

5

Conclusões

Vivemos hoje em um mundo em revolução, marcado pelos processos de globalização, de interatividade e de virtualidade, os quais foram possibilitados e dinamizados pelo desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, especialmente após o surgimento da Internet (ABREU, 2003, p. 152).

Embora seja o docente responsável pela formação de profissionais que devem ser inovadores, pouco se investigou como esse docente vê e dá significado à tecnologia. Como foi visto na teoria, a maioria dos trabalhos que aborda o tema tecnologia no ensino envolve o comportamento do aluno com a tecnologia. A primeira contribuição deste trabalho está em dar voz aos docentes.

Visando alcançar um maior entendimento sobre o sentido que os docentes dão à adoção de uma tecnologia, este trabalho analisou a introdução dos metaversos em um grupo de docentes de uma Instituição de Ensino Superior (IES) na Região Sul do Brasil.

Respondendo as “subperguntas” da pesquisa. A primeira sobre como os docentes veem as tecnologias em geral. Os depoimentos apresentam as tecnologias como uma evolução do ser humano, na tentativa de viver melhor. As criações de entretenimentos eletrônicos e das redes sociais possibilitando contato de pessoas que moram distantes uma das outras representam essa tentativa de viver melhor.

A tecnologia chegará a todos e se tornará algo corriqueiro. E, no caso do ensino, os docentes serão pressionados a fazerem uso das tecnologias, pois os alunos das gerações recentes e futuras serão nativos digitais.

Respondendo sobre como os docentes veem o Second Life, nota-se que esses percebem o metaverso como uma ferramenta digital de auxílio ao ensino, mas também como um meio diferente de representar o conhecimento e de fornecer uma experiência de aula. O ensino tradicional ainda é centrado no professor como o detentor e transmissor do saber. O uso da realidade virtual possibilita uma mudança, tornando este um facilitador e incentivador da

experiência de ensino. E tornando essa experiência não tão formal, como o uso do lúdico durante as aulas.

Sobre a pergunta como os docentes viram a inserção do metaverso na organização, diferentemente de outros trabalhos (LÜSCHER & LEWIS, 2008; KLARNER, BY & DIEFENBACK, 2011), a mudança foi decidida pelos próprios docentes. E, no caso da Educação, os docentes tiveram de convencer a instituição a investir em equipamentos que permitissem o uso do metaverso no ensino. Esse fato permitiu uma percepção positiva sobre a tecnologia. E como era um grupo de pesquisa sobre tecnologias voltadas para o ensino, havia uma pré-disposição dos docentes para usar a tecnologia, e isto influenciou para que esta, de modo geral, fosse entendida como positiva.

Respondendo a pergunta sobre como os docentes viram a instituição de ensino nesse processo de implementação da tecnologia, notam-se dois discursos no grupo. Estes foram provocados pela diferença do início (ano) do uso do metaverso nas pesquisas dos docentes. Enquanto os docentes da Educação tiveram de convencer a organização a fornecer recursos para permitir o uso do Second Life, os docentes da Administração viram o uso na Educação como um indicador de que a instituição era inovadora e apoiava o seu corpo docente a ser assim. Pode-se perceber que a aceitação do Second Life foi facilitada no PPG de Administração devido ao histórico no PPG de Educação. E isso acabou influenciando na resposta à pergunta sobre como os docentes percebiam a instituição de ensino. Enquanto os docentes da Educação consideraram a instituição resistente em um primeiro momento, os entrevistados da Administração consideraram a instituição como inovadora e que apoiava o uso das tecnologias digitais no ensino.

A visão sobre os docentes que não fazem parte do grupo de pesquisa nota-se um discurso antagônico do “nós” e “eles”. Os docentes que não eram do grupo eram vistos como pessoas que não queriam participar, que eram presos a ideia do ensino tradicional. Porém, alguns preconceitos apontados como o de pessoas de fora do grupo de pesquisa, manifestaram-se em discursos como a maneira que os professores entendiam o que seria uma aula dentro do metaverso.

Ligando à teoria do *sensemaking*, pode-se confrontar o discurso dos docentes com as propriedades tratadas nos trabalhos de Weick (1995) e Mills,

Thurlow & Mills (2010). Das sete propriedades, cinco estavam mais visíveis nas respostas das entrevistas.

1. Fundamentada na construção da identidade. O fato das pessoas serem ligadas à tecnologia suscitou que dessem significados positivos à introdução do metaverso na instituição. Diferentes integrantes do grupo de pesquisa já possuíam histórico de trabalhos que envolviam tecnologias ou vieram de uma geração que já dispunha de recursos como *e-mails*, jogos, *etc.*
2. Retrospectiva. No caso da coordenadora da pesquisa na Educação, a lembrança da resistência da instituição para permitir o uso do Second Life no ensino alimentava nos dias atuais a percepção de que a organização ainda era resistente à tecnologia, obrigando o docente a se esforçar mais para que o seu uso fosse além da pesquisa.
3. Foco em algumas pistas obtidas. Como a Educação trabalhava há alguns anos em pesquisas que faziam o uso do Second Life, os docentes de Administração avaliavam a instituição como inovadora e de que esta aceitava a tecnologia, mesmo com os docentes que não fazem parte do grupo de pesquisa não utilizando o metaverso.
4. Social. O relacionamento com os integrantes do grupo de pesquisa ajudou na criação de uma percepção positiva sobre o uso do metaverso. Além disso, criou uma imagem dos que não fazem parte da pesquisa como resistentes às tecnologias.
5. Contínuo. Dois docentes não percebiam a capacitação como uma aula no Second Life, demonstrando que ainda possuem a ideia de uma sala de aula convencional com o professor à frente da turma. Porém, essa mesma percepção começa a se desfazer, pois uma docente durante a entrevista refletiu se ela poderia ou não considerar a capacitação uma aula em metaversos.

Através dos depoimentos analisados, conclui-se que a inserção do Second Life na instituição de ensino foi percebida como positiva pelos docentes. E, como foram os docentes que provocaram o uso, inserindo este ao ensino, essa pré-disposição facilitou a aceitação do metaverso.

Como apontamentos descritos pelos docentes para facilitar a integração das tecnologias (tanto de modo geral quanto mundos virtuais) na organização estão a

estrutura física (computadores com boa placa de vídeo e Internet banda larga), o treinamento de professores, o incentivo a novas pesquisas sobre o uso de tecnologias no ensino, o treinamento dos docentes para se adaptarem a essas, e a criação de um clima organizacional que permita tal uso. E como descrito pelos entrevistados, a instituição de ensino pode incentivar, mas a decisão do uso é do professor. E estes têm de ser abertos à inovação.

Para trabalhos futuros, recomenda-se a realização de novas pesquisas sobre *sensemaking* e adoção de tecnologias digitais nas instituições de ensino na visão dos docentes. Visando entender seus pontos de vista e buscar, a partir disso, possíveis soluções para uma maior aceitação dessas mudanças.