



e-Liderança: um processo de influência social mediado por tecnologia.

O papel do e-Líder na transição das equipas face-to-face (f2f) para equipas virtuais (e-Teams) CAPSI'2012



João Samartinho¹, Paulo Silva², Jorge Faria³

1) Escola Superior de Gestão e Tecnologia do Instituto Politécnico de Santarém, Santarém, Portugal samartinho@esg.ipsantarem.pt

2) Universidade de Évora, Évora, Portugal pfs@uevora.pt

3) Escola Superior de Gestão e Tecnologia do Instituto Politécnico de Santarém, Santarém, Portugal jorge.faria@esg.ipsantarem.pt

Enquadramento

O Paradigma emergente da e-Liderança enquadra-se por um lado no processo de influência social mediado por tecnologias que envolve a relação recursiva entre e-Liderança e tecnologia na transposição de equipas tradicionais face-to-face (f2f) para equipas virtuais (e-Teams), por outro lado encontra-se orientado para o papel da estruturação social das relações de liderança em contextos virtuais colaborativos que tem subjacente uma mudança de foco da liderança tradicional para a liderança partilhada pelos grupos (liderança de grupo) potenciada pelo aparecimento de ferramentas tecnológicas colaborativas.

Neste processo de transição é da responsabilidade do e-Líder a escolha dos recursos humanos multidisciplinares que irão constituir o grupo de trabalho virtual e também a escolha da plataforma a adotar. Plataforma capaz de suportar os modelos de liderança adequados aos ambientes virtuais colaborativos e à implementação faseada da confiança da equipa.

Para assegurar a transição para as e-Teams a plataforma deve ser suficientemente aberta para poder incorporar módulos específicos facilitadores do treino e do trabalho dos membros da equipa (vídeoconferência, gestão de projeto, etc) e ao mesmo tempo ter capacidade de assegurar a evolução através da possibilidade de poder ser moldada e possibilitar o trabalho colaborativo das e-Teams.

Assim, a proposta apresentada neste estudo é a de uma plataforma LMS - learning management system capaz de suportar a interação, iniciativa e criatividade dos membros da e-Team ao longo de um projeto, mas igualmente capaz de disponibilizar módulos para aprendizagem, assim como, de adotar modelos que implementem faseadamente a confiança dos elementos da equipa como o Modelo das Três Fases para Implementação de Confiança nos Elementos da Equipa Virtual [Zaccaro e Bader 2003].

Objetivos

- Explorar e adequar uma plataforma LMS que suporte a transição de equipas f2f para e-Teams ao nível da formação necessária e da partilha de conhecimento e projetos em ambientes colaborativos facilitadores da lideranças partilhadas ;
- Aplicar metodologia de desenvolvimento de módulos e funcionalidades com características interativas, iterativas e incrementais que garanta a evolução da plataforma LMS;
- Operacionalizar um modelo de e-Liderança para e-Teams faseado, baseado no Modelo de Construção de Confiança em e-Teams de Zaccaro e Bader;
- Testar e experimentar o modelo criado a partir da plataforma e_Raizes.Redes (plataforma de e-Learning do Instituto Politécnico de Santarém).

Metodologia / Desenvolvimento

- Adota-se uma estratégia de desenvolvimento iterativa, iterativa e incremental, que segue um modelo gestaltista proposto por Grady Booch «Round Trip Gestalt». Espera-se um protótipo com características evolutivas numa abordagem Top Down (do geral para o particular) que vai integrando cada uma das Áreas desenvolvidas ciclicamente num processo de análise, desenho, implementação e integração.

Referências

Dias, P. (2010). Avaliação das aprendizagens nas comunidades online: uma perspectiva formativa. Congresso Internacional de Avaliação em Educação. Universidade do Minho. Disponível em: <http://www.slideshare.net/PauloSilvaDias/avaliacao-online-ciae2010>

Plataforma de e-Learning do Instituto Politécnico de Santarém (2012). <http://eraizes.ipsantarem.pt/course/view.php?id=126> acessada em junho de 2012

Zaccaro, S.J. e Bader, P., "E-leadership and the challenges of leading e-Teams: Minimizing the bad and maximizing the good". *Organizational Dynamics*. 31(4) (2003).

Produto/Ferramenta

- O produto final deste projeto consiste numa plataforma LMS adaptada, composta dos módulos e funcionalidades necessárias, ao processo de transição de equipas f2f para e-Teams e igualmente capaz de suportar os modelos liderança colaborativa.
- Esta plataforma LMS além da sua função de ferramenta capaz de suportar as dinâmicas sociais colaborativas, cumpre igualmente a função de formação e aprendizagens dos elementos das e-Teams.
- Finalmente estará também adequada para suportar a criação de confiança nos elementos das e-teams a partir do Modelo de Confiança e-Teams das 3 Fases de Zaccaro e Bader.

Aplicativo "Mindmap" da Moodle para Mapas Mentais [permitem a representação de ideias conexas e seu relacionamento] por João Samartinho - Segunda, 12 Dezembro 2011, 01:01

Nuno Batalha propõe a adoção do aplicativo "Mindmap" da Moodle referindo que estes através dos seus diagramas e «...partindo de um conceito central, permitem a representação de ideias conexas e do seu relacionamento entre si.»

Lembra-nos a importância deste aplicativo, e passo a citar: «A utilização de Mapas Mentais num contexto de e-Learning é, do meu ponto de vista extremamente relevante como ferramenta pedagógica. A sua utilização pode assumir uma dimensão individual, enquanto utilizada pelo aluno/formando na elaboração e evolução de conceitos à medida que vai adquirindo mais conhecimentos, facilitando a sua consolidação. No entanto, é na dimensão colectiva que a utilização de Mapas Mentais demonstra as suas potencialidades, facilitando e potenciando a dinâmica de grupos em actividades tais como o brainstorming.

No contexto empresarial, é esta dimensão colectiva que torna esta funcionalidade atrativa, especialmente a possibilidade da sua utilização em brainstorming.

No caso concreto da plataforma Moodle, encontra-se disponível o módulo "Mindmap" para a criação e partilha de Mapas Mentais.

O módulo e a respectiva documentação está disponível no seguinte link:

<http://moodle.org/mod/data/view.php?id=13&id=1628>

Que outros motivos ou justificações encontram para a adoção deste aplicativo pelo e-raizes_redes?

Raizes Redes João Samartinho

IPSANTAREM ONDE ESTAMOS LIGAÇÕES ÚTEIS TUTORIAS PAGS MAPA DO SITE

NAVEGAÇÃO LISTA DE TÓPICOS PROCURAR NOS FÓRUMS

SETTINGS

Módulo de Ambientação em Realidade Aumentada

4ª semana [de 5 a 10 de Dezembro de 2011] timing reajustado [deadline: 30 de Dezembro de 2011]

- Passamos a trabalhar em grupo podendo-se recorrer à Plataforma Colaborativa <http://www.wikispaces.com/>

Olhar para a plataforma e.raizes_redes e

1. Criar o Plano de Negócios para a com

2. Identificar principais eixos estratégicos ações para a comercialização.

Plano de Negócios para a comercialização e ações para a comercialização

NAVEGAÇÃO

Página principal

Calendário

Disciplinas

UTILIZADORES EM SESSÃO

(nos últimos 5 minutos)

Visitante

João Samartinho

NOTÍCIAS

Potencialidades Pedagógicas na plataforma err para 2011_2012 por Administrador eRaizesRedes - Sexta, 30 Setembro 2011, 15:03

Considerações finais

- A relação recursiva entre e-Liderança e tecnologia na transposição de equipas tradicionais f2f para equipas virtuais (e-Teams) obriga o e-Líder e os elementos das e-Teams a adquirirem novas competências e a um treino regular para potenciarem o trabalho desenvolvido em ambientes colaborativos Online;
- A transição das equipas f2f para e-Teams é promotora da mudança do foco de liderança tradicional para a liderança partilhada pelos grupos (liderança de grupo) potenciada pelo aparecimento de ferramentas colaborativas virtuais;

Modelo de Confiança e-Teams das 3 Fases,

Adaptado de [Zaccaro e Bader 2003]

- A primeira fase é a [Criação de Confiança] ao ser constituída a e-Team no ato de reconhecimento pelos membros do grupo que é benéfico trabalharem juntos para a prossecução dos objetivos organizacionais. Este reconhecimento gera sinergias que são facilitadoras e permitem que os elementos do grupo se vão conhecendo e fortalecendo os laços que os unem.

- A segunda fase é a [Confiança Baseada no Conhecimento]. É a confiança que se vai cimentando à medida que os membros da e-Team se começam a conhecer melhor uns aos outros e a serem capazes de antecipar ações ou comportamentos entre eles.

- A terceira é a do estabelecimento da [Confiança de Identidade]. É uma forma mais profunda de confiança que se desenvolve quando os elementos da e-Team começam a partilhar os mesmos valores, objetivos e intenções. Este nível de confiança não é atingível em períodos de tempo curto, mas quando conseguido promove a unidade do grupo em termos de perceção e orientação futura.

Legenda

Figura à esquerda: Exemplo ilustrativo do estágio de Confiança Baseada no Conhecimento, segunda fase do Modelo de Confiança das 3 Fases [Zaccaro e Bader 2003] em trabalho colaborativo de grupo (para identificação de aplicativos úteis em contextos profissionais com vista à sua inclusão em plataforma LMS).

Figura em baixo: Exemplo ilustrativo de trabalho colaborativo de e-Team em modelo de liderança partilha (diferentes funções, diferentes estágios do mesmo projeto, diferentes níveis de decisão, avaliação entre pares) na plataforma LMS e_raizes_redes.