

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

Revista LAGOS, Volta Redonda/RJ, v. 5, n. 2, pp. 82-83, Jul / Dez 2014.

---

**Editorial: estudos num ambiente laboratorial de logística**

Murilo Alvarenga Oliveira  
Universidade Federal Fluminense - UFF  
[malvarenga@id.uff.br](mailto:malvarenga@id.uff.br)

---



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

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

---

Copyright © 2014 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: estudos num ambiente laboratorial de logística

Esta edição da revista LAGOS foi resultado de uma aplicação especial no Mestrado Profissional em Gestão e Estratégia da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro na ocasião a disciplina “Laboratório de Gestão Simulada” apoiou a pesquisa para a tese de doutorado em Engenharia de Transporte pela COPPE-UFRJ do professor Pítias Teodoro Lacerda intitulada “Jogo de Empresas – Técnica de Apoio ao Processo de Aprendizagem de Adultos na Área de Logística: O Caso do SOLOG (Simulador De Operações Logísticas)”.

Como o objetivo da pesquisa foi avaliar a adequação do uso do jogo de empresas Simulador de Operações Logísticas – SOLOG – como técnica de apoio ao processo de ensino-aprendizagem de adultos na área de logística (Teodoro; D`Agosto & Silva, 2014), o mesmo foi aplicado em alunos de três cursos (Tecnólogo, Graduação e Mestrado), para maiores informações desta pesquisa os leitores podem consultar uma parte do estudo no artigo da revista TRANSPORTES v.22, n. 3, 2014.

Em relação aos trabalhos dessa edição, Carlos Otávio Afonso, Fátima Bardano, Pedro Maitan e Wesley Souza assinam o primeiro trabalho intitulado “Aprendizagem Vivencial no Jogo de Empresas SOLOG: Perspectivas Neurocientíficas no Estudo das Competências Humanas”, que objetivou configurar as competências humanas que contribuíram para a construção do trabalho e da aprendizagem vivencial a partir de perspectivas neurocientíficas e da visão dos participantes.

No segundo trabalho, de título “O Estilo Cognitivo e a Estratégia em Jogos Empresariais: Um estudo Exploratório do Jogo SOLOG”, os autores Sabrina de Almeida Dias, Waldenir José das Chagas de Oliveira, Carla Elisabete Machado e Vanessa Pires buscam compreender a construção do processo de tomada de decisão à luz dos estilos cognitivos classificados por Miles e Snow (1978) associando os resultados das equipes com as impressões do padrão de decisões realizadas.

Ademir Ribeiro Predes Junior, Davidson Araújo de Oliveira e Sandro Luís Freire de Castro Silva são os autores do terceiro trabalho, de título “Análise da Satisfação dos Usuários em Simulações de Empresas e sua Influência no Desempenho da Empresa Simulada: A Experiência do Simulador de Operações Logísticas (SOLOG)”. A proposta dos autores é analisar a satisfação de usuários em simulações de empresas e sua influência no desempenho da empresa simulada, sendo realizado a partir da experiência de uma turma de Mestrado Profissional.

Concluimos essa edição com o trabalho “Aprendizagem vivencial: a contribuição dos jogos de empresas no desenvolvimento de competências” de Nilce Helena da Silva Melo, Isis do Nascimento Sardinha e Ellen Oliveira de Menezes. No trabalho, os autores propõem identificar as contribuições da aprendizagem vivencial para o desenvolvimento de competências nos alunos de um mestrado profissional.

A equipe editorial da revista LAGOS deseja uma boa leitura!

Murilo Alvarenga Oliveira  
Editor chefe

### Referências

Teodoro, P., Márcio de Almeida, D. A., & da Silva, Y. V. (2014). Jogo de empresas Simulador de Operações Logísticas–SOLOG: Reação ao seu uso e percepção acerca de sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem de adultos na área de logística. *TRANSPORTES*, 22(3), 39-52. DOI: 10.14295/transportes.v22i3.803.