

Editorial: Soluções práticas para problemas reais: propósito ou utopia?

Practical solutions to real problems: purpose or utopia?

Murilo Alvarenga Oliveira ^a

^a Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Fluminense, PPGA, Volta Redonda, RJ, Brasil, e-mail: malvarenga@id.uff.br

DOI: <http://doi.org/10.20401/lagos.13.1.381>

Palavras-chaves:

Rigor
Relevância
Jogos de empresas
Laboratório de gestão

resumo

O editorial avança a discussão sobre a necessidade da academia em promover soluções práticas aos problemas reais que mundo enfrenta, para tanto recorreu-se a teoria sobre paradoxo e a abordagem da cocriação como processo mediador para balancear o rigor científico e a relevância prática. Como exemplo ao esforço de resposta ao dilema apresentado, descrevemos o papel dos laboratórios de gestão para o estímulo ao processo de cocriação.

© 2022 Revista LAGOS. Todos os direitos reservados.

Keywords:

Rigorous
Relevance
Business games
Management lab

abstract

The editorial advances the discussion on the need for the academic environment to promote practical solutions to the real problems that the world faces, for that purpose, the theory of paradox and the approach of co-creation were used as a mediating process to balance scientific rigor and practical relevance. As an example of the effort to respond to the dilemma, we describe the role of management labs in stimulating the co-creation process.

© 2022 LAGOS Journal. All rights reserved.

1. O papel da academia para gerar soluções

A relação 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, esses autores identificaram e sugeriram maneiras de trabalhar com essas dicotomias para promover a pesquisa e a construção de teorias.

Mas produzir soluções práticas para problemas reais da sociedade tem sido um propósito da academia? Ou trata-se de uma utopia que aparece nas narrativas produzidas por docentes e pesquisadores?

Esse editorial apresenta um panorama deste dilema, mostrando que não há uma resposta definitiva, mas que há sim, um amplo debate que avança as fronteiras entre erudição e tecnicismo.

Em Dezembro de 2022 o secretário-geral da ONU, António Guterres, pediu soluções práticas para os problemas mundiais.

"Nosso mundo enfrentou muitas provações e testes em 2022 - alguns familiares, outros que talvez não imaginássemos apenas um ano atrás. Pode haver muitos motivos para desespero". Guterres, 2022.

A urgência diante dos fatos revela que o tempo de respostas aos problemas mundiais tem sido um fator determinante. A dicotomia entre rigor e relevância originou tensões nas áreas mais aplicadas (ex. Engenharias e Ciências da computação) que direcionam esforços para soluções práticas, mas que que simplificam a realidade e reduzem os efeitos mais amplos para a sociedade e áreas mais reflexivas (ex. Filosofia e Ciências sociais) que promovem discussões a forma que as soluções são criadas por meio do pensamento contrafactual, tentando imaginar como seria a realidade se tivéssemos tomado decisões diferentes, mas que limita-se a reflexão. O papel da academia deve mediar este paradoxo para

promoção de soluções aos problemas, talvez a contribuição mais pertinente seja a de responder com maior rapidez.

2. A ciência da administração diante do paradoxo

Os estudos de paradoxo oferecem insights vitais e oportunos sobre uma série de tensões organizacionais. No entanto, este campo está em um momento crítico. Nos últimos 25 anos, estudiosos da administração extraíram insights fundamentais da filosofia e da psicologia para aplicar uma lente paradoxal aos fenômenos organizacionais. No entanto, os estudos existentes alavancam seletivamente a sabedoria antiga, adotando alguns insights importantes enquanto abandonam outros. Assim, de acordo com Chad, Lewis, Raisch & Smith (2016) os estudiosos da administração têm simplificado cada vez mais os intrincados e muitas vezes confusos fenômenos do paradoxo. Maior simplicidade torna os fenômenos compreensíveis e testáveis, porém, simplificar demais realidades complexas pode fomentar teorias reducionistas e incompletas. Os autores propõem uma futura agenda de pesquisa voltada para o enriquecimento de uma metateoria do paradoxo, retomando esses temas menos desenvolvidos.

Nesta agenda há demanda pela formação de gestores capazes de lidar com o contraditório com competências de produzir relacionamentos interdependentes, neste sentido a cocriação parece ser um processo mediador entre o rigor científico e o pragmatismo.

3. A cocriação como indutor de soluções práticas

De fato, há importância do maior engajamento acadêmico entre organizações e sociedade na busca pela integração e cocriação

de soluções, unindo rigor científico com e relevância para as questões práticas enfrentadas pela sociedade (Hoffman, 2021).

Para tanto as tensões que precisam ser mediadas são nas lógicas diferentes, a dimensão temporal entre acadêmicos e praticantes, equilibrar rigor e relevância, prover interesse e incentivo comum e realizar comunicações adequadas as diferentes audiências (Bartunek & Rynes, 2014).

Mesmo que as comunidades de pesquisa e prática estejam 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, mesmo difícil e rara, pode ser o meio de integração (Sharma & Bansal, 2020).

4. Laboratórios de Gestão e o estímulo a cocriação

Os laboratórios de gestão como ambientes de encontro entre a teoria e a prática, visam promover a aprendizagem plena como reforçam Wolfe (2016) e Mohsen, Abdollahi, & Omar (2019). Um laboratório de gestão, que adotamos com referência, envolve: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada (Sauaia, 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 (Hallinger & Wang, 2020).

Um acadêmico que participa de um laboratório de gestão aprende produzir soluções com pensamento contrafactual (Oliveira & Silva Melo, 2020, Carreiro et al, 2022), pois pode trazer as demandas das organizações para pesquisa com os estudantes que serão futuros gestores sensíveis à cocriação, esta é possível, 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. Com isso pode-se perceber 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).

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

5. Trabalhos desta edição.

Nesta edição, no primeiro estudo (artigo tecnológico), Giovanni Volpe e Samuel Pires dos Santos apresentam a criação de um artefato, “Sistema de Apoio à Tomada de Decisão” (SATD), que tem como objetivo permitir a visualização antecipada do desempenho financeiro que uma indústria irá obter dentro do ambiente simulado. No segundo estudo (pesquisa aplicada), Lívia Maria de Andrade Aguiar analisa o efeito das ações de marketing no ambiente empresarial simulado e o impacto desse investimento nos resultados de uma empresa atacadista. Ainda na categoria pesquisa aplicada, o estudo de Beatriz Pereira Santos da Silva, Cíntia Alves de Castro e Felipe Silva Carneiro dos Santos, verificaram o impacto da gestão dos recursos humanos exerce ao conceder benefícios aos funcionários, que por sua vez é capaz de desenvolver habilidades e executar com satisfação a tarefa que lhe for concebida, deste modo colaborando com a expansão e produtividade da empresa.

O quarto estudo, de autoria de Dimitri Peroni Thedim Costa traz uma descrição de como a estratégia de formação de alianças ou até mesmo a falta dela pode afetar o desempenho da organização. A edição se encerra com o relato técnico de Rafaella Russi Prezoto que utilizou o modelo DuPont para avaliar o desempenho da empresa Techno Company, proveniente de um ambiente acadêmico simulado.

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>

Carreiro, E. D. L. P., Maccari, E. A., Oliveira, M. A., Scafuto, I. C., & Nery, A. L. B. (2022). Uso dos jogos de empresas para treinamento de gestão de projetos em órgão público federal. *Revista Inovação, Projetos e Tecnologias*, 10(1), 44-71. DOI: <https://doi.org/10.5585/iptec.v10i1.21243>

Guterres, A. (2022). Secretary-General’s remarks at End-of-Year Press Conference [including Q&A] [as delivered]. (s.d.). Organizações das Nações Unidas – Secretário Geral. Recuperado 19 de dezembro de 2022, de <https://www.un.org/sg/en/content/sg/press-encounter/2022-12-19/secretary-generals-remarks-end-of-year-press-conference-including-qa-delivered>

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., & Silva Melo, N. H. (2020). Jogo de empresas e mercado de ações: uma análise do aprendizado dos alunos em um curso de Administração. *Administração: Ensino e Pesquisa*, 21(3), 316-347. DOI : <https://doi.org/10.13058/raep.2020.v21n3.1787>

Sauaia, A. C. A. (2015). *Laboratório de gestão: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada*. Editora Manole.

Schad, J., Lewis, M. W., Raisch, S., & Smith, W. K. (2016). Paradox research in management science: Looking back to move forward. *Academy of Management Annals*, 10(1), 5-64. DOI : <https://doi.org/10.5465/19416520.2016.1162422>

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>