

A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NO ENSINO: A CRIAÇÃO DE CURSOS ONLINE COMO RESPOSTA À PANDEMIA E AO MERCADO

*DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION: THE CREATION OF ONLINE COURSES
AS A RESPONSE TO THE PANDEMIC AND THE MARKET*

DANIELE DA SILVA

UNINOVE – UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO

JULIANE DA COSTA EVANGELISTA

UNINOVE – UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO

ANDERSON DIOGO MENDES DA SILVA

UNINOVE – UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO

VÂNIA MARIA JORGE NASSIF

UNINOVE – UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO

Comunicação:

O XII SINGEP foi realizado em conjunto com a 12th Conferência Internacional do CIK (CYRUS Institute of Knowledge) e com o Casablanca Climate Leadership Forum (CCLF 2024), em formato híbrido, com sede presencial na ESCA Ecole de Management, no Marrocos.

Agradecimento à orgão de fomento:

Agradeço pelo apoio da CAPES.

A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NO ENSINO: A CRIAÇÃO DE CURSOS ONLINE COMO RESPOSTA À PANDEMIA E AO MERCADO

Objetivo do estudo

Este estudo investiga como a transformação digital impulsionada pela pandemia de COVID-19 impactou a inovação e criação de cursos online, visando garantir a permanência e competitividade de instituições de ensino no mercado.

Relevância/originalidade

A pesquisa destaca a inovação no setor educacional durante a pandemia, evidenciando a criação de um curso de games como resposta à necessidade de inovação, reestruturação e adaptação ao ensino a distância.

Metodologia/abordagem

O estudo utiliza uma abordagem qualitativa, com entrevista semiestruturadas, relatando a experiência de uma instituição de ensino que integrou um curso de desenvolvimento de games inicialmente como bônus, e posteriormente, como curso independente, após análise de mercado.

Principais resultados

A implementação do curso de games revelou-se uma estratégia eficaz, aumentando a retenção e atração de alunos, e demonstrou a importância da inovação curricular e da transformação digital em tempos de crise.

Contribuições teóricas/metodológicas

O estudo contribui para a literatura ao fornecer insights sobre estratégias de inovação educacional durante crises, e a importância de cursos voltados a transformação digital como resposta às mudanças de mercado.

Contribuições sociais/para a gestão

A pesquisa oferece um exemplo prático de como instituições educacionais podem se adaptar a crises, promovendo a sustentabilidade e a competitividade por meio da inovação curricular e da transformação digital.

Palavras-chave: Empreendedorismo , Games, Educação, Transformação Digital, Curso

*DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION: THE CREATION OF ONLINE COURSES
AS A RESPONSE TO THE PANDEMIC AND THE MARKET*

Study purpose

This study investigates how the digital transformation driven by the COVID-19 pandemic impacted the innovation and creation of online courses, aiming to ensure the permanence and competitiveness of educational institutions in the market.

Relevance / originality

The research highlights innovation in the educational sector during the pandemic, highlighting the creation of a games course as a response to the need for innovation, restructuring and adaptation to distance learning.

Methodology / approach

The study uses a qualitative approach, with semi-structured interviews, reporting the experience of an educational institution that integrated a game development course initially as a bonus, and later as an independent course, after market analysis.

Main results

The implementation of the games course proved to be an effective strategy, increasing student retention and attraction, and demonstrated the importance of curricular innovation and digital transformation in times of crisis.

Theoretical / methodological contributions

The study contributes to the literature by providing insights into educational innovation strategies during crises, and the importance of courses focused on digital transformation as a response to market changes.

Social / management contributions

The research offers a practical example of how educational institutions can adapt to crises, promoting sustainability and competitiveness through curricular innovation and digital transformation.

Keywords: Entrepreneurship, Games, Education, Digital Transformation, Course