



Revista Laboratório de Gestão Organizacional Simulada (LAGOS)

homepage: www.lagos.vr.uff.br

ISSN - 2317-5605



Editorial: O novo normal da educação, quando o virtual não é fictício.

Murilo Alvarenga Oliveira ^a, Eduardo de Lima Pinto Carreiro ^b

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

^b Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ, Brasil, e-mail: eduardolpcarreiro@gmail.com

DOI: <http://doi.org/10.2040116/lagos.11.1.353>

Palavras-chaves:

COVID-19
Virtualidade
Educação gerencial
Aprendizado híbrido

resumo

O editorial desta edição da revista do Laboratório de Gestão Organizacional Simulada traz a reflexão dos efeitos da pandemia da COVID-19 no futuro das atividades educacionais e a nova relação de docentes e discentes com as tecnologias educacionais digitais e sua natureza virtual. As consequências das medidas de distanciamento social ocasionaram uma adaptação provisória que no caso das atividades educacionais ocorreu com a aceleração da digitalização das rotinas escolares, mas o retorno irá produzir um novo normal que talvez seja o aprendizado híbrido e sugere-se que os docentes e discentes vejam este fato como uma nova oportunidade e não como desafio.

© 2020 Revista LAGOS. Todos os direitos reservados.

Keywords:

COVID-19
Virtuality
Management education
Blended learnig

abstract

The editorial in this edition of the journal of the Simulated Organizational Management Laboratory promotes reflection on the effects of the COVID-19 pandemic on the future of educational activities and the new relationship between teachers and students with digital educational technologies and their virtual nature. The consequences of the actions of social distance caused a provisional adaptation that in the case of educational activities occurred with the acceleration of the digitalization of school routines, but the return will produce a new normal that may be blended learning and it is suggested that teachers and students see this as a new opportunity and not as a challenge.

© 2020 LAGOS Journal. All rights reserved.

1. O novo normal da educação, quando o virtual não é fictício

A trajetória do Corona Vírus e sua taxa de letalidade em cada localidade no globo ainda está sendo estudada por diversos campos da ciência, mas a COVID-19, além de afetar a saúde das pessoas afeta também a estrutura social, gerando impactos humanos, sociais e econômicos.

Em meio aos efeitos da pandemia da COVID-19 que impôs a humanidade novos padrões de comportamento e mudança de hábitos, surgem expectativas ainda incertas quanto ao futuro. Por isso, para enfrentar esse momento se faz necessário uma compreensão sistêmica dos efeitos, contudo, a ênfase desta reflexão ocorrerá na área da educação e a relação de docentes e discentes com as tecnologias educacionais digitais e sua natureza virtual. A questão que se coloca é: **o novo normal da educação nos amedronta?**

Não que se tenha medo de um futuro como desenhado por Huxley (1932) no clássico da ficção científica “Admirável Mundo Novo” onde o futuro não é tão admirável assim ou com tamanha virtualidade estabelecida pela trilogia do filme Matrix (Wachowski, Wachowski & Silver, 1999, 2003a, 2003b) baseada no livro de Gibson (1984), “*Neuromancer*” que nas décadas de 1990 e 2000, o termo “realidade virtual” foi construindo cenários futuristas. Esses clássicos da mídia apontaram e, talvez, aumentaram as expectativas de uma geração que passou a se relacionar com a tecnologia de forma nunca vista (Ryan, Cornick, Blascovich, & Bailenson, 2019).

A geração nascida após 2000 apresenta uma relação com a virtualidade de forma natural, pois o seu modelo mental foi desenvolvido de forma hipertextual com relação direta com dispositivos digitais, para eles o virtual não é fictício, assim são mais resilientes na adaptação em aulas nas mais diversas plataformas disponibilizadas pelas escolas.

Quem parece sofrer mais são os pais e os docentes que não são nativos digitais e assim o que era uma tendência na educação, em meses, tornou-se uma realidade.

Dados as medidas de distanciamento social o primeiro momento vivenciado foi do choque abrupto da rotina, depois veio a adaptação provisória, que no caso das atividades educacionais, ocorreu com a aceleração da digitalização das rotinas escolares. E o que virá a seguir?

Tudo indica que o novo normal entrará na rotina das pessoas e nas organizações. Neste sentido, o aprendizado híbrido (*blended learning*) deva ser percebido pelos os docentes e discentes como uma nova oportunidade e não somente como um desafio.

No estudo de Rasheed, Kamsin e Abdullah (2020), a revisão sistemática da literatura realizada pelos autores evidenciou os desafios do aprendizado híbrido sob diferentes perspectivas e concluíram que muitos professores ainda relutam em incluir a tecnologia na educação presencial. Já o desafio dos estudantes envolve auto regulação e dificuldades de usar a tecnologia. Sendo

assim, muitas instituições de educação ainda estão buscando a tecnologia mais adequada, além de não saberem como formar os professores para implementar modelos híbridos.

O grupo de pesquisa do Laboratório de Gestão Organizacional Simulada (LAGOS) que abriga este periódico tem se dedicado em estudos para adaptar o uso da aprendizagem vivencial por meio dos jogos de empresas ao aprendizado híbrido. Por isso indicamos a leitura do estudo de [Silva \(2015\)](#), nele há uma proposição da concepção e implantação de um Laboratório de Gestão Online, tendo como objetivo analisar a contribuição dessa proposta em relação ao seu modelo presencial. Para isso, realizou-se uma pesquisa com método misto em que dados de ambos os modelos foram comparados por meio de um quase-experimento com estudantes de gestão, analisando-se as contribuições do ponto de vista qualitativo e quantitativo. Combinou-se pesquisa descritiva, exploratória e explicativa em um único estudo.

Os resultados indicaram que o modelo online proposto possui as mesmas contribuições do Laboratório de Gestão em seu modelo presencial e outras não consideradas, como a introdução ao uso de tecnologias na educação. E, ainda, o desempenho dos participantes de ambas as modalidades foram similares do ponto de vista estatístico, indicando que participantes da modalidade online tem o desempenho assegurado.

As considerações do estudo de Silva (2015) preparam o futuro das atividades vivenciais online convergindo o virtual com o vivencial. Assim quando aplicados em sala de aula, os jogos de empresas proporcionam a aprendizagem vivencial. Esta permite a construção de cognição e autodesenvolvimento dos educandos. Com isto, a competição entre as diferentes equipes de empresas no ambiente da simulação motiva os alunos e se caracteriza por ser uma abordagem ativa de aprendizado (Oliveira & Silva, 2019) que agora também é online.

Quanto a resposta para a indagação sobre o medo do novo normal da educação, os participantes do grupo de pesquisa LAGOS não a temem, pois compreendem que o virtual não é fictício e que o aprendizado híbrido seja uma oportunidade única deste novo normal.

Portanto, não temos a pretensão de afirmar que a sala de aula presencial é melhor ou pior do que a sala de aula online, contudo, percebe-se que a união do online com o presencial pode ser muito relevante para o desenvolvimento da aprendizagem e que é possível desenvolver atividades vivenciais em gestão no modelo a distância.

2. Trabalhos da edição 2020-1, volume 1

Os trabalhos dessa edição trazem os conhecimentos aplicados no ambiente laboratorial na forma de artigos científicos e relatos técnicos.

Nos artigos científicos o primeiro estudo intitulado “A

atratividade da firma no ambiente empresarial simulado e as cinco forças de Porter”, as autoras Patrícia e Stephany identificaram a ação das cinco forças de Porter no ambiente empresarial simulado e a atuação de cada uma delas nas relações entre indústrias e atacados.

O segundo estudo dos autores Amanda e Luiz Felipe sob o título “Análise de Impacto da Abertura de Capital no Jogo de Empresas”, teve como objetivo analisar o impacto da abertura de capital no ambiente simulado de jogos de empresa na disciplina de Laboratório de Gestão Simulado II.

Já no terceiro estudo com o título “Análise dos Indicadores de Rentabilidade e sua Influência no crescimento de uma Empresa Simulada” dos autores Cíntia, Victor da Hora e Victor Machado investigaram os efeitos gestão de indicadores de rentabilidade no crescimento da empresa no ambiente laboratorial.

No último trabalho da seção de artigos científicos os autores Raísa e Caio com o estudo “Relação entre o nível de investimentos em força de vendas e o retorno sobre os investimentos de uma empresa atacadista em um ambiente simulado”, analisaram as variações das taxas de retorno sobre investimento em relação aos valores destinados à força de vendas de uma empresa atacadista em um ambiente simulado.

Inaugurando a seção de relatos técnicos ou artigos tecnológicos, voltada a divulgação de estudos práticos para resolver problemas ou aproveitar oportunidades encontradas nas organizações, apresenta-se o estudo intitulado “Desenvolvimento de um *dashboard* para análise numa indústria do Laboratório de Gestão Organizacional Simulada” de autoria de Augusto, Guilherme e Samuel. Neste relato técnico os autores elaboraram uma estrutura de apreçamento por meio de uma planilha do Microsoft Excel®, na qual existe informações que auxiliam na decisão dos preços baseada em *Mark-Up*.

Conclui-se essa edição com o trabalho das autoras Vitória e Karolyne sob o título “Ferramenta de *Business Intelligence* aplicada ao ambiente do jogo SGM”. Com base na experiência vivenciada no jogo de empresas dinamizado pelo ambiente de simulação GregoMix (SGM), as autoras perceberam a importância da controladoria nos processos decisão empresarial e o uso dos indicadores de desempenho numa gestão eficaz. Assim o relatório teve por objetivo demonstrar a importância de uma ferramenta de BI (*Business Intelligence*) no processo de tomada de decisão empresarial com o uso do Microsoft Power BI® é uma ferramenta de análise de negócios.

Referências

- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*, Ace Science Fiction. New York, 57.
- Huxley, A. (1932). *Admirável mundo novo* (MH Leiria, Trad.). Lisboa: Livros do Brasil.

Oliveira, M. A., & Silva, S. S. (2019). *Gestão Estratégica na Prática: um laboratório para gestores*. Curitiba: Editora CRV.

Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, 1-17. doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701

Ryan, W. S., Cornick, J., Blascovich, J., & Bailenson, J. N. (2019). Virtual reality: Whence, how and what for. In *Virtual Reality for Psychological and Neurocognitive Interventions* (pp. 15-46). Springer, New York, NY.

Silva, S. S. (2015). *Laboratório de Gestão Online: análise da contribuição da aprendizagem vivencial*. (Dissertação de mestrado, Instituto de Ciências Humanas e Sociais de Volta Redonda, Universidade Federal Fluminense). Recuperado em 01 de junho 2020 em <https://app.uff.br/riuff/handle/1/6421>

Wachowski, A., Wachowski, L & Silver, J. (1999). *The Matrix* [Filme]. EUA: Warner Bros. EUA.

Wachowski, A., Wachowski, L & Silver, J. (2003a). *Matrix Reloaded* [Filme]. EUA: Warner Bros. EUA.

Wachowski, A., Wachowski, L & Silver, J. (2003b). *Matrix Revolutions* [Filme]. EUA: Warner Bros. EUA.