



LABORATÓRIO DE ETNOGRAFIA DIGITAL

Autor: Adriane Matos de Araujo; Coautor: Lorena Valin Mesquita;

Orientador: Carmen Lúcia Guimarães de Mattos

(Universidade do Estado do Rio de Janeiro, adrianematosaraujo@gmail.com)

Introdução

Este trabalho tem o objetivo de apresentar parte dos resultados do projeto “Laboratório de Etnografia Digital”. Esse espaço de aprendizagem e construção de conhecimento tem sido desenvolvido pelo Núcleo de Etnografia em Educação (NetEDU) vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação (ProPEd/UERJ) com o apoio do Departamento de Tecnologia e Inovação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Inovuerj).

A pesquisa originária intitulada Laboratório de Etnografia Digital (LED) tem como foco estudar teórica e epistemologicamente a etnografia digital seus usos e aplicações. A primeira etapa da pesquisa aconteceu de forma satisfatória, foi realizada melhorias no Laboratório de Etnografia e Educação, onde foram disponibilizados novos equipamentos e mobiliário a partir de aquisição feita através dos financiamentos de pesquisas anteriores. Os alunos convidados de escolas do ensino médio participam periodicamente dos encontros realizados pelo grupo de pesquisa, frequentando os seminários e o laboratório, compartilhando e produzindo conhecimentos em parceria com alunos da graduação da UERJ, professores, mestres e doutores que compõem o netEDU. Na segunda etapa dessa pesquisa foi estudado como a etnografia digital é usada para estudar a cultura digital, com intuito de investigar as interações dentro de sala de aula, a fim de se realizar um levantamento de dados para formulação e aplicação de inovações tecnológicas no contexto educacional. Percebeu-se que a etnografia digital pressupõe um espaço que se modificou, que se transformou pela digitalização do conhecimento presente no dia a dia dos sujeitos sociais. Assim, estes locus ou campo de observação também tem se modificado. No caso específico deste estudo, os ambiente digitais, ferramentas, espaços, e seus usos transformaram-se em um campo de



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

observação e de estudo, pois tornaram-se ambiente nos quais as interações socioculturais se dão. O interesse deste projeto está na oportunidade de criação de uma epistemologia do conhecimento em pesquisa etnográfica aplicada à educação como a proposta por Khan (2011) no Canadá.

Metodologia

A etnografia digital será utilizada como metodologia de investigação, para tal os procedimentos visados incluem: observação participante, entrevista etnográfica, entrevista tipo grupo focal na escola pública do estado do Rio de Janeiro, além de estudos e análises crítico-reflexivas sobre: programas de TV, DVDs, internet, redes sociais, e-books, lousa interativa, ipads, tablets e outras ferramentas digitais interativas utilizadas pelos participantes. Estas análises serão realizadas semanalmente durante os seminários permanentes do grupo no LED/NetEDU.

O plano de trabalho da pesquisa é organizar, catalogar e analisar dados de imagens, vídeos, referências bibliográficas e todos os documentos de pesquisas no Laboratório de Etnografia Digital (LED) utilizando a abordagem da etnográfica digital na perspectiva dos alunos como agentes de mudança educacional, com o intuito de compreender as tecnologias digitais e seus usos para a conquista da liderança e da autonomia para aprender. Assim, sob a perspectiva dos participantes da pesquisa e de estudos teóricos acadêmicos validar o uso desta abordagem de pesquisa associada ao uso de tecnologias digitais para prover indicadores de excelência e de liderança para apreender entre alunos, professores e professores em formação.

Resultados e Discussão

Na educação, entretanto, o espaço digital ainda tem sido de pouco auxílio para diminuir as desigualdades educacionais e promover acesso ao conhecimento entre aqueles que fazem uso de ferramentas digitais, seja por acesso em seu próprio equipamento ou por desfrutarem destes por meios sócio-comunitários. A popularização desses equipamentos parece não estar sendo acompanhada de uma efetiva universalização da cidadania e acesso ao conhecimento pelos meios digitais. Exemplos, simples no caso do Brasil, são os aparelhos de televisão e os celulares. Eles estão presentes na maioria dos lares brasileiros, nos espaços públicos e nas mãos de quase todos os indivíduos que compõem os diferentes grupos da população brasileira, independente das diferenças socioculturais, geográficas, raciais, educacionais, que caracterizam esses grupos no Brasil (COMITÊ



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI, 2009). No entanto, no seu uso não significa acesso à cultura tecnológica digital.

Nas pesquisas de Khan (2011) no Canadá sobre as interações de alunos com simulações digitais, o autor concluiu que essas tecnologias os ajudam a compreender temas difíceis. Para ela as tecnologias digitais também têm sido associadas a ganhos significativos de conhecimentos entre os alunos historicamente de baixo desempenho. No artigo *An exploration of digital representations in chemistry Education* Khan (2011) descreve formas de utilização de simulações para ensinar química e como os alunos pesquisados se beneficiaram com os acessos a programas e sites abertos propostos por plataformas digitais para a pedagogia. Ela utilizou a etnografia digital para seus estudos pela Internet. Os primeiros passos a caminho da etnografia digital têm sido dados no Brasil, precisa-se, entretanto, mapear o terreno das pesquisas e estudos nas áreas sociais, humanas, e da comunicação, para encontrar como as pesquisas educacionais podem tomar proveito desses estudos.

Os resultados obtidos na primeira etapa da pesquisa, após uma seleção de 285 (duzentos e oitenta e cinco) artigos, analisados por meio de mapas conceituais e do software Atlas.ti, foram seis categorias analisadas e separadas por tema de estudo: Educação, Tipo de Estudo, Sujeitos, Objetivos, Objetos, Tecnologia. Posteriormente os dados foram cruzados e interpretados, apontando os limites e possibilidades da Etnografia Digital como abordagem de pesquisa.

A segunda etapa, que se iniciou no final do primeiro semestre de 2015, está sendo realizada através da observação participante, das entrevistas, e do grupo focal que permitirá uma análise colaborativa e crítico-reflexiva dos participantes sobre o uso que fazem em seu dia a dia de tecnologias digitais como TV, DVD, internet, redes sociais, e-books, lousa interativa, ipads, tablets e outras ferramentas digitais interativas. No âmbito da escola as análises serão conduzidas com a revisitação de cenas gravadas de instâncias interativas desses sujeitos sociais uns com os outros e com a utilização de meios digitais de interação, assim como no âmbito do LED onde esses participantes serão convidados a interagir com membros da equipe de pesquisa e colaboradores no Brasil e no exterior de modo a utilizarem ferramentas digitais e descreverem este uso. A pesquisa Laboratório de Etnografia Digital junto ao Núcleo de Etnografia e Educação (NetEDU) vem desenvolvendo diversos projetos, a saber, o Café com Pesquisa que tem como objetivo a socialização de saberes e práticas no âmbito da Faculdade de Educação da UERJ, atendendo a comunidade de forma geral; o Seminário de Pesquisa Permanente que debate a relação da tecnologia nos usos das pesquisas em educação; o IV Colóquio Educação Cidadania e Exclusão (CEDUCE) que este ano debateu questões de didática e avaliação recebendo pesquisadores e professores do Brasil, da Itália, de Moçambique e



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

do Paquistão; a exposição fotográfica Humanos de João Francisco Ferreira com curadoria de Carmen de Mattos realizada no âmbito do IV CEDUCE e, por fim, mais de 20 entrevistas com pesquisadores nacionais e internacionais sobre o papel da didática na contemporaneidade. Além do escopo de investigação o NetEDU tem como objetivo uma socialização de dados de pesquisa etnográfica com a escola de educação básica. Assim sendo, também atuamos na promoção e realização de oficinas e palestras com professores que vivenciam o dia a dia das escolas públicas no Estado do Rio de Janeiro.

Conclusão

As práticas docentes pouco tem sido incorporadas das novas formas de linguagem que são utilizadas plenamente pelos alunos em outros contextos, ou mesmo na própria escola. Embora os próprios professores, não raro, façam uso no seu dia a dia das interação digitais, para se comunicar, comprar mercadorias, nas diferentes formas de lazer promovidas pela TV e pelas redes sócio-midiáticas, no uso de celulares, dentre outros. As tecnologias digitais na educação são parte da cultura, esteja a escola ou não em sintonia com as mudanças no cotidiano. O potencial de inovação está na criação de uma plataforma de dados sobre etnografia digital a ser compartilhada por escolas da rede pública de Ensino Fundamental, Médio e Superior. Criação de ferramentas e metodologias digitais para aplicação em educação. Inovação tecnológica em educação explorando novas formas de pesquisa em redes sociais em conexão com outras Universidades do Estado do Rio de Janeiro, Universidades Nacionais e Internacionais. Recomenda-se a atenção dos pesquisadores educacionais ao potencial criativo e inovador da etnografia digital para enfrentar as desigualdades e injustiças no sistema de ensino, particularmente em relação à necessidade de práticas e políticas de inclusão digital.

Referencias Bibliográficas

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL -
<http://www.cetic.br/usuarios/tic/2011-totalbrasil/apresentacao-tic-domicilios-2011.pdf> -
Acessado em 07/08/2015.

KHAN, Samia. CHAN, Vania. An Exploration of Digital Representations in Chemistry Education. Canada: University of British Columbia. RCETJ 7 (2), p. 2-37.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

MATTOS, C. L. G. de. Etnografia na Escola: duas décadas de pesquisa sobre o fracasso escolar no ensino fundamental. In: MATTOS, C. L. G. de; Description: http://www.mapasdigitais.uerj.br/uerj_cor.jpg. Description: <http://www.uff.br/magmol/imagens/logo.jpg>

MATTOS, C. L. G. de; CASTRO, P. A. de . Etnografia e Educacao: conceitos e usos. Campina Grande: EDUEPB, 2011.