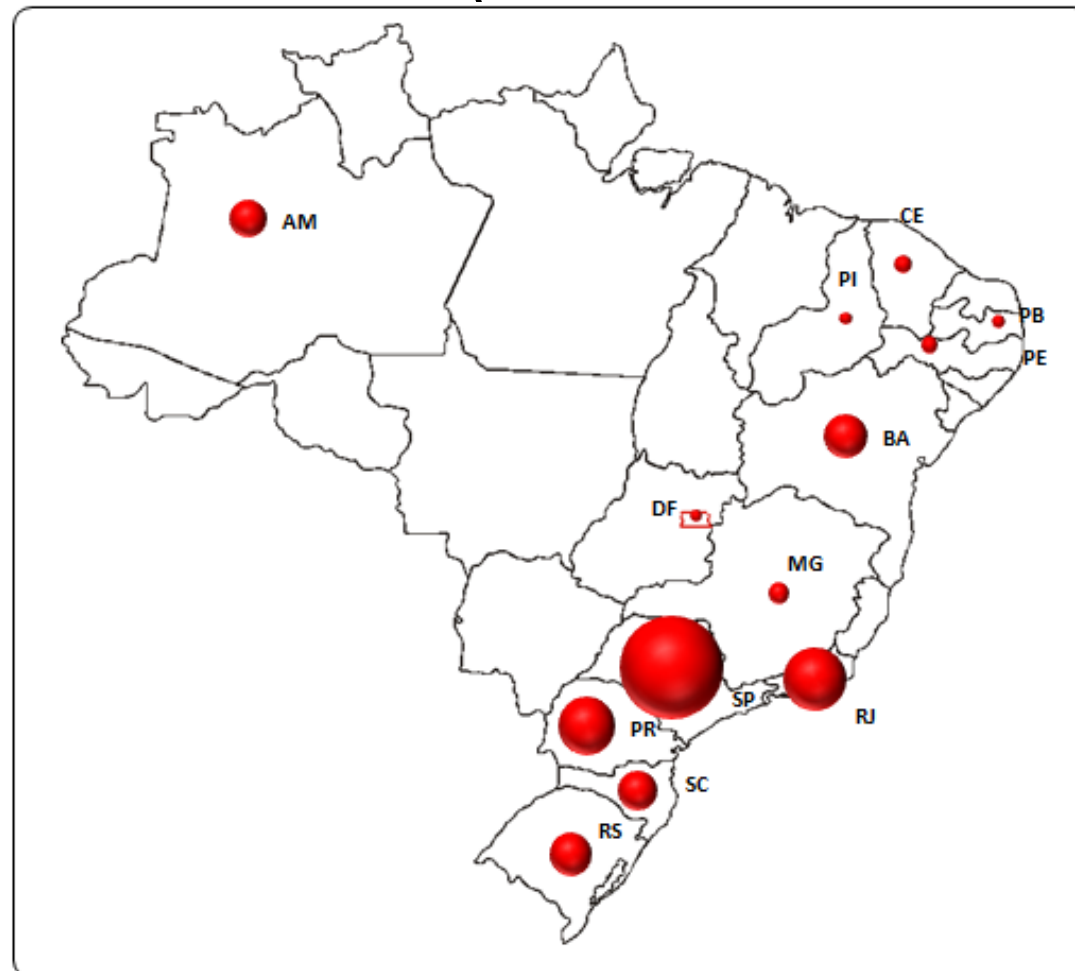
Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Instituições de Afiliação



Realização:



**Programa de Pós-Graduação  
em Administração**





# Autores

Autores	Registros
Antonio Carlos Aidar Sauaia	31
Murilo Alvarenga Oliveira	16
Gustavo da Silva Motta	14
Paulo da Costa Lopes	12
Daniel Reis Armond de Melo	9
Roberto Portes Ribeiro	9
Adriano Maniçoba da Silva	5
Rogério Hermida Quintella	5
Sheila Serafim da Silva	5
Pauli Adriano de Almada Garcia	4

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:

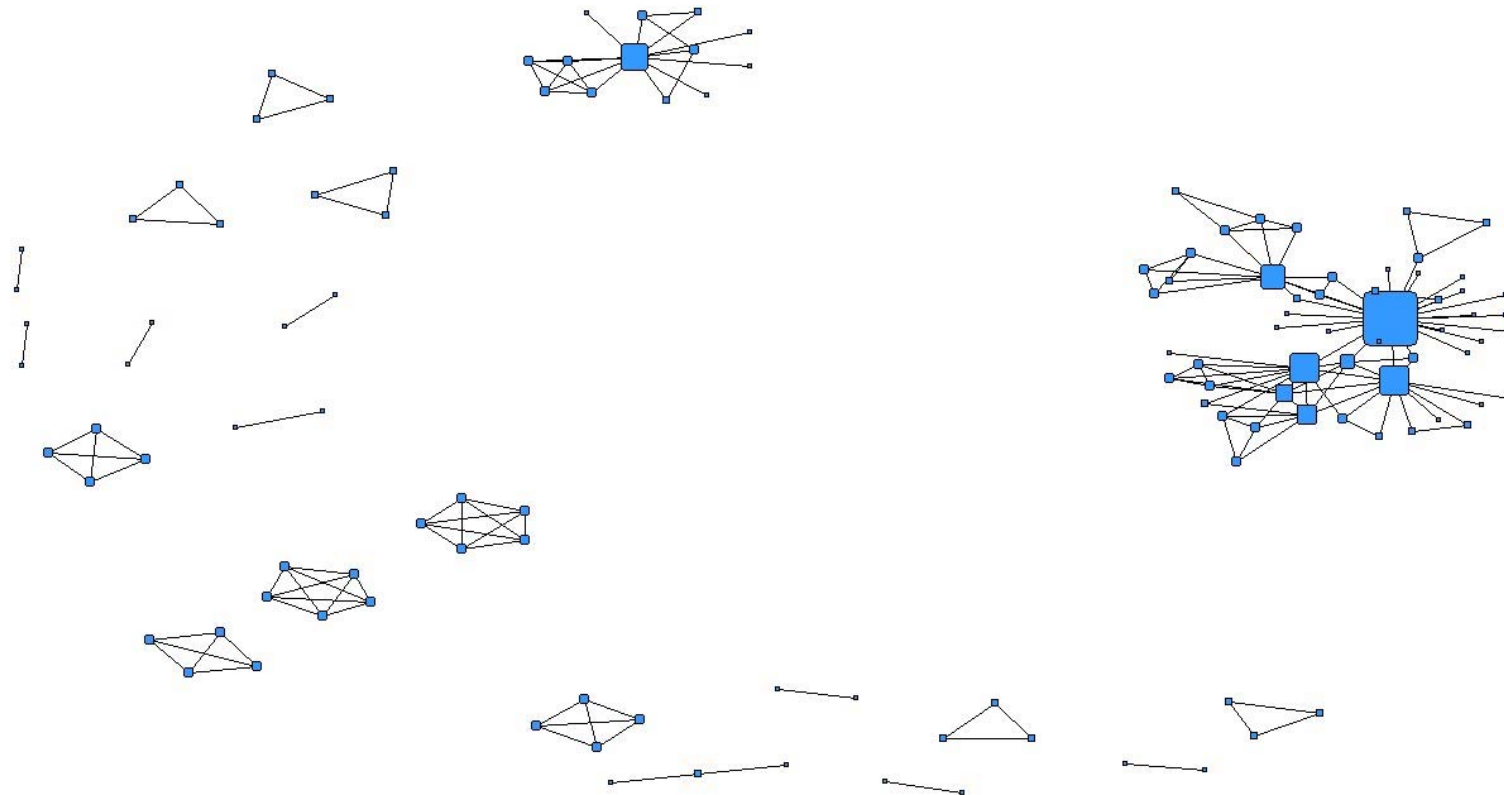


Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Coautoria



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



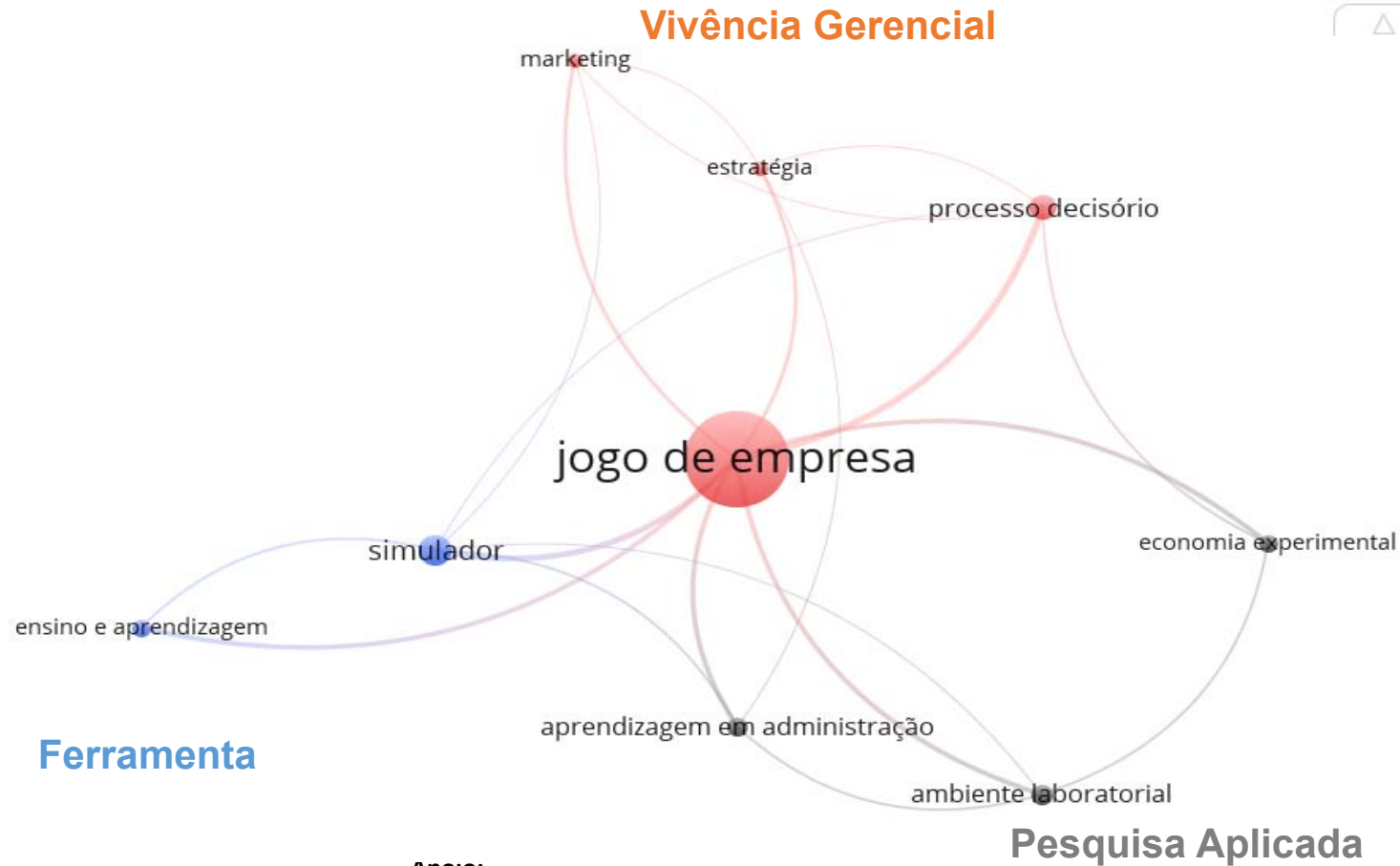
Apoio:



uff  
Universidade  
Federal  
Fluminense

PROPPi-uff  
Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Palavras-Chave



Realização:



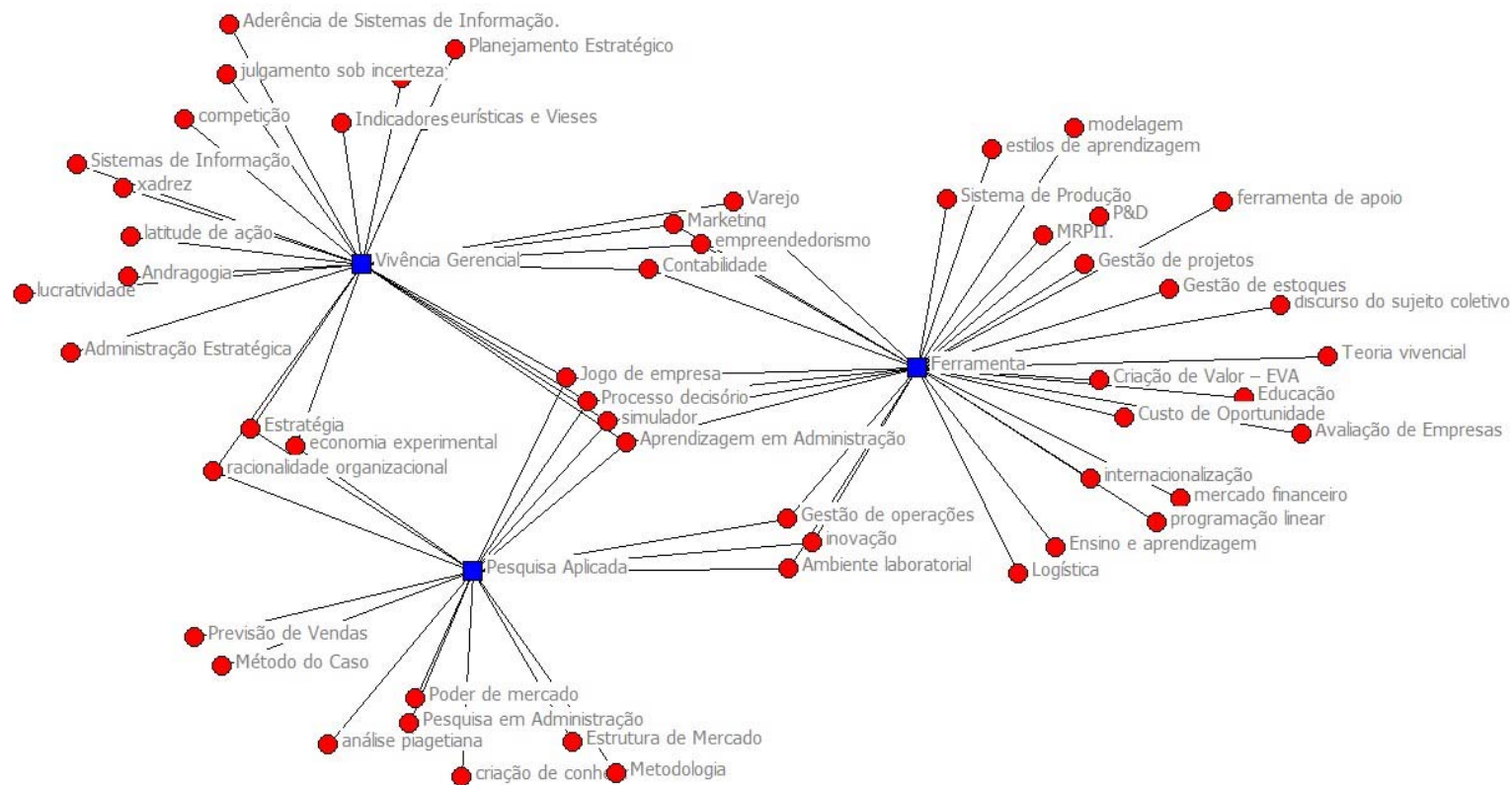
Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Rede de Palavras-Chave X Temática



Realização:



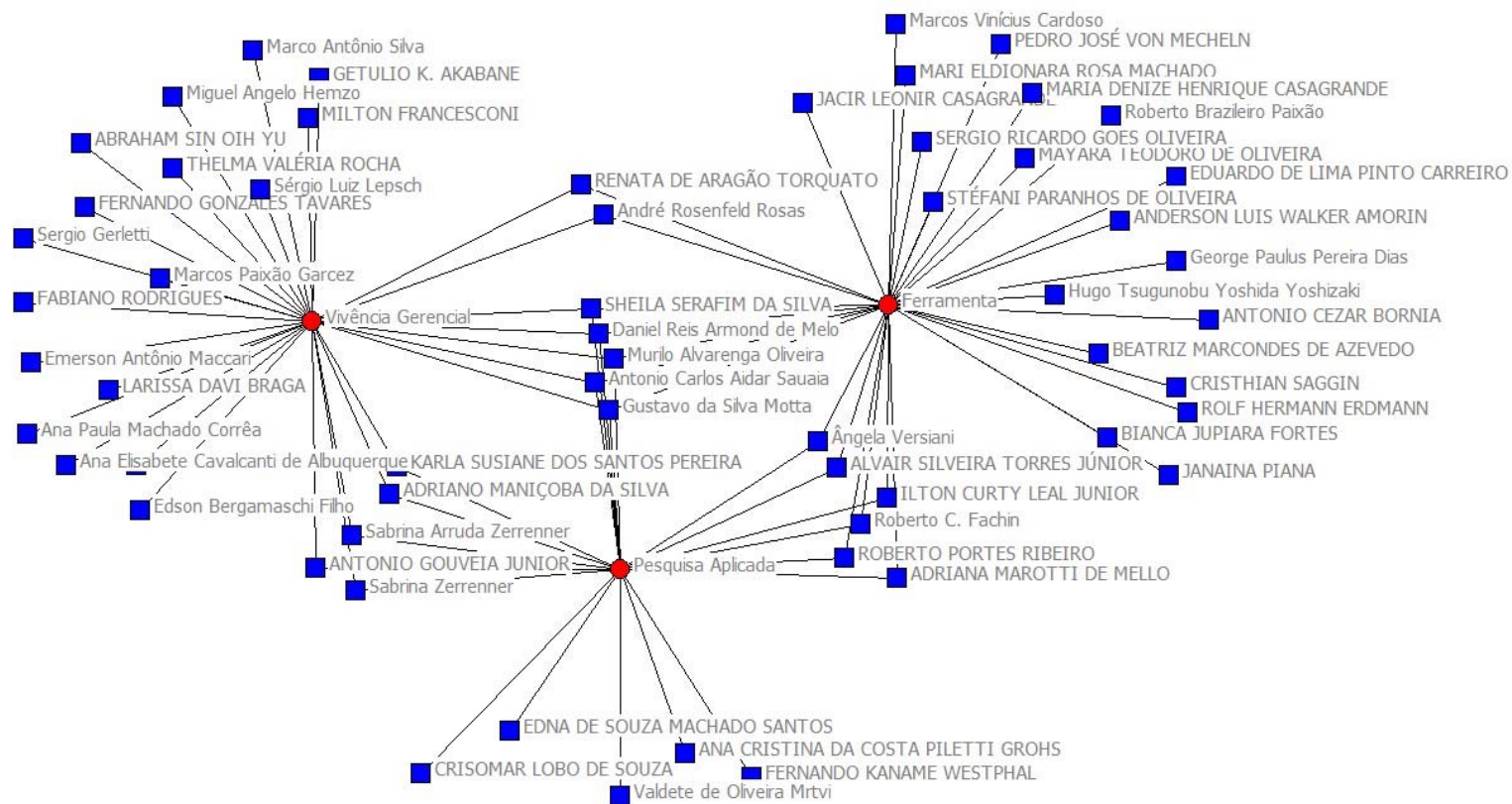
**Programa de Pós-Graduação em Administração**



Apoio:



# Rede de Autores X Temática



Realização:



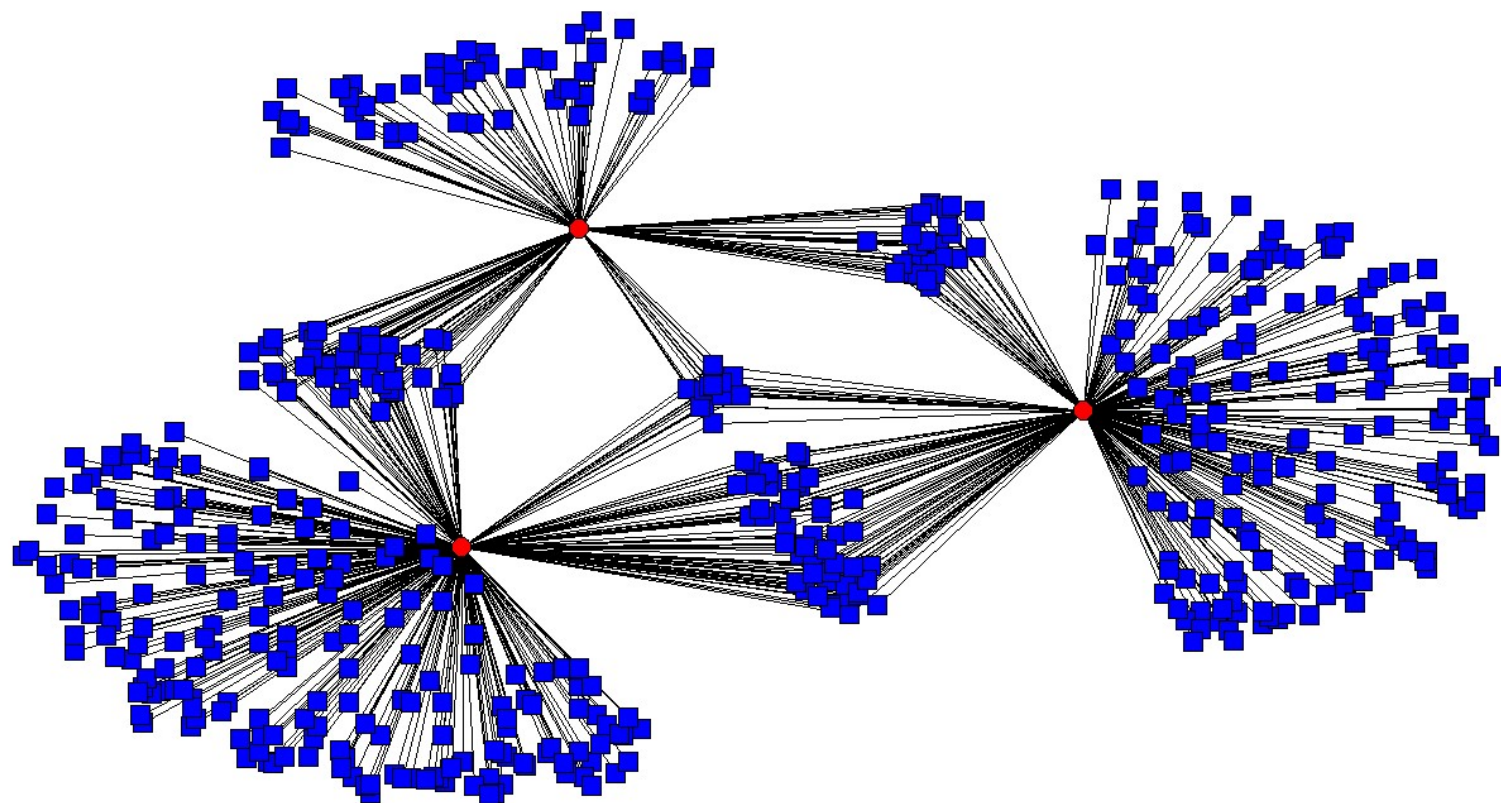
Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Rede Referências X Temática



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:

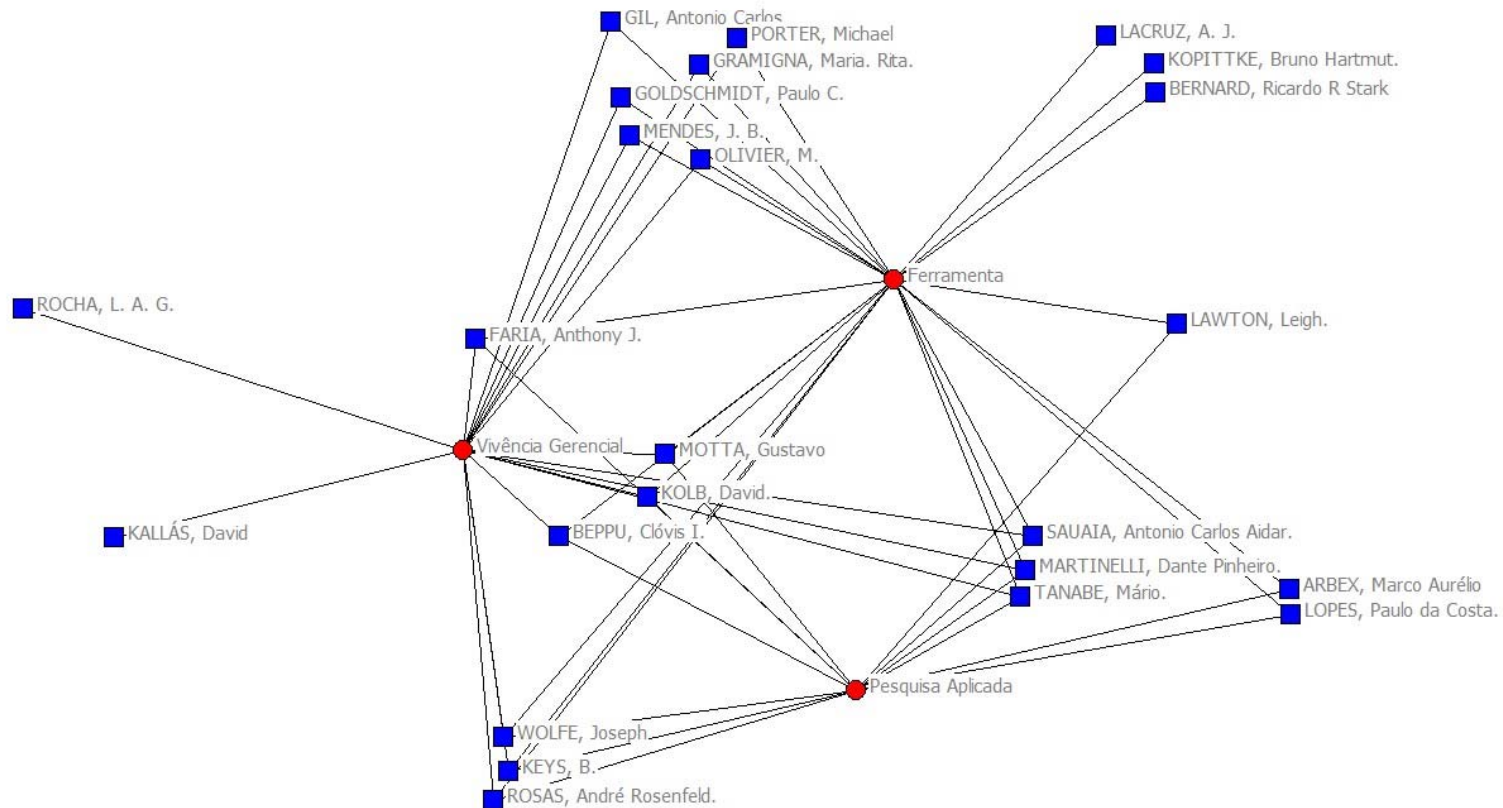


Universidade  
Federal  
Fluminense



Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação

# Rede Principais Referências X Temática



Realização:



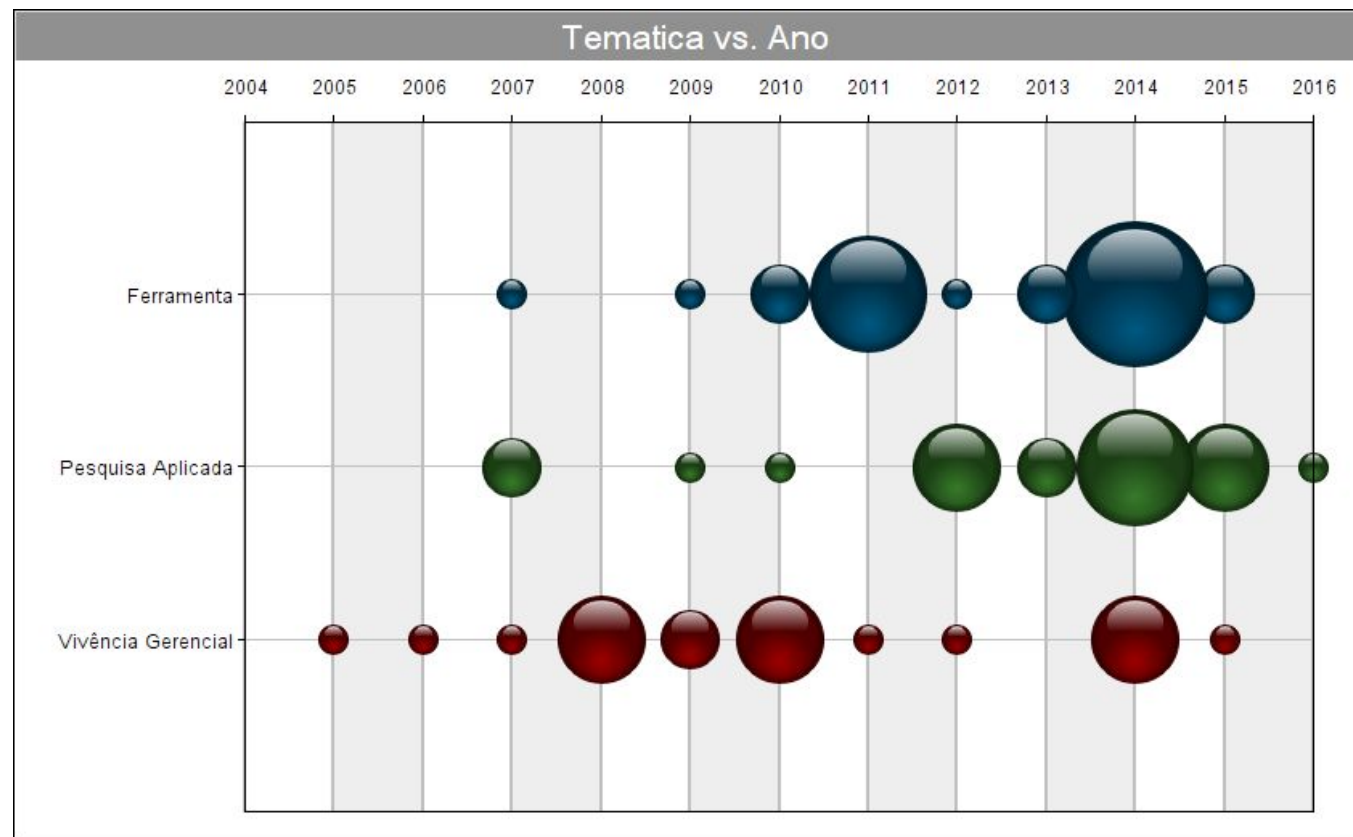
Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



# Evolução Temática



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





**Universidade Federal Fluminense**

Instituto de Ciências Humanas e Sociais

Programa de Pós-graduação em Administração (PPGA)



# LABORATÓRIO DE GESTÃO ORGANIZACIONAL SIMULADA

Realização:



**Programa de Pós-Graduação  
em Administração**



Apoio:



## O início em 2006 ...

### PARCERIA INSTITUCIONAL



[www.simulab.com.br](http://www.simulab.com.br)



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
FEA - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
ADMINISTRAÇÃO

**Prof. Responsável - Antonio Sawaia**



**LAGOS**  
Laboratório de Gestão Organizacional Simulada

[www.uff.br/lagos](http://www.uff.br/lagos)



ICHS/VAD  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
ADMINISTRAÇÃO

**Prof. Responsável – Murilo Alvarenga**

Realização:



**Programa de Pós-Graduação  
em Administração**



**LAGOS**  
Laboratório de Gestão Organizacional Simulada

Apoio:



Universidade  
Federal  
Fluminense



# Concepção



- Laboratório de Gestão Organizacional Simulada
- Programa integrado de **educação, pesquisa e extensão** apoiado na metodologia do Laboratório de Gestão (SAUAIA, 2008).
  - Ensino e Aprendizagem (Disciplinas e Programa de Monitoria)
  - Pesquisa (Grupo de Pesquisa vinculado ao LAMAG/FAPERJ)
  - Extensão (Programa aprovado na Pró-reitora de Extensão)

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Aspectos Importantes

- **Laboratório de Gestão.**

- Metodologia desenvolvida por Sauer (2008).
- Educação Gerencial e Pesquisa
  - Simulador Organizacional
  - Jogo de Empresas
  - Pesquisa Aplicada

- **Programa integrado de educação e pesquisa na UFF.**

- Programa Institucionalizado (LAGOS).
- Proposta (**adaptação e avanços**) da metodologia do Laboratório de Gestão.
- Curso de Administração do PUVR - UFF.

Realização:

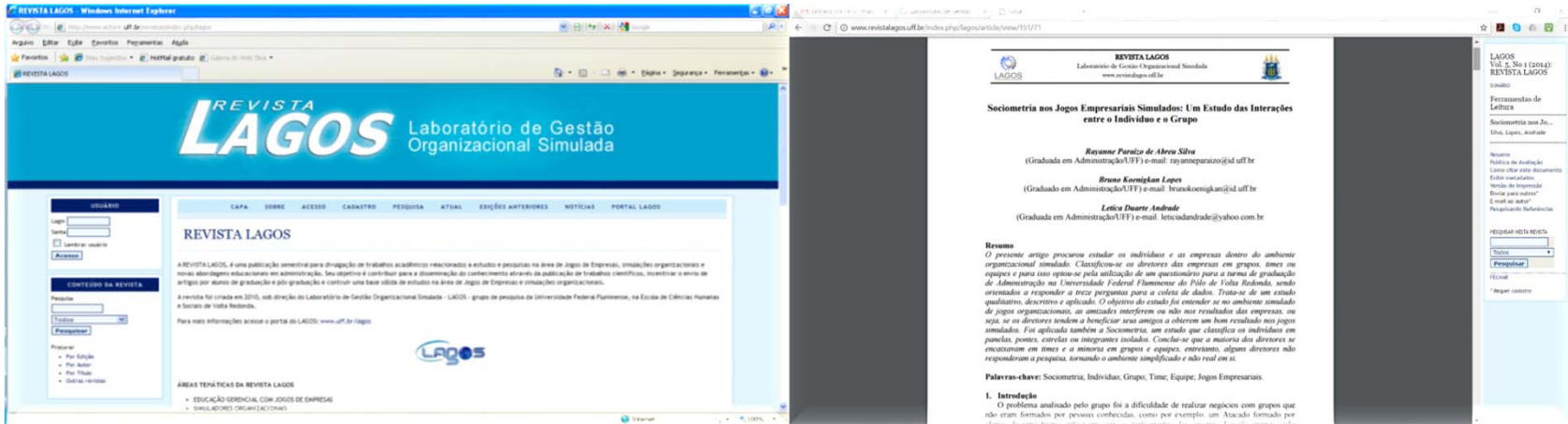


Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:

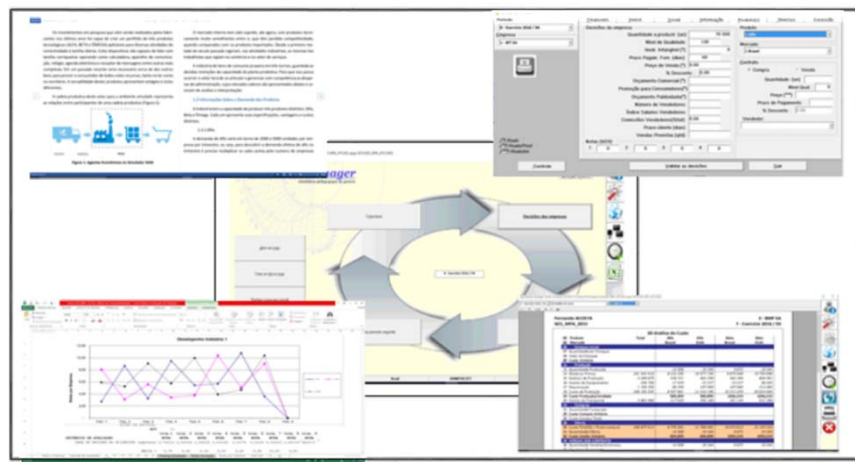




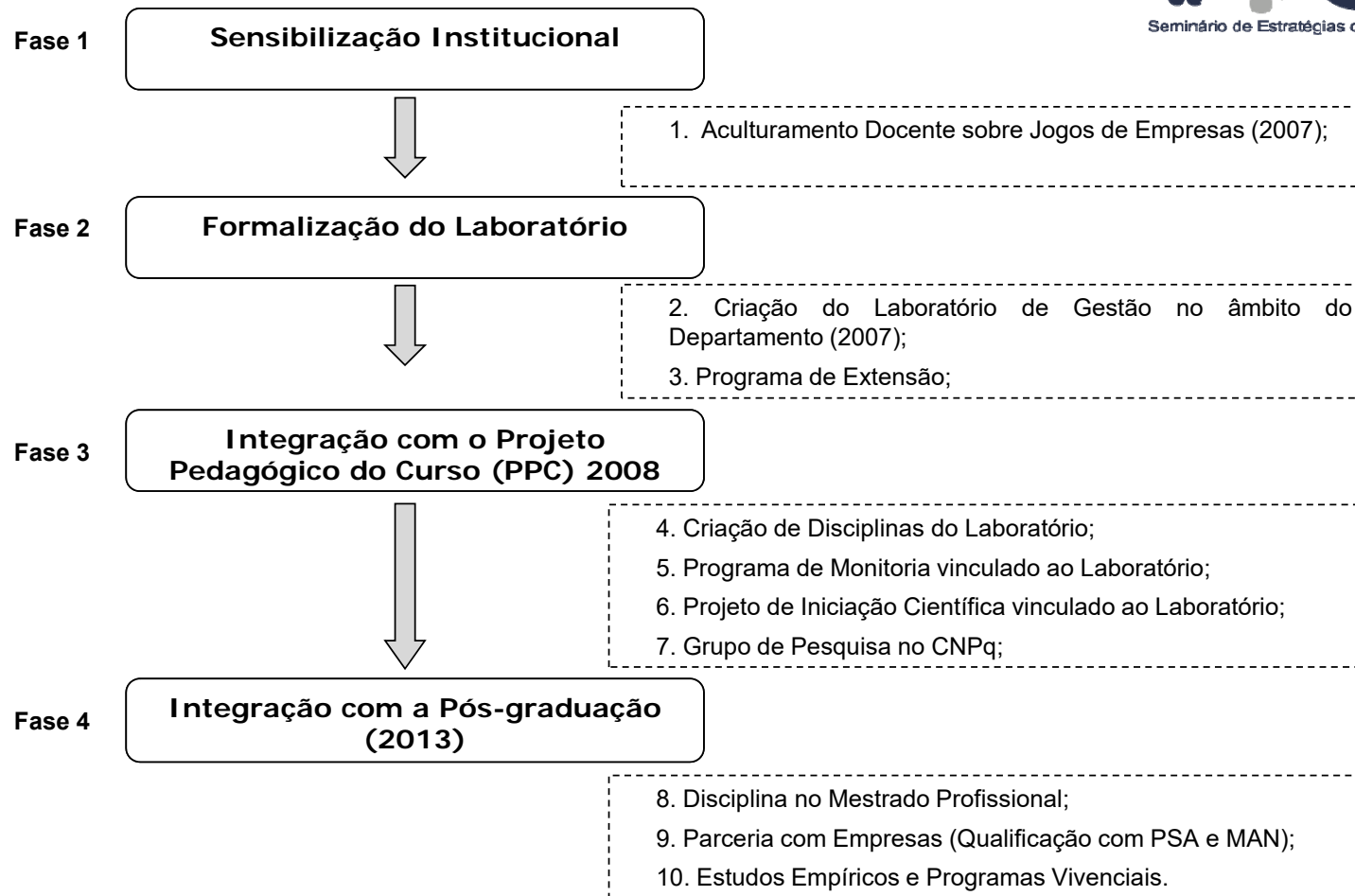
**Pesquisa Aplicada  
(Produção e Reflexão)**

**Simulador Organizacional  
(Regras Econômicas)**

**Jogo de Empresas  
(Vivência Gerencial)**



# Fases da implantação



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Laboratório de Gestão no PPC

Iniciativas de Educação do Laboratório de Gestão



## Laboratórios de Gestão Simulada: novo formato das disciplinas

GRADE 2005			GRADE 2008			Mestrado (2013)
SEM.	CH	Disciplinas	SEM.	CH	Disciplinas	MPA-UFF
1º			1º			
2º			2º			
3º			3º	30 h	Laboratório de Gestão Simulada I	
4º			4º			
5º	60 h	Projeto de Pesquisa: Empresas Simuladas I	5º	60 h	Laboratório de Gestão Simulada II	
6º	60 h	Projeto de Pesquisa: Empresas Simuladas II	6º			
7º			7º	30 h	Laboratório de Gestão Simulada III (optativa)	
8º			8º			Gestão Empresarial Simulada

Realização:



Programa de Pós-Graduação em Administração



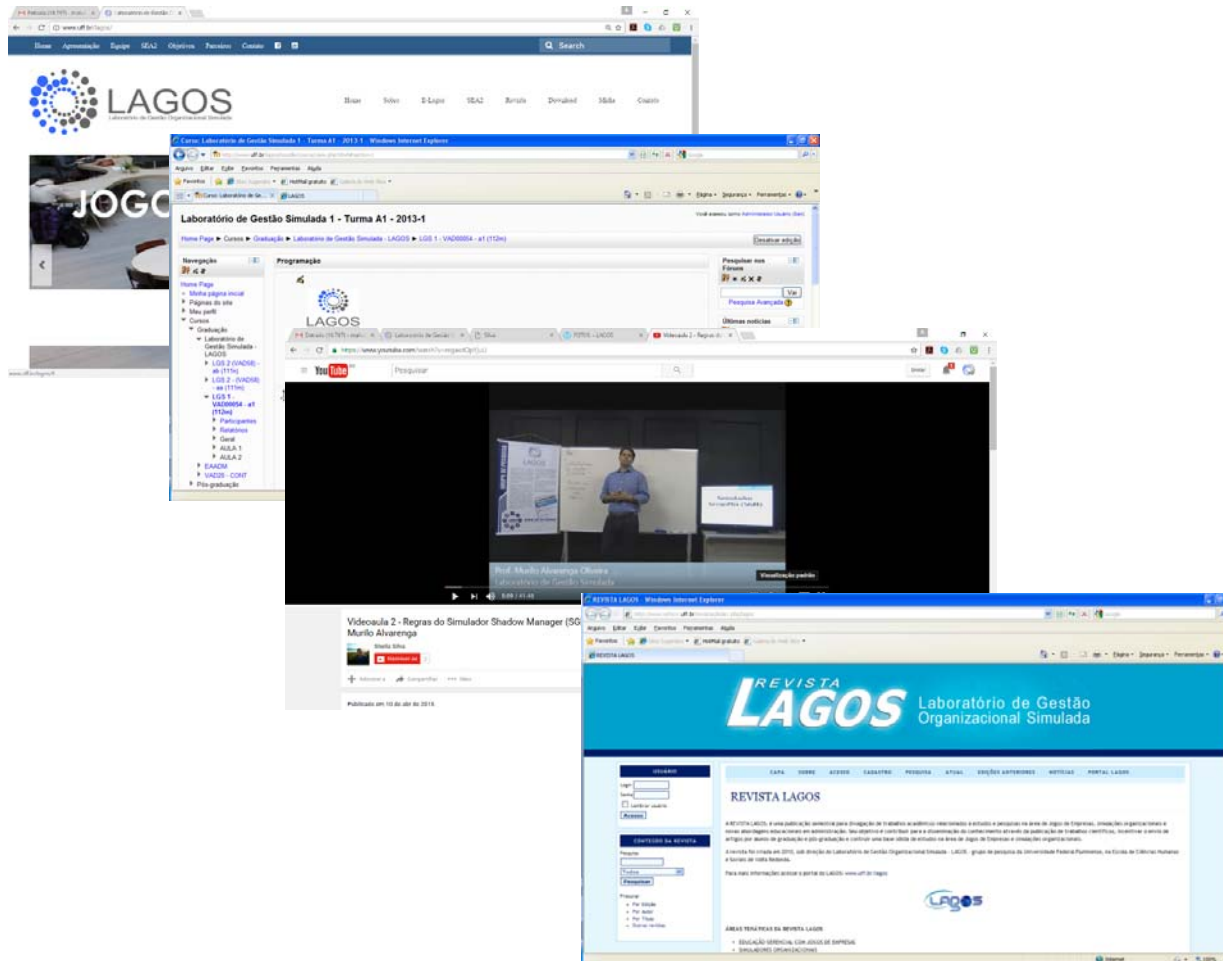
Universidade Federal Fluminense



Apoio:

# Recursos de Apoio

[www.uff.br/lagos](http://www.uff.br/lagos)



Baixe o aplicativo em  
<http://app.vc/lagos.uff>



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:





# Resultados



- a) **Laboratório de Gestão: benefícios mensuráveis.**
- b) **A Nova Abordagem Educacional e a Qualificação Docente.**
- c) **A Transferência da Metodologia.**
- d) **Integração Teoria e Prática.**
- e) **Protagonismo na Iniciação Científica.**
- f) **Criação de Tecnologias Educacionais.**

Realização:



**Programa de Pós-Graduação  
em Administração**



Apoio:



**Universidade  
Federal  
Fluminense**



**Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação**

# Produção do LAGOS



- Pesquisa Aplicada no Laboratório
  - Relatos Tecnológicos e Artigos Científicos Produzidos (07 a 16) - 398
- Bolsas Disponibilizadas (em 2016)
  - Treinamento e Capacitação FAPERJ - 1
  - Monitoria – 1
  - Iniciação Científica (Faperj e CNPq) – 2
- Projetos de Pesquisa Financiados (11 a 16)
  - UFF, FAPERJ e CNPq - (R\$ 350.000,00)
- **Revista Científica do LAGOS (2010)**
- Orientações de Mestrado no Tema em 2016 - 4
- Grupo de Pesquisa CNPq – 15 membros

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Produção do LAGOS

- Produção Científica:

Produção Científica Curso de Administração (Envolvendo Discentes e Docentes)	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Produção no âmbito do Laboratório de Gestão (LAGOS)	68	53	45	35	52	20	30	35	28	32
Artigos apresentados eventos UFF	18	6	7	4	6	5	3	4	3	2
Trabalhos de conclusão de curso	-	1	3	2	8	6	3	6	3	2
Artigos do LAGOS publicados em eventos externos	3	4	5	6	5	3	2	1	4	3
Orientação de Mestrado (UFF)	-	-	-	-	-	-	2	2	4	5
Submissão para periódicos (Qualis)	-	-	2	2	5	3	5	7	3	2
Publicação em periódicos (Qualis)	-	-	1	1	2	2	4	3	2	2

Realização:



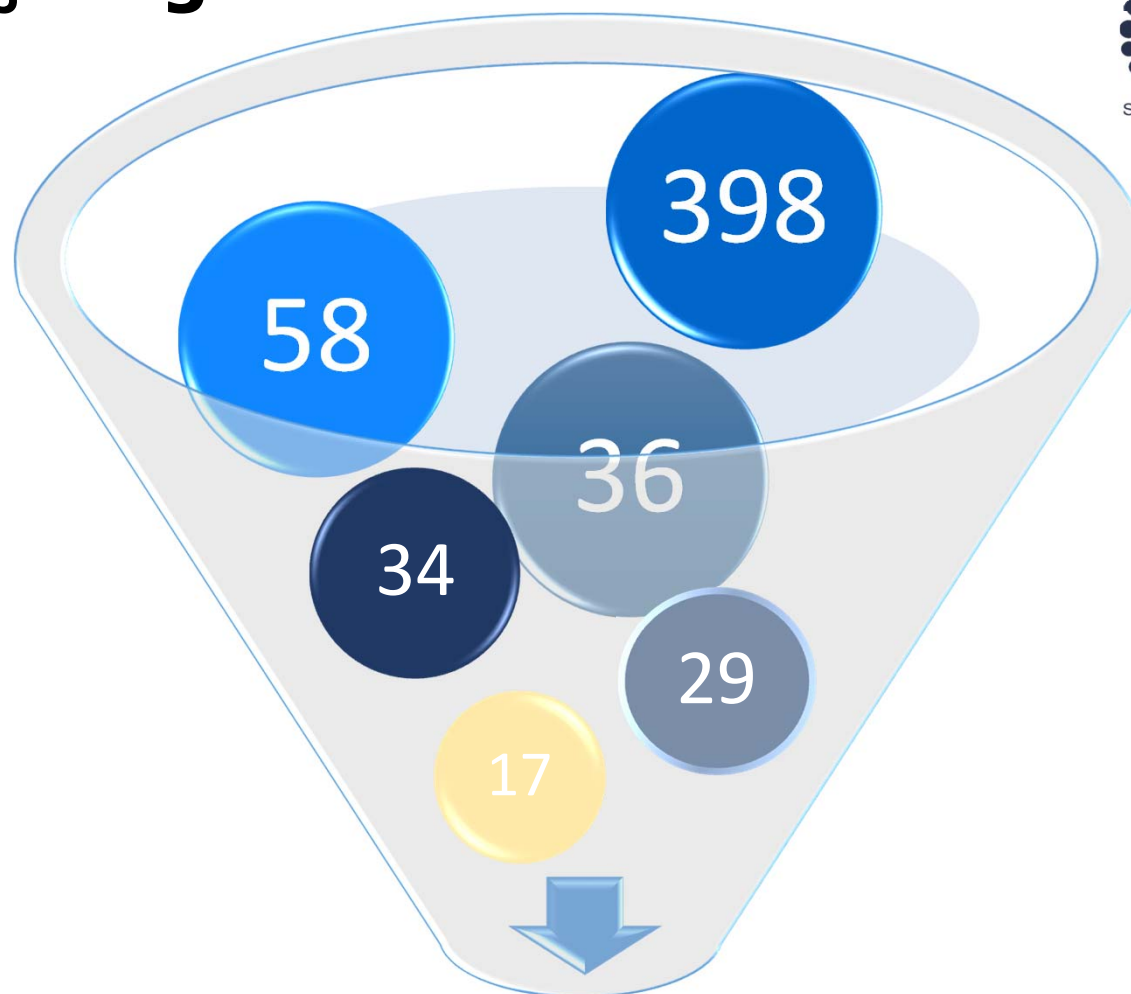
Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Esforço Significativo



Conhecimento Compartilhado

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



# Enfim ...



malvarenga@id.uff.br

OBRIGADO

Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# *Produção do SEA2 e Construção de Redes Colaborativas*

*Prof. Gustavo da Silva Motta*

*Prof. Murilo Alvarenga Oliveira*

Realização:



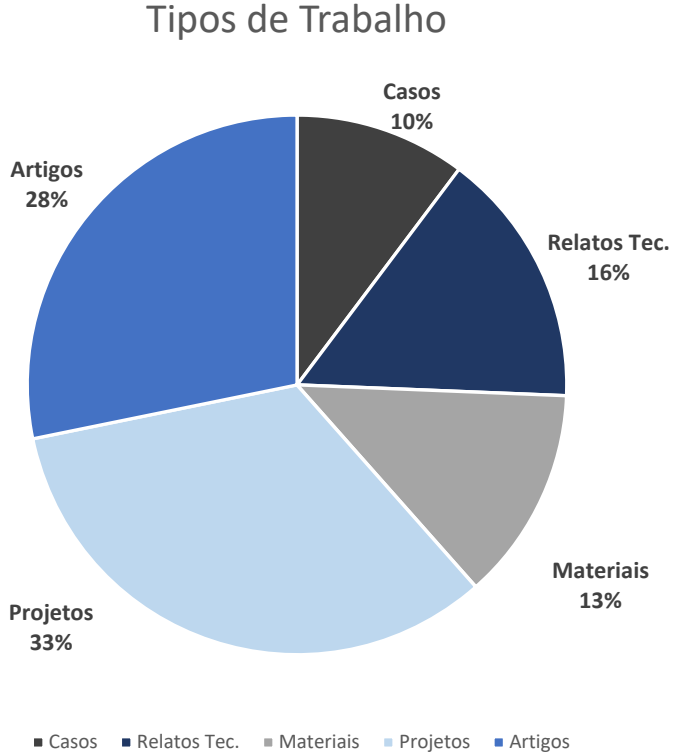
Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Tipos de Trabalhos



Distribuição dos Trabalhos

Área temática (%)	Quant.	Tipo	Quant.
<b>TAC - Tecnologias para Aprendizagem e Casos de Ensino</b> <b>49%</b>	19	Casos	4
		Relatos Tec.	6
		Materiais	5
		Projetos	4
<b>PAA - Pesquisas com Aprendizagem Ativa</b> <b>51%</b>	20	Projetos	9
		Artigos	11

# Origem dos Trabalhos



Realização:



**Programa de Pós-Graduação em Administração**



Universidade Federal do Rio de Janeiro

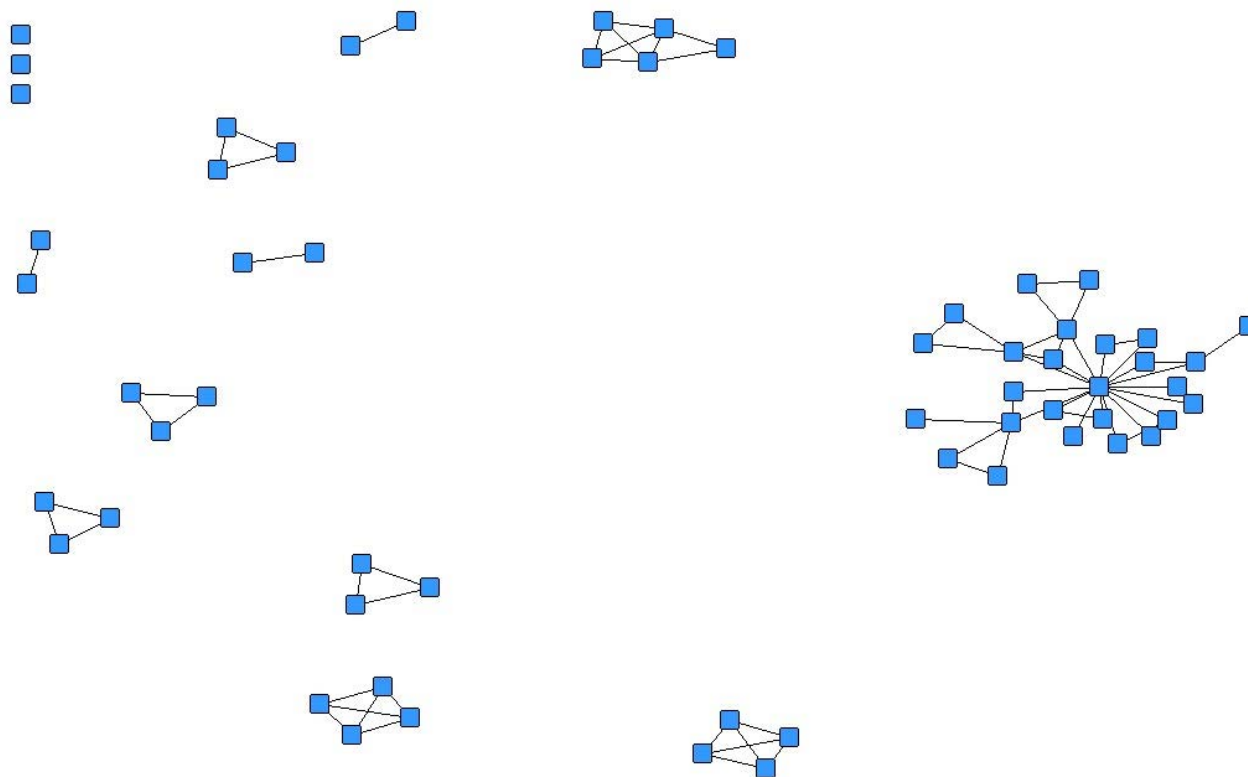


Fluminense

Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação



# Rede de Coautoria



Realização:



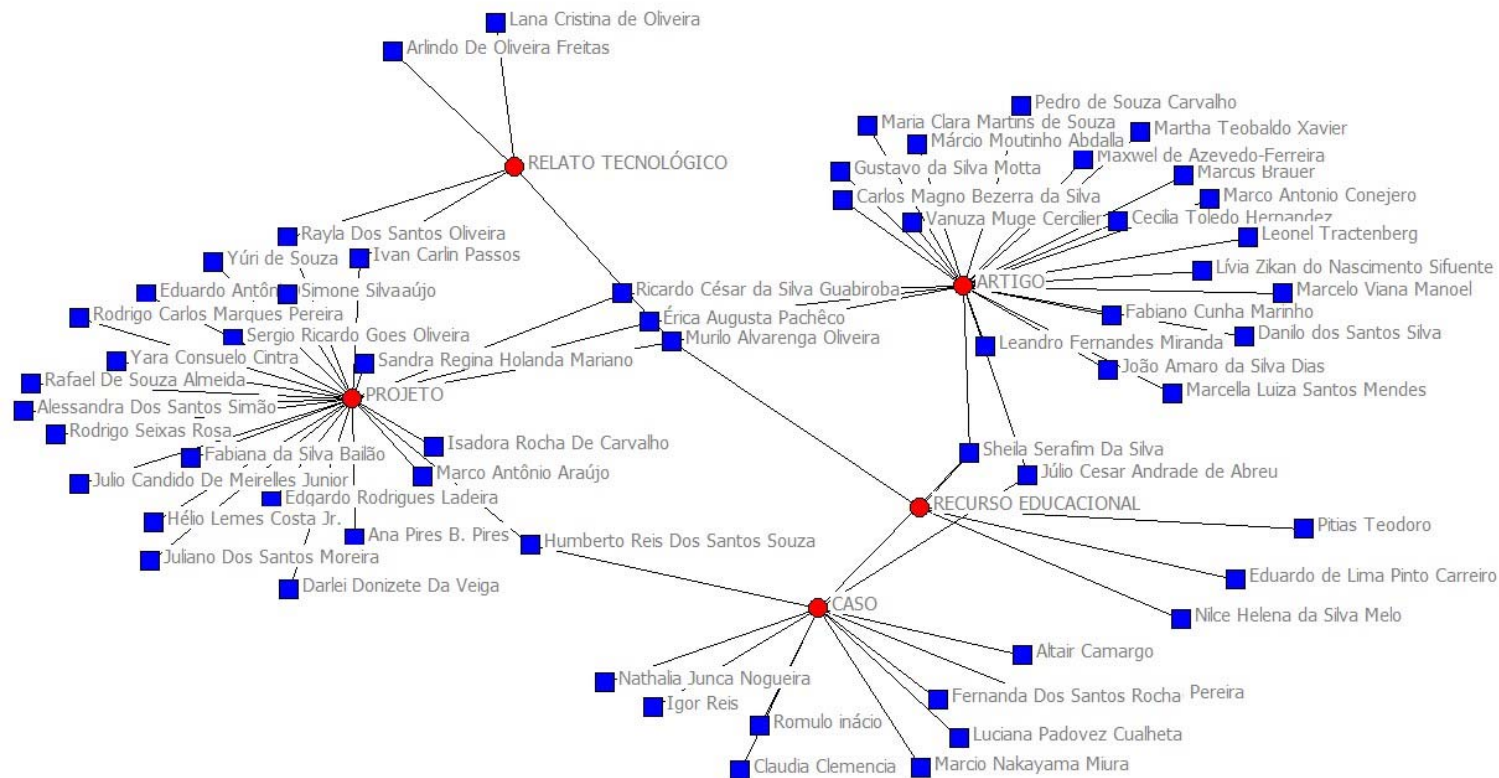
Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Rede Autores X Tipo



Realização:



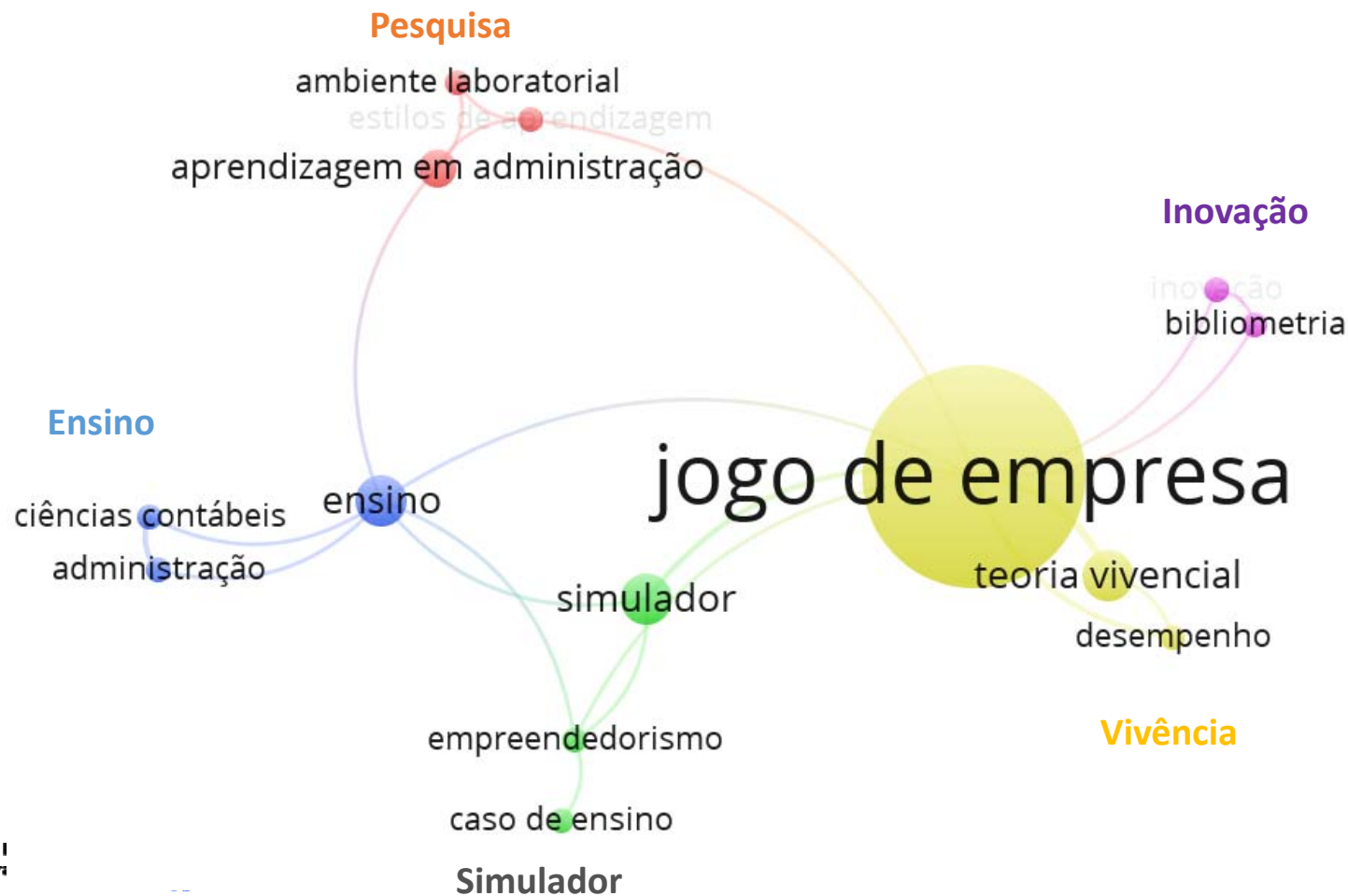
Programa de Pós-Graduação em Administração



Apoio:



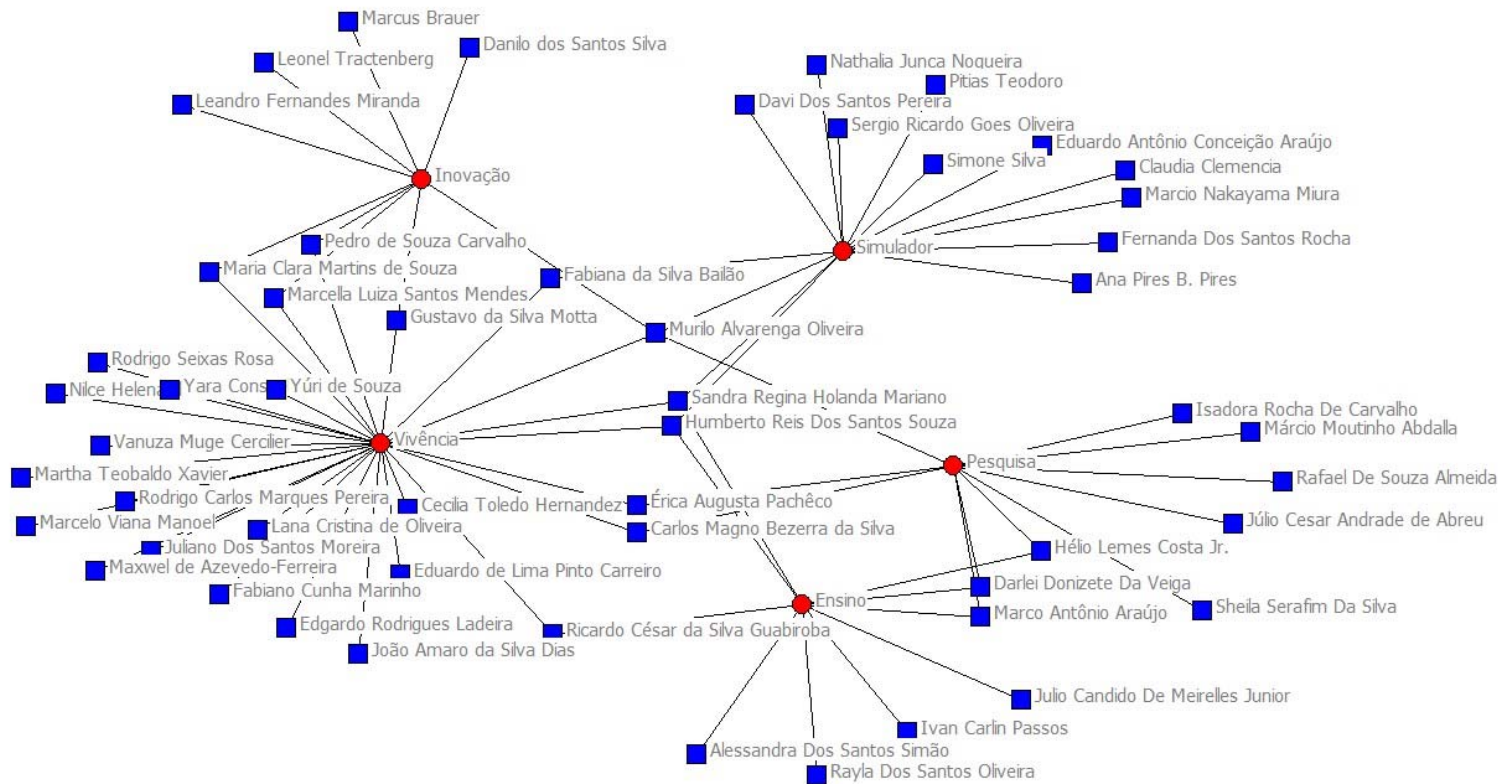
# Rede de Palavras-Chave (5 Clusters)



Realização:

# Rede

## Autores X Cluster de Palavras-Chave



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:



# Proposição da Rede

- Cadastro dos participantes
- Propor estudos colaborativos
- Projeto de Pesquisa Integrado
- Produção Compartilhada
- Ampliação da Rede



Realização:



Programa de Pós-Graduação  
em Administração



Apoio:

