

www.revistalagos.uff.br

Revista LAGOS, Volta Redonda/RJ, v. 7, n. 2, pp. 62-64, Jul./Dez. 2016.

**Editorial: a multiplicidade de contextos para
produzir conhecimento com jogos de empresas**

Juliane Dias Coelho de Araújo Silveira
Universidade Federal Fluminense – UFF
juliane.cas@gmail.com



R. Desembargador Ellis Hermydio Figueira, 783, Bloco B, sl. 105, Aterrado.
27213-145 - Volta Redonda, RJ – Brasil

www.lagos.uff.br

Copyright © 2016 Revista LAGOS. Todos os direitos, até mesmo de tradução, são reservados. É permitido citar parte de artigos sem autorização prévia, desde que seja identificada a fonte.



Editorial: a multiplicidade de contextos para produzir conhecimento com jogos de empresas

Apresentamos nessa edição uma reflexão sobre a multiplicidade de contextos para produzir conhecimento com jogos de empresas. Segundo [Snyder \(1994\)](#), a habilidade de um jogo de empresas ser utilizado em diferentes contextos para diferentes públicos denomina-se adaptabilidade.

De acordo com [Oliveira \(2009\)](#) a adaptabilidade de um jogo de empresas pode ser ampla, ou seja, aplicada em diferentes contextos (educacional, acadêmico ou profissional) ou restrita, voltada para um contexto específico e para um tipo de público específico. O jogo de empresas com adaptabilidade ampla é o que permite maior integração entre várias disciplinas.

Em relação aos trabalhos dessa edição, Alessandra Almeida assina o primeiro trabalho intitulado “Aplicação de Jogos de Empresas para o Desenvolvimento de Competências: Uma Experiência em uma Multinacional Alemã” que verificou a contribuição do jogo de simulação *International Management Simulation* no processo de desenvolvimento das competências essenciais e de liderança dos participantes de uma empresa multinacional alemã.

No segundo trabalho, de título “Análise do Impacto da Gestão de Caixa nos Resultados de uma Empresa Simulada” os autores Edinael Egydio Cerqueira e Yuri Ribeiro Gomes analisaram a gestão de caixa de uma indústria de um jogo de empresas questionando a subjetividade dos gestores nas tomadas de decisões.

Nathan Ribeiro Messias e Rodrigo Seixas Rosa são autores do terceiro trabalho, de título “Análise do Comportamento de Compra de um Atacado em um Ambiente Simulado”. Os autores analisaram o quanto a relação socioafetiva determina o comportamento de compra de uma empresa simulada.

No quarto trabalho, Bruno Barbosa Vieira, Gabriel Lima Simões e Rodrigo da Cruz Ramos, com o estudo “Estudos e Práticas de Jogos de Empresas no Brasil: uma análise sobre a produção científica em periódicos brasileiros de 2010 a 2014” realizaram um análise bibliométrica de 2010 a 2014 de estudos brasileiros relacionados com o tema Jogos de Empresas.

Concluimos essa edição com o trabalho “Análise Dupont e Elaboração de Estratégias em Jogo de Empresas” de Maria Clara Martins de Souza. No trabalho, a

autora analisou as variáveis financeiras que influenciaram os resultados de uma empresa simulada por meio do modelo Dupont.

A equipe editorial da revista LAGOS deseja uma boa leitura!

Juliane Dias Coelho de Araújo Silveira
Editora associada

Referências

- Oliveira, M. A. (2009). *Implantando o laboratório de gestão: um programa integrado de educação gerencial e pesquisa em administração*. Tese de Doutorado, Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo. doi:10.11606/T.12.2009.tde-18122009-094527. Recuperado em 2016-12-23, de www.teses.usp.br
- Snyder, S. J. (1994). An assessment framework for determining the effectiveness of total enterprise simulations. In: *Developments in Business Simulation and Experiential Exercises. Proceedings of the Annual ABSEL Conference*, 21, 16-19.