

PLATAFORMA MICROSOFT TEAMS COMO UMA ESTRATÉGIA DE INOVAÇÃO DISRUPTIVA EM INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

Sérgio Pery da Silva Costa
Universidade da Amazônia-UNAMA
sergiopery@yahoo.com.br

Regina Cleide Figueiredo da Silva Teixeira
Universidade da Amazônia-UNAMA
rcleide@uol.com.br

RESUMO

Este artigo procura analisar a efetividade do uso da Plataforma Microsoft Teams, enquanto ferramenta estratégica de gestão, para fomentar a produtividade das atividades das coordenações de cursos de graduação de uma Instituição de Ensino Superior pertencente à região metropolitana do Estado do Pará. Mapeou-se as ferramentas essenciais para as atividades de gestão. E, por fim, elaborou-se um E-Book para nortear os usuários em suas ações laborais. A abordagem metodológica compreendeu uma pesquisa tipo Grupo-Foco, com os coordenadores acadêmicos e administrativos, caracterizada pela análise de informações e atitudes dos entrevistados; utilizando registro por gravação; sendo garantida a livre expressão e discussão da temática. A discussão de resultados foi fundamentada nos preceitos da Teoria da Inovação Disruptiva, os quais vislumbram a possibilidade de rompimento com antigos paradigmas e a criação de novas práticas de desempenho dos gestores nas IES, dentre eles os coordenadores de cursos e dos setores de apoio à gestão.

Palavras-chave: Inovação Disruptiva; IES; Plataforma Teams.

Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS): (8) – Emprego Digno e Crescimento Econômico.

1 INTRODUÇÃO

Em todo o mundo, os sistemas educacionais foram afetados pela pandemia da Covid-19. Em mais de 150 países, a pandemia produziu fechamento generalizado de instituições de ensino, como escolas, faculdades e universidades (UNESCO, 2020). Esse fechamento ocorreu em decorrência de uma situação de crise e projeções feitas de forma emergencial, realizadas a partir de dados científicos nas quais se estimava que o período de quarentena perduraria por, no máximo, 90 dias (OMS, 2020), o que não ocorreu.

A partir desse panorama foram publicadas a Portaria nº 343/2020 (MEC/2020), alterada pelas Portarias nº 345/2020 e nº 395/2020 e a Medida Provisória n. 934/2020 (MEC, 2020), as quais autorizaram a substituição de aulas presenciais por aulas em meios digitais que utilizassem meios e tecnologias de informação e comunicação. De acordo com levantamento divulgado pela Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior (MEC/ABMES, 2020), 78% das Instituições de Ensino Superior (IES) privadas estavam com aulas por meios digitais e 22% delas optaram por suspender as aulas.

Essa mudança repentina do cenário de funcionamento das IES refletiu também a necessidade urgente de adaptação das atividades gerenciais ao sistema *home office*, através do trabalho remoto, ou ainda do trabalho híbrido, onde parte das horas trabalhada são em *home office* e a outra parte é presencial, estratégias que contribuem para um adequado controle e monitoramento do desempenho das funções administrativas desenvolvidas por seus colaboradores (PERNA, 2021).

Diante disto, a tecnologia digital tem sido vista como uma importante ferramenta inovadora, disruptiva e relevante agente de transformação dos sistemas de ensino e de gestão na sociedade pandêmica e pós-pandêmica, alterando o processo de trabalho, influenciando as relações entre os usuários das plataformas digitais, as quais têm abalado os modelos de gestão de antigas

organizações, fato considerado como uma disrupção, no sentido de mudança criativa de modelos passados, considerados obsoletos (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020). Estes autores afirmam ainda que:

O emprego da tecnologia não é um expediente novo nos modelos de gestão das empresas. No entanto, as inovações tecnológicas que contextualizam estas plataformas são bastante significativas, pois a tecnologia assume um papel de meio de organização e não apenas de ferramenta ou técnica acessória” (OLIVEIRA; CARELLI; GRILLO, 2020, p. 2616).

Perceber e reconhecer a importância dos recursos das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), enquanto uma estratégia de inovação, ainda se traduz em um grande desafio para os trabalhadores, gestores, docentes e para toda a sociedade. Este fator deflagra a preponderante imposição de incluir neste “novo” cenário, ações em ambientes não usuais, como as plataformas digitais.

Entretanto, ainda há muitas lacunas relativas ao conhecimento sobre o manejo adequado do sistema on-line e do software, dando maior visibilidade aos desafios, ressaltando a necessidade de adequar as condições e estratégias de gestão ao ambiente on-line (FRANÇA; RABELLO; MAGNAGO, 2019).

É importante ressaltar que, ainda que sub-aproveitada em suas potencialidades nas atribuições do segmento gestor das IES, as plataformas digitais traduzem a impossibilidade de negar a transcendência do uso da internet e das tecnologias digitais nos dias atuais (SILVA; COUTO, 2022).

A Plataforma Microsoft Teams, ferramenta tecnológica transformadora do processo de trabalho gerencial, foi escolhida para ser objeto de investigação dessa pesquisa, que se fundamentou na Teoria da Inovação Disruptiva, criada em 1997 por Clayton M. Christensen; tendo como foco, o manejo da Plataforma Microsoft Teams em uma IES onde se avaliou as boas práticas de desempenho dos coordenadores de curso e as suas contribuições para a qualificação dos processos gerenciais desenvolvidos na Instituição.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

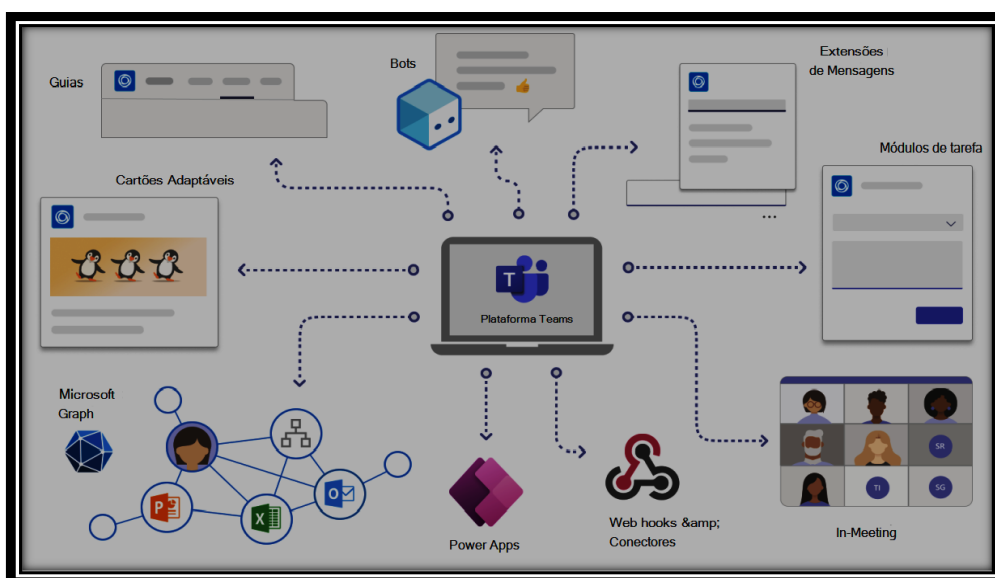
2.1 Plataforma Microsoft Teams – Ferramenta de Inovação Tecnológica

A Plataforma Teams, lançada em 26 idiomas, foi criada em 2016, pela empresa Microsoft, com o objetivo de atender as necessidades de comunicação e colaboração em equipe nas Instituições. Ela integra o programa Office 365, junto com outras plataformas, como: Word, Power Point, Excel, Share Point, One Note, Planner, Power BI e o Delve (CALDAS, 2021). Por esse motivo, sua funcionalidade é relacionada com a existência de quatro atributos importantes: segurança de dados, bate-papo, personalização e central de trabalho, os quais são facilitadores da integração entre gestão e demais setores e colaboradores da Instituição. (MICROSOFT, 2022; SANTOS; SANTOS; SILVA, 2022).

A “Teams” compreende um espaço onde podem ser compartilhadas as mais variadas atividades, tarefas, conteúdos e documentos diversos. Para isto, cada organização pode criar o seu próprio ambiente virtual. A plataforma admite a participação *online* de até 250 usuários (MICROSOFT, 2022; CALDAS, 2021). O ambiente virtual da Teams admite também a interação por videoconferência, chat, construção de arquivos e compartilhamentos, simplificando o fluxo de trabalho dos coordenadores e diretores (SCHEUNEMANN; ALMEIDA; LOPES, 2021).

A Plataforma Teams dispõe de uma variedade de recursos que vão desde aplicativos básicos, avançados até os personalizados, como por exemplo: Insights do Viva, Poll, Etapas, Power BI, dentre outros (MICROSOFT, 2022).

Figura 1: Recursos e Aplicativos da Plataforma Teams.



Fonte: Plataforma Microsoft Teams, 2022.

De modo geral, os aplicativos utilizados na Plataforma Microsoft Teams são detentores de permissões exigidas para o seu manejo, as quais serão elencadas abaixo; uma vez que, são unânimes na maioria dos aplicativos.

PERMISSÕES - Esses aplicativos terão permissão para:

- Receber mensagens e dados fornecidos;
- Envio de mensagens e notificações;
- Acessar informações do perfil, como nome, endereço de e-mail, nome da empresa e idioma preferencial;
- Receber mensagens e dados que os membros da equipe ou chat fornecerem em um canal ou chat;
- Enviar mensagens e notificações em um canal ou chat;
- Acessar informações da equipe ou chat, como nome, e-mails, lista de canais e de participantes para contato posteriores, se necessário.

2.2 Perfil e Responsabilidades dos Gestores na Incorporação das TICs nas IES

A incorporação das TICs nas IES vem se consolidando com maior frequência nas situações em que gestores e a comunidade escolar, representada por seus diversos segmentos, tais como: coordenadores, professores, setores administrativos, alunos, egressos e parceiros da comunidade local, se envolvem efetivamente nas atividades como sujeitos do trabalho em realização nas Instituições de ensino (RIOS, 2018); uma vez que, o sucesso desta incorporação está diretamente relacionado à mobilização de todos, através do apoio e compromisso para com as mudanças envolvidas nesse processo, as quais não se limitam ao âmbito estritamente pedagógico da sala de aula; mas, principalmente aos diferentes aspectos envolvidos com a gestão das IES (GUSSO et al., 2020).

A legislação que ampara o desenvolvimento da Educação à Distância (EaD) determina o planejamento e o uso de estratégias de gerenciamento específicas, que abrangem aspectos como oferta de uma estrutura informacional adequada, suporte técnico e treinamento contínuo em tecnologia aos gestores, professores e estudantes, cuidadosa elaboração de materiais inerentes às atividades gerenciais e a alocação desses ao ambiente virtual. (MEC, 2020).

A existência de uma estrutura institucional que prioriza a organização, o planejamento, a promoção de eventos de qualificação específica e de investimento intelectual para coordenadores de cursos de graduação e dos demais segmentos da comunidade escolar, a aquisição de ferramentas tecnológicas e de suporte, através das plataformas midiáticas são condições essenciais para a otimização das boas práticas no desempenho gerencial nas IES (SEABRA; AIRES; TEIXEIRA, 2020; BAXTO; CARNEIRO, 2019).

O perfil do gestor educacional requer competência, liderança, proatividade, habilidade para planejar, criatividade e iniciativa para criar estruturas e espaços de mobilização e participação coletiva. É evidente a

imprescindibilidade do envolvimento e participação dos coordenadores de cursos de graduação nos eventos de capacitação e treinamento para o uso das novas tecnologias, não somente para aplicação nas suas atividades gerenciais diárias; mas, para incentivar a participação de docentes, alunos e colaboradores nos treinamentos e no uso da Plataforma Teams em suas atividades acadêmicas, ou seja, garantir efetivamente a inclusão digital e alfabetização tecnológica nas IES (RIOS, 2018).

Diante desse contexto inovador, o papel do gestor deverá ser de articulador para a construção de uma IES aberta e capacitada a utilizar a Plataforma Teams em todo o potencial que ela oferece e, dessa forma, garantir a acessibilidade às TIC na instituição, valorizando sua importância inovadora e de avanço tecnológico (RODRIGUES; TAROUCO; KLERING, 2018).

2.3 Teoria de Inovação Disruptiva

Joseph Schumpeter, importante economista austríaco do século XX, tornou-se uma referência por suas contribuições teóricas ao abordar em seus estudos a inovação. Reconhecido e abundantemente mencionado quando a temática envolve inovação e empreendedorismo; uma vez que, descreveu claramente a vinculação entre o processo de inovação, a geração de novos mercados e a ação de empreendedores, (SILVA, 2019).

No ano de 1997, Clayton Christensen criou a Teoria de Inovação Disruptiva e escreveu seu livro “O Dilema do Inovador”. Para Christensen (2012) o processo de disrupção ocorre quando um produto inicialmente caro, de pouca acessibilidade e estrutura geralmente complexa, sofre ao longo do tempo, transformações que o tornam mais disponível e acessível ao público consumidor e com custo-benefício mais adequado, provocando uma ruptura de mercados e tecnologias já estabelecidas.

[...] Por seu turno, a tecnologia disruptiva, em geral, apresenta desempenho inferior no início, mas atende a uma nova proposição de valor. Ela implica menor custo e tamanho do produto, bem como maior simplicidade e tolerância, podendo chegar a desalojar a concorrência.” (BARBOSA JR; GONÇALVES, 2018, p.2).

Vieira et al. (2019), baseados nos estudos de Christensen, afirmam que o processo disruptivo pode utilizar-se de tecnologias pré-existentes; assim como, de estratégias e soluções já utilizadas por proprietários de empresas, ou ainda, pode criar novos modelos de negócios na tentativa de manter a competitividade das empresas no mercado. O processo das inovações disruptivas apresenta como característica margens de lucro menores, em consequência da oferta de produtos e serviços mais simples, que não são tão atrativos para o mercado consumidor.

Pela taxonomia de Christensen (1997), as tecnologias podem ser classificadas como incrementais/ sustentadoras ou como disruptivas. A tecnologia incremental ou sustentadora incrementa o desempenho de um produto estabelecido. Por seu turno, a tecnologia disruptiva, em geral, apresenta desempenho inferior no início, mas atende a uma nova proposição de valor. Ela implica menor custo e tamanho do produto, bem como maior simplicidade e tolerância, podendo chegar a desalojar a concorrência (BARBOSA JR; GONÇALVES, 2018, p.2).

Com base nos estudos publicados por Christensen, o processo de disrupção está associado a uma movimentação da posição que determinado serviço/produto ocupa no mercado, sendo inicialmente considerada inferior na aceitação do público consumidor e, através da aplicação de estratégias, consegue alcançar uma posição superior, provocando assim a desistência dos concorrentes e o consequente abandono do mercado, pela diminuição do seu potencial de competitividade (VIEIRA, 2019).

A consolidação da inovação disruptiva ocorre em uma IES quando a Instituição desenvolve seu produto/serviço final com melhorias significativas e inovadoras, tanto tecnológicas quanto metodológica e estrutural e, dessa forma, passe a expressar funcionalidades essenciais como um diferencial, que atraia e desperte interesse nos clientes que utilizam os serviços e produtos das

empresas líderes do mercado do ensino superior, com o atrativo de oferecer menor custo se comparadas a estas; porém, com qualidade superior, levando o cliente a preferir a IES inovadora, que desponta com vantagens sobre os concorrentes, deixando evidente a consequente mudança de posição de liderança entre as organizações e movimento de disrupção no setor em questão (GILIOLI, 2014; RODRIGUES; CIUPAK; RISCAROLLI, 2017).

A Inovação Disruptiva se baseia na aplicação de um processo em que uma tecnologia, produto ou serviço é transformado ou substituído por outro inovador e superior. Essa superioridade necessita ser captada pelos consumidores, por ser mais acessível, simples ou conveniente, o que deverá resultar em uma mudança de comportamento de consumo do público em geral. O resultado é que a solução anterior se torna obsoleta (NUNES, 2021).

Os avanços da tecnologia provocam grande impacto na sociedade. Pelo lado positivo, a tecnologia resulta em inovações que proporcionam melhor nível de vida ao Homem. Como fatores negativos, surgem questões sociais preocupantes como o desemprego, devido a substituição do Homem pela máquina ou a poluição ambiental que exige um contínuo e rigoroso controle. (NUNES, 2021, p. 7).

A inovação radical representa uma mudança drástica na maneira como o produto ou serviço é consumido. Geralmente, traz um novo paradigma ao segmento de mercado, que modifica o modelo de negócios vigente. Inovações radicais são raras e provocam uma mudança radical, uma conversação de paradigma tecnológico, transformações na estrutura organizacional da empresa e na dinâmica organizacional da mesma (BARBOSA JR.; GONÇALVES, 2018).

1. Fatores Determinantes da Inovação Disruptiva (ID) no Contexto das Organizações

Múltiplos são os fatores que determinam a ocorrência da ID e são classificados como: fatores externos e internos. Dentre os fatores externos alguns apresentam uma importância fundamental para o desenvolvimento do

sistema social de inovação no processo de ID, como por exemplo: as políticas públicas e o sistema de ensino e pesquisa.

Porém, no que concerne aos fatores internos das empresas, os seus recursos (humanos, físicos e financeiros), a cultura e a organização estrutural da empresa, o empreendedorismo, a aquisição de patentes e a forma como estes recursos são aplicados determinam a ID e a estabilidade da empresa no mercado consumidor. ((BARBOSA JR; GONÇALVES, 2018).

Desse modo, Barbosa Jr. e Gonçalves (2018) citam, como fatores de grande impacto na ID, a participação de empreendedores neste processo e suas patentes tecnológicas, como sustentáculo para as empresas emergentes; assim como, as variações do mercado e suas classificações: baixo, novo, destacado e alto mercado, os quais utilizam em diferentes níveis estratégias tecnológicas e de negócio, como por exemplo: mudanças de métodos e do modelo de negócio (WAN; WILLIAMSON; YIN, 2015), agregação de valor ao produto, miniaturização, simplificação e pesquisa de novas tecnologias. (YU, HANG, 2011).

E, neste contexto, as IES têm buscado nas ferramentas tecnológicas, como a Plataforma Teams, a consolidação do processo de avanço tecnológico e disrupção nas atividades desenvolvidas pelo seu segmento gestor e, em sua relação com os demais usuários da ferramenta na Instituição (ZIERER et al., 2021).

3. Descrição do Problema

A constante evolução tecnológica, a seletividade e competitividade que ocorrem no cenário educacional no Brasil, associadas à ocorrência da pandemia de Covid-19 no mundo, determinaram a necessidade de renovação das Instituições de Ensino Superior e atualização de suas metodologias e ferramentas gerenciais, enquanto estratégias utilizadas para fortalecer a qualidade dos serviços oferecidos ao público consumidor desse segmento; assim como, promover a otimização contínua da gestão a se refletir no

aprimoramento do desempenho das coordenações dos cursos de graduação e dos setores de apoio, no que diz respeito aos desafios da utilização das ferramentas presentes na Plataforma Teams e na qualificação dos processos gerenciais.

Diante disto, a pergunta-problema é: “Proporcionar estratégias e ferramentas operacionais de tecnologias de informação e comunicação avançadas, como a Plataforma Microsoft Teams, pode potencializar o desempenho nos processos de trabalho das coordenações de cursos de graduação; bem como, aprimorar a interação destas com os demais usuários da Plataforma?”

4. METODOLOGIA

Este estudo tem a sua metodologia baseada no Estudo de caso - Método Interpretativo, ou seja, o pesquisador analisa um processo com base nas vivências dos indivíduos envolvidos, que são ouvidos e/ou observados.

Para sustentar a investigação, a pesquisa foi centrada no método dos grupos focais vivenciais, que é classificada como qualitativa, a qual enfatiza os próprios processos internos ao grupo alvo da análise, quais sejam: gestores da área acadêmica e da área administrativa da IES em foco.

Desta forma, a pesquisa busca compreender as formas de comunicação, planejamento, estratégias direcionadas para a percepção da Plataforma Microsoft Teams e suas ferramentas com apoio à dinâmica gerencial.

A pesquisa foi desenvolvida em uma IES da rede privada, localizada no município de Ananindeua, região metropolitana do Estado do Pará. A população foi constituída por gestores acadêmicos (coordenadores) e gestores da área administrativa (setores de apoio) da IES, que utilizam a Plataforma Teams e que atuam na gestão da instituição.

5. ESTUDO DE CASO

A IES pesquisada comporta uma estrutura e arquitetura moderna em salas de aulas, espaços administrativos, laboratórios, auditórios, museu e biblioteca com recursos tecnológicos avançados, além de disponibilizar os espaços de convivências para colaboradores, docentes e discentes.

Desenvolve projetos de ensino, pesquisa e extensão nas diversas áreas do conhecimento; bem como, projetos e atividades de responsabilidade social e ambiental. Possui os Núcleos de apoio aos estudantes, possibilitando o ingresso no mercado de trabalho, através do Núcleo de Trabalhabilidade e Carreiras. Outra ação de apoio aos estudantes ocorre através de encaminhamentos para realização de estágios com e sem remuneração.

A formação do alunado está fundamentada em um conceito inovador denominado “Ubíqua”, desenvolvido nas trilhas de aprendizagem. Mantém cursos de graduação de Ensino à Distância (EAD), atividades de atendimento em saúde para as comunidades, através de suas clínicas integradas aos cursos; assim como, orientações jurídicas por meio do Núcleo de Práticas Jurídicas e de Empreendedorismo, através da Escola de Negócios.

6. COLETA E ANÁLISES DE DADOS

A coleta de dados ocorreu nos meses de maio a julho de 2023, a partir da realização de entrevistas coletivas, ou seja, em grupos, com base em um roteiro misto semiestruturado pré-elaborado pelo pesquisador responsável, com os coordenadores das áreas acadêmica (seis) e administrativa/setores de apoio à gestão (seis), aplicando o método “Grupos Focais”, o qual assegura a livre expressão de ideias e relatos por parte dos participantes, cuja finalidade é verificar e analisar a real interferência dos recursos disponibilizados pela Plataforma Teams nas atividades laborais dos participantes da pesquisa.

Segundo França, Rabello e Magnago (2019), as plataformas digitais são de grande importância para o desenvolvimento qualitativo do desempenho

laboral; contudo, toda mudança necessita de uma avaliação tecnicamente adequada, com estratégias de ação bem definidas, além de um monitoramento eficaz para que ocorra um resultado positivo e impactante junto às pessoas envolvidas na sua operacionalização.

Ainda neste sentido, Rodrigues, Loureiro e Carvalho (2022) afirmam que a tecnologia digital transformou as instituições de ensino, levando a novos padrões da rotina de trabalho, da comunicação e do aprendizado entre as pessoas; porém, sugerem que as instituições de ensino deveriam adaptar-se a essa nova conjuntura; mas, enfatizam que os sistemas de ensino educacionais, organizados burocraticamente, têm dificuldades em adaptar-se ao novo cenário.

As afirmações de que “... a inovação no campo educativo é resultado de tensões e não meramente a inserção de novidades técnicas e tecnológicas, como dispositivos modernizantes” (CUNHA, 2012, p. 128 apud FERREIRA; FREITAS; MOREIRA, 2018) enfatiza a veracidade exposta pelos entrevistados desta pesquisa.

Portanto, uma concepção de movimentos de inovação libertadora é elaborada através de decisões, posturas e atitudes de resistências e experiências de gestão, baseadas em estratégias alternativas, com a finalidade de minimizar a formação de espaços de contradições, onde permeiem a promessa de criação contrapondo com a realidade utópica, como a “decepção” e a citada “falta de estímulo e interesse” provocadas pela constatação da ausência do conhecimento e das ações para qualificação dos usuários das plataformas digitais. (FERREIRA; FREITAS; MOREIRA, 2018).

As entrevistas foram realizadas em dois momentos distintos, considerando as especificidades de cada grupo.

7. FERRAMENTAS DA PLATAFORMA TEAMS EM USO NA IES PESQUISADA

A empresa Microsoft oferece uma grande variedade de aplicativos e ferramentas para implantação na Plataforma Teams, cujos kits são constituídos a partir da escolha feita pelos gestores das empresa (MICROSOFT, 2022). Assim sendo, enfatizamos que os aplicativos adquiridos pela IES participante deste estudo, ainda está em fase de expansão, de apropriação do conhecimento, da busca do uso adequado e eficaz dos recursos e ferramentas da Plataforma.

Diante disto, os pesquisadores desenvolveram tutoriais, para a elaboração de um *E-Book* dos aplicativos mais utilizados pelos gestores da Instituição, quais sejam: CALENDÁRIO DO CANAL TEAMS, POLLS, POWER BI, TASKS BY PLANNER E TO DO e, por fim, POWER AUTOMATE.

O E-BOOK é um livro em formato digital, o qual oferece muita praticidade a um conteúdo em forma de texto e imagens como fotos e gráficos.

Foi concebido para permitir que o seu conteúdo seja visualizado em diversos dispositivos simultaneamente (computadores, celulares, tablets ou dispositivos específicos de leitura), com a finalidade de standardizar o uso dos aplicativos, a partir da construção de um passo a passo operacional, aumentando sua praticidade no manejo, visando alcançar a otimização dos resultados obtidos no desempenho das atividades gerenciais.

8. BENEFÍCIOS DOS APLICATIVOS PARA OS GESTORES/COORDENADORES DA IES PESQUISADA

- **Calendário:** Exibir detalhes de sua chamada, da sua interação com a equipe e com os demais partícipes dos eventos; assim como, fazer transformações no cronograma de reuniões, se o gestor for o organizador do evento.
- **Polls:** Possibilita ao gestor preparar, iniciar e avaliar pesquisas; bem como, criar e gerenciar enquetes em chats ou equipes, criar facilmente votações de escolha

e testes na nuvem, antes ou durante a reunião, coletando respostas em tempo real, permitindo que os participantes postem respostas de qualquer ponto: área de trabalho, web e ponto móvel.

- **Power bi:** A utilização e manejo eficazes deste aplicativo permite aos gestores acessar, compartilhar e interagir com relatórios e *dashboards* de forma integrada, ressaltando que as opções e recursos podem variar dependendo das atualizações mais recentes do Teams e do Power BI.
- **Tasks by Planner and to do:** Propicia aos gestores a oportunidade de gerenciar tarefas e colaborar com o desempenho de sua equipe, otimizando o tempo de realização de tarefas e a qualidade de produção do trabalho laboral. Os coordenadores podem oferecer tarefas diretamente aos componentes da sua equipe, de maneira individual ou coletiva, em seus locais específicos de trabalho, no dispositivo móvel ou na área de trabalho.
- **Power Automate:** Ferramenta poderosa para criar e automatizar fluxos de trabalho e tarefas em várias aplicações e serviços, incluindo o Microsoft Teams. Neste sentido, ele apresenta vários benefícios para as atividades gerenciais, tais como: aumentar a produtividade e reduzir os custos, através da automação; simplificar e reunir os processos de trabalho e automatizar com segurança em diversos níveis de governança interna, confidencialidade e tecnologia de precaução de prejuízos de dados.

9. ELABORAÇÃO DO E-BOOK

A proposta de confecção do E-BOOK se concretizou a partir das informações contidas neste tutorial, onde apresenta-se uma versão estática, ressaltando a existência também da versão interativa.

Ao longo da realização da pesquisa observou-se a urgente necessidade de oferecer aos gestores (coordenadores da IES) e demais usuários da Plataforma, uma ferramenta que facilitasse o seu manejo, trazendo maior

rapidez, eficiência, eficácia e qualidade no desenvolvimento das atividades laborais diárias.

O objetivo da criação deste recurso, nos formatos digital e impresso, foi ofertar um roteiro didático e de fácil compreensão, garantindo acessibilidade para todo e qualquer indivíduo que necessite utilizar os recursos da Plataforma Teams na sua prática, qualificando assim os resultados obtidos na gestão e em todos os seus setores de apoio.

A seguir, as figuras apresentam o designer da capa e mais 4 slides do E-BOOK, versão estática, com 33 páginas, resultante deste estudo e que, espera-se muito contribuir com as atividades de gestão da IES, objeto desta pesquisa.

Figura 2: Capa Designer do E-Book



Fonte: Elaborada pelo autor, 2023.

Figura 3: Ficha Catalográfica do E-Book



Fonte: Elaborada pelo autor, 2023.

Figura 4: Capa Índice do E-Book



Fonte: Elaborada pelo autor, 2023.

Figura 5: Tutorial do E-Book



Fonte: Elaborada pelo autor, 2023.

10.CONCLUSÕES

Diante dos resultados obtidos e analisados neste estudo, tornou-se possível detectar os pontos fundamentais relacionados aos desafios e dificuldades enfrentados pelos Grupos Focais, participantes deste estudo.

Um aspecto primordial detectado foi o fato de que o perfil dos gestores da IES pesquisada, ainda não atende os requisitos estabelecidos pela literatura publicada; uma vez que, a dificuldade de utilização de ferramentas tecnológicas de ponta, como a Plataforma Teams, trouxe prejuízos para o desenvolvimento de excelência do grupo de gestores.

Relatamos, a seguir, os principais pontos observados, com relação ao manejo da ferramenta digital em questão:

Pode-se observar lacunas importantes nas atividades gerenciais, como por exemplo: o planejamento e criação de estruturas e espaços de mobilização e participação coletiva; o envolvimento dos gestores na produção e acompanhamento de cursos de capacitação e treinamentos para os demais usuários da ferramenta tecnológica;

- Percebeu-se também a vulnerabilidade explícita na prática de estimular a participação do grupo em atividades rotineiras e diárias na Plataforma, com a finalidade de garantir a inclusão digital e alfabetização tecnológica na Instituição;
- Observou-se que o principal obstáculo para o manejo adequado da Plataforma Teams por parte dos coordenadores tem sido o desconhecimento do fluxo para o acesso e operacionalização das ferramentas e aplicativos da Plataforma; Sentimento de descontentamento com relação ao uso do recurso digital, culminando com uma sensação de “falta de estímulo e medo” para operacionalizar a Plataforma, relatada nas falas dos participantes da pesquisa;
- Ausência de cursos de capacitação e/ou de treinamentos em serviço; assim como, a inexistência de divulgação de um material didático sobre o passo a passo que facilite a operacionalização das ferramentas digitais que compõem a Plataforma em uso na Instituição;
- Substituição os recursos da plataforma digital por outros recursos, por considerá-los de menor complexidade, como os e-mails, a criação de links nas nuvens e as mensagens por WhatsApp;
- Elaboração de um *E-Book*, pelos pesquisadores, com as informações de acesso e manejo das principais ferramentas disponíveis para os gestores e para os demais segmentos institucionais, que são: Calendário, Power BI, Power Automate, Polls e Tasks By Planner And To Do.

O presente estudo não pretende esgotar as discussões sobre o tema ora apresentado; mas, sugere que novos estudos sejam realizados com o objetivo de contemplar o acesso às demais ferramentas da Plataforma Teams; uma vez que, esta Plataforma oferece uma gama de diferentes ferramentas e aplicativos, todos muito importantes para o desenvolvimento das atividades de gestão das Instituições de Ensino Superior.

REFERÊNCIAS

- Barbosa JR, A. R., & Gonçalves, C. A. (2018). Determinantes da inovação disruptiva. Rev. Ciências Admin. Journal of Administrative Sciences, 24(1),1-13. UNIFOR. CE, Brasil. <https://www.ojs.unifor.br/rca/article/view/7293/pdf>.
- Baxto, W., Carneiro, V. L. Q. (2019). Uso das TIC na educação superior a distância. Educação, 42(1), 35-43. PUC. RS, Brasil. <https://www.redalyc.org/journal/848/84860213005/html/>.
- Caldas, A.H.F. (2021). Plataforma Teams: interação e ensino. Percursos Linguísticos: Dossiê temático • O texto na pesquisa e no ensino: conhecimentos, práticas e desafios na contemporaneidade, 11(29). ES, Brasil.
- Christensen, M. C. (2012). O dilema da inovação: quando as novas tecnologias levam empresas ao fracasso. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.
- Ferreira, G. M. S., Freitas, R. S., Moreira, L. C. P. (2018). Inovação, TIC e docência : práticas e concepções de professores sem uma IES privada. Revista Inter. Educ. Sup. 4(1), 25-51. SP, Brasil.
- França, T., Rabello, E.T., Magnago, C. (2019). As mídias e as plataformas digitais no campo da Educação Permanente em Saúde: debates e propostas. ENSAIO • Saúde debate 43 (spe1). RJ, Brasil.
- Gilioli, R. M. (2014). Relação entre práticas de gestão de pessoas, modernidade organizacional e inovação disruptiva. (Tese de doutorado). 180 fl. UCS, RS, Brasil. <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/952/Tese%20Roselma%20Maschio%20Gilioli.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Gusso, H. L. et al. (2020). Ensino superior em tempos de pandemia: Diretrizes à gestão universitária. Rev. Debates & Polêmicas: Educ. Soc., 41, e238957. SP, Brasil.
- Brasil. Ministério da Educação. (2020). ABMES. Portaria nº 343/2020. DF, Brasil.
- Brasil. Ministério da Educação. (2020). ABMES. Resultados do censo da educação superior 2020 DF, Brasil.
- Microsoft. Plataforma Teams. (2022). Recursos de aplicativo e ferramentas de desenvolvimento.

<https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=teamsdevapp.ms-teams-vscodeextension>.

Nunes, P. R. da S. (2021). Google drive na plataforma online Microsoft Teams. [https://www.cefospe.pe.gov.br/images/media/1665419950Apostila % 20 Google% 20 Drive%20na%20Plataforma%20Online%20Microsoft%20Teams.pdf](https://www.cefospe.pe.gov.br/images/media/1665419950Apostila_%20Google%20Drive%20na%20Plataforma%20Online%20Microsoft%20Teams.pdf).

Oliveira, M.C.S., Carelli, R.L., Grillo, S. (2020). Conceito e crítica das plataformas digitais de trabalho. Rev. Direito e Práx. 11 (4). RJ, Brasil.

Perna, J. L. da S. (2021). O trabalho híbrido: remoto e presencial, em uma instituição pública de ensino durante a pandemia da Covid-19-um estudo de caso Brazilian Journal of Development, 7(8), 83191-83221. PR, Brasil. <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/34825/pdf>.

Rios, M. C. (2018). O gestor escolar e as novas tecnologias. https://www.portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/9/gest_tec.pdf.

Rodrigues, L. C., Ciupak, C., Riscarolli, V. (2017). Inovação digital disruptiva: Um conceito paradoxal à teoria da inovação disruptiva? Anais do VI SINGEP, V ELBE. SP, Brasil. <http://docs.uninove.br/artelinks/PPGA/AL-MD-PPGA/PB-0.html>.

Rodrigues, M. O., Loureiro, A., Carvalho, M. J. (2022). Mapeamento sobre os usos de plataformas digitais na gestão educacional: o papel do/a diretor/a escolar. Rev. Tecnol. Soc, 18(50), 97-113. PR, Brasil. <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/13922>.

Rodrigues, H. Z., Tarouco, L. M. R., Klering, L. R. (2018). O papel das salas-ambiente no curso - Incorporação das TIC à gestão escolar e à prática pedagógica: indicadores para o desenvolvimento da e-Maturity. <https://www.lume.ufrgs.br>.

Santos, A. G., Santos, R. C.; Silva, A. R. F. Ensino 4.0: A Utilização do Teams para integração de aulas híbridas na Fatec São Sebastião. Refas, v. 8, n. 4. São Sebastião: IFSP, 2022.

Scheunemann, C. M. B.; Almeida, C. M. M.; Lopes, P. T. C. Metodologias ativas e tecnologias digitais no ensino de Ciências: uma investigação com licenciandos e professores em serviço. Revista Thema, v.19, n.3, p.743-759. Canoas: 2021

Seabra, F.; Aires, L; Teixeira, A. Transição para o ensino remoto de emergência no ensino superior em Portugal – um estudo exploratório. *Dialogia*, 36, pp. 316-334.

São Paulo, 2020. <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/18545/8718>.

Silva, L. S. Schumpeter: Desenvolvimento por meio da Inovação. *VIA Revista – Estação Conhecimento*. FSC, 2019. <https://via.ufsc.br/schumpeter-inovacao/>

Silva, P.; Couto, E.S. Plataformização da aprendizagem e o protagonismo do ecrã nas práticas pedagógicas. 2022. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.3697>.

UNESCO. IESALC. COVID-19 y educación superior: de los efectos inmediatos al día después; análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones. ONU, 2020.

Vieira, R. P. et al. Planejamento estratégico no mundo disruptivo. *Revista Diálogos Interdisciplinares* - v. 10, n.1. SP, 2019. <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1530>.

Wan, F.; Williamson, P. J.; Yin, E. Antecedents and implications of disruptive innovation: evidence from China. *Technovation*, v. 39-40, p. 94-104, 2015.

Yu, D.; Hang, C. C. Creating technology candidates for disruptive innovation: generally applicable R&D strategies. *Technovation*, v. 31, n. 8, p. 401-410, 2011.

Zierer, M. S. et al. Impactos da utilização de plataformas digitais para a aprendizagem de universitários durante a pandemia da COVID-19. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 12. Terezina, 2021. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/20688>.