

www.revistalagos.uff.br

Revista LAGOS, Volta Redonda/RJ, v. 8, n. 1, pp. 01-03, Jan./Jun. 2017.

**Editorial: a validade educacional dos jogos de
empresas como ambiente de prática gerencial e
pesquisa aplicada**

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 © 2017 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 validade educacional dos jogos de empresas como ambiente de prática gerencial e pesquisa aplicada

Apresentamos nessa edição uma reflexão sobre a validade educacional dos jogos de empresas. [Stainton, Johnson e Borodzicz \(2010\)](#) descrevem a validade educacional dos jogos de empresas como o alcance efetivo de aprendizado. Essa validade educacional é influenciada por dois fatores: o *design* da simulação e a maneira como a simulação é implementada.

Quanto ao primeiro fator, a simulação deve representar uma aproximação com o mundo real. Quanto ao segundo fator, o aprendizado ativo deve ser encorajado, ou seja, o aluno precisa ser o responsável pela construção do seu conhecimento. Para auxiliar nesse processo há um facilitador que provê *feedbacks* e *debriefings* ([Stainton, Johnson, & Borodzicz, 2010](#)).

Em relação aos trabalhos dessa edição, Maria Rita Noronha Abrahão Machado assina o primeiro trabalho intitulado “Mapeamento Das Negociações Em Jogos de Empresas: Uma Experiência Empírica Baseada Em Método Ativo” que analisou e mapeou as negociações e o desempenho de empresas simuladas.

No segundo trabalho, de título “Jogo de Empresa e Validade Representacional: Uma verificação da Validade Representacional em um Jogo de Empresa” os autores Rodrigo Seixas Rosa e Yuri de Souza verificaram a validade representacional de um jogo de empresas com base na percepção de discentes de uma Universidade Federal.

Vanuza Muge Cercilier e Martha Teobaldo Xavier são autoras do terceiro trabalho, de título “Gestão de Pessoas e Produtividade: Uma Análise das Aproximações Teórico-Empíricas num Simulador Organizacional”. As autoras analisaram a influência do investimento em orçamento social nos resultados de uma empresa simulada.

No quarto trabalho, Eduardo de Lima Pinto Carreiro, com o estudo “Proposta de um Modelo Conceitual de Jogo de Empresas para Bancos Comunitários” desenvolveu um modelo conceitual de Jogo de Empresas voltado para Bancos Comunitários de Desenvolvimento.

Concluimos essa edição com o trabalho “Narcisismo e Liderança em um Ambiente Organizacional Simulado” de Lana Cristina de Oliveira e Macsuel Miranda de Oliveira. No trabalho, os autores identificaram características de liderança narcisista em líderes de um ambiente empresarial simulado.

A equipe editorial da revista LAGOS deseja uma boa leitura!

Juliane Dias Coelho de Araújo Silveira
Editora associada

Referência

Stainton, A., Johnson, J. E., & Borodzicz, E. P. (2010). Education validity of business gaming: a research methodology framework. *Simulation & Gaming*, 41(5), 705-723.