



## Editorial: Engajamento da academia diante das questões práticas: a contribuição dos laboratórios de gestão

### *Scholar Engagement in the face of practical issues: the contribution of management labs*

Murilo Alvarenga Oliveira <sup>a</sup>

<sup>a</sup> Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Fluminense, PPGA, Volta Redonda, RJ, Brasil, e-mail: [malvarenga@id.uff.br](mailto:malvarenga@id.uff.br)

DOI: <http://doi.org/10.2040116/lagos.12.2.375>

#### Palavras-chaves:

Engajamento acadêmico  
Integração social  
Jogos de empresas  
Laboratório de gestão

#### resumo

O impacto e seu significado traz grandes questões sobre a existência do propósito acadêmico. O envolvimento profundo com o público e a sociedade em geral revela a importância do maior engajamento acadêmico na busca pela integração e cocriação de soluções, unindo rigor científico com e relevância para as questões práticas enfrentadas pela sociedade, assim o objetivo deste editorial é discutir a contribuição dos ambientes de aprendizagem organizados como laboratórios de gestão para a ampliação do impacto das escolas de administração na sociedade em geral.

© 2021 Revista LAGOS. Todos os direitos reservados.

#### Keywords:

Scholar Engagement  
Social Integration  
Business games  
Management lab

#### abstract

Impact and its significance raise essential questions about the existence of academic purpose. Deeper involvement with the public and society reveals the importance of greater scholarly engagement in the search for integration and co-creation of solutions, uniting scientific rigor with and relevance to the practical issues faced by society. As well as the purpose of this editorial is to discuss the contribution of learning environments organized as management labs for expanding the impact of business schools on society in general.

© 2021 LAGOS Journal. All rights reserved.

### 1. Além do impacto, mais engajamento

A academia de maneira geral tem compromisso com a produção do conhecimento, a ciência e a formação, as escolas de administração seguem esse propósito, mas quando tratamos de impacto, percebe-se um dilema cercado de paradigmas. Este tutorial discute sobre impacto e seu significado para nós, acadêmicos de administração. Dentre as grandes questões sobre a existência do trabalho acadêmico, as limitações do atual sistema de recompensa acadêmica, as regras de engajamento e conselhos práticos sobre como causar impacto em diferentes partes da carreira. O objetivo é apresentar contribuição dos ambientes de aprendizagem organizados como laboratórios de gestão para a ampliação do impacto das escolas de administração na sociedade em geral, gerando maior engajamento.

O impacto pode ser medido por “publicações em periódicos”, o índice H no Google Scholar, a contagem geral de citações ou o fator de impacto dos periódicos, isso faz parte do sistema de incentivos na carreira e guia a qualidade de um acadêmico. No entanto, as escolas de negócios estão se movendo lentamente para reconhecer medidas mais diversas, incluindo um envolvimento mais profundo com o público e a sociedade em geral (organizações e comunidades), escrever artigos e textos popularizados, participar da divulgação nas mídias sociais ou fornecer recomendações de políticas baseadas na ciência (Hoffman, 2021).

### 2. O desafio da cocriação para unir rigor e relevância

O envolvimento mais profundo com o público e a sociedade em geral e contribuir com organizações e comunidades defendido por Hoffman (2021) revela a importância do maior engajamento acadêmico para organizações e sociedade na busca pela integração e cocriação de soluções, unindo rigor científico com e relevância para as questões práticas enfrentadas pela sociedade.

Quanto a dicotomia rigor e relevância (Bartunek & Rynes, 2014) desafiaram as abordagens padrão para a lacuna acadêmico (rigor) e praticante (relevância) que essencialmente colocam os lados um contra o outro, tratando-os como dicotômicos. Em vez disso, eles identificaram e sugeriram maneiras de trabalhar com essas dicotomias para promover a pesquisa e a construção de teorias.

As comunidades de pesquisa e prática estão inseridas em diferentes sistemas de conhecimento; a pesquisa favorece o rigor, enquanto a prática favorece a relevância. Muitos estudiosos da administração concluíram que a cocriação de conhecimento com esses dois sistemas de conhecimento é difícil e rara, com tais críticas ou reservas muitas vezes baseadas em um relato de cocriação elaborado em eventos, no qual as atividades de cocriação ocorrem em um período de tempo distinto, com início e fim claros (Sharma & Bansal, 2020).

### 3. Laboratórios de Gestão: engajamento e cocriação

No campo da educação em negócios, os jogos sérios são representados pelos jogos de empresas (*business games*), estratégias de aprendizagem em negócios que usam simuladores para dinamizar um mercado (Hallinger & Wang, 2020). Entretanto, os laboratórios de gestão vão além dos jogos de empresas que são meio e não fim para a criação de um ambiente de encontro entre a teoria e a prática para então promover a aprendizagem plena como reforçam Wolfe (2016) e Mohsen, Abdollahi, & Omar (2019). Um laboratório de gestão, que é formado por três pilares: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada (Suaia, 2015), torna-se um ambiente educacional capaz de estimular o educando a refletir criticamente os aspectos teóricos apresentados em disciplinas específicas. Assim, por meio da vivência eles podem refletir sobre vantagens e limites de teorias e modelos de gestão.

Dentre os benefícios do laboratório de gestão um deles é proporcionar ao aluno condições para realizar pesquisa, especificamente pesquisa aplicada. A partir dos dados emitidos pelo simulador organizacional e a experiência adquirida no jogo de empresas, o aluno trabalha em um problema de pesquisa que é investigado à luz das teorias (Oliveira, 2009).

Um acadêmico que participa de um laboratório de gestão aprende a ampliar suas estratégias de impacto além da publicação, pois pode trazer as demandas das organizações para pesquisa com os estudantes que serão futuros gestores sensíveis à cocriação.

O mecanismo é possibilitado, pois os simuladores, mesmo com suas simplificações são capazes de tornar o processo de cocriação mais explícito fazendo conexões temporais entre eventos e o processo autônomo de pesquisa pelos estudantes traz o reconhecimento da incompletude dos objetos investigados, valorizando o papel da ciência e da academia para a soluções práticas de problemas reais. Mostrando que a cocriação ocorre não apenas dentro eventos, mas também entre eventos, de modo que rigor e relevância se imbricam ao longo do tempo (Sharma & Bansal, 2020).

Assim o docente num laboratório de gestão pode perceber que em sua vida acadêmica, as métricas são importantes, mas não vão gerar a satisfação de uma carreira de sucesso. Em vez disso, essa satisfação virá de ter feito a diferença em deixar o mundo pelo menos um pouco melhor por ter estado lá. (Hoffman, 2021).

Os estudos desta edição reforçam o potencial de um laboratório de gestão, ligando a aprendizagem baseada em jogos (prática) com a produção do conhecimento (teoria).

### 4. Trabalhos desta edição.

Nesta edição, no primeiro estudo (artigo tecnológico), Raphaela Natalino da Silva descreve o desenvolvimento de um sistema de apoio que simula o controle financeiro interno de uma indústria no ambiente do jogo, auxiliando assim, a tomada de decisões visando a importância da integridade e uso das informações de forma estratégica.

No segundo estudo (pesquisa aplicada), Cleiton José da Silva discute a formação do preço de venda a partir da análise do preço da concorrência, dentro do jogo de empresa simulada. Ainda na categoria pesquisa aplicada, o estudo de Cintia Neto da Silva, verificou a adequação interna do ambiente de simulação GregoMix (SGM) quanto às premissas da teoria das restrições.

A edição se encerra com o artigo tecnológico de autoria de Thaís Stiegert Meireles Gomes que analisou o desenvolvimento de um Ambiente de Interação Gerencial Simulada (AIGS), de forma a oferecer aos alunos um recurso interativo para ser usado em workshops de uma disciplina de jogos de empresas. Com a combinação da metodologia SCRUM e o Design Centrado ao Usuário (UCD), a primeira versão do AIGS foi criada com o intuito de reunir ferramentas e regras da disciplina, para que os alunos tenham um fácil acesso a tais recursos e que estes os ajudem a tomar decisões gerenciais mais assertivas.

### Referências

- Bartunek, J., & Rynes, S. (2014). Academics and Practitioners are Alike and Unlike: The Paradoxes of Academic–Practitioner Relationships. *Journal Of Management*, 40(5), 1181-1201. DOI: <https://doi.org/10.1177/0149206314529160>
- Hallinger, P., & Wang, R. (2020). The evolution of simulation-based learning across the disciplines, 1965–2018: A science map of the literature. *Simulation & Gaming*, 51(1), 9-32. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878119888246>
- Hoffman, A. J. (2021). *The engaged scholar: Expanding the impact of academic research in today's world*. Stanford University Press.
- Mohsen, K., Abdollahi, S., & Omar, S. (2019). Evaluating the educational value of simulation games: Learners' perspective. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(4). DOI : <https://doi.org/10.1080/14703297.2018.1515646>
- 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](http://www.teses.usp.br)
- Suaia, A. C. A. (2015). *Laboratório de gestão: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada*. Editora Manole.
- Sharma, G. & Bansal, P. (2020). Co-creating rigorous and relevant knowledge. *Academy of Management Journal*, 63(2): 386-410. DOI: <https://doi.org/10.5465/amj.2016.0487>
- Wolfe, J. (2016). Assuring Business School Learning With Games. *Simulation & Gaming*, 47(2), 206–227. DOI : <https://doi.org/10.1177/1046878116632872>