

ANEXO I

EDUCAÇÃO ABERTA E CULTURA DIGITAL: DOCÊNCIAS, CURADORIA, REDES SOCIAIS, PERCURSOS E ESPAÇOS (TRANS)FORMATIVOS.

1 Bruno Capelluto Ferreira Gonçalves (IC – discente com bolsa – agosto/2023 à Agosto/2024); 2 Adriana Rocha Bruno (Orientadora)

2 – Departamento de História; Escola de História; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

3 – Departamento de Didática; Escola de Educação; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

Apoio Financeiro: CNPq, UNIRIO.

Palavras-chave: Cultura digital, Educação aberta, Curadoria digital interativa.

INTRODUÇÃO

A pesquisa investigou, entre o período de 2021 e 2024, como as ambiências (trans)formativas na Internet e advenços produzidos com a cultura digital se integram ao cotidiano escolar e educacional por meio de dispositivos tecnológicos abertos. De cunho qualitativo, de inspiração narrativa e formativa, o relatório ora apresentado é um recorte da referida investigação que teve fomento do CNPq e foi encerrada em fevereiro de 2024. O recorte da pesquisa ainda está em andamento e foi integrado à pesquisa atual. Os objetivos foram plenamente atingidos e ampliados ao integrar investigações em formato guarda-chuva, algumas finalizadas e outras por findar, orientadas pela proponente, e que também tiveram o apoio de outras agências de fomento, além do CNPq: 1) sobre Itens digitais interativos e interdisciplinares (concluída) e sobre inteligência artificial generativa (em desenvolvimento) - desenvolvida pela pesquisadora proponente (CAED-UFJF); 2) tese sobre educação hacker desenvolvida numa escola municipal em Juiz de Fora-MG (CAPES), 3) tese sobre produção de curadorias e materiais pedagógicos digitais por docentes de duas escolas de educação básica, uma em Niterói-RJ e outra em Juiz de Fora-MG, 4) tese sobre a constituição da subjetivação docente no Ensino Superior em interface com a cultura digital no Brasil e em outros países de quatro continentes (CAPES); 5) dissertação sobre aulas decoloniais na educação básica (em finalização); 6) pesquisa desenvolvida pela proponente, junto com bolsistas de iniciação científica, sobre grupos de pesquisa e investigadores, nacionais e estrangeiros, que pesquisam a cultura digital em interface com a educação.

OBJETIVO

A pesquisa foi realizada em formato guarda-chuva e teve como objetivos específicos: mapear e produzir recursos e ambiências tecnológicas para a educação (curadorias e interfaces digitais interativas), que poderão auxiliar nos processos formativos educacionais, e por meio de conversas com pesquisadores da cultura digital, da imersão em escola(s) da Educação Básica, compreender demandas e promover possibilidades para (trans)formações docentes com a incorporação da cultura digital no cotidiano escolar, via dispositivos tecnológicos abertos, como foco atual nas Inteligências artificiais generativas (objetivo atualizado). Este segundo objetivo foi alterado para integrar o Ensino Superior no que tange a

constituição da subjetivação da docência e do ser docente contemporâneo, em meio à cultura digital, e inserir as IAg - foco da pesquisa atual.

METODOLOGIA

A pesquisa tem uma abordagem qualitativa, possibilitando a realização de uma pesquisa plural, e se baseia nos métodos de pesquisa na Internet (AMARAL e RECUERO, 2015), que norteiam especialmente investigações das redes sociais e sites na web, como os que usamos para realizar a coleta de dados. A ainda se faz por meio da imersão dialogada no campo: a coprodução de ambiência online de curadoria digital interativa para a educação. O método integrou tanto levantamentos bibliográficos quanto as conversas como metodologia de pesquisa, a partir de Ribeiro, Souza e Sampaio (2018). Os participantes foram selecionados, em sua maioria, pelo método 'participantes indicados' (Bruno, Hessel, Pesce, 2023o), também conhecido por “bola de neve”; com exceção para a pesquisa sobre a educação hacker e sobre itens digitais interativos que se utilizaram pesquisa intervenção e análise documental. Destarte, a pesquisa em tela realizada, cujo foco foram as DocênciaS contemporâneas notadamente marcadas pela Cultura Digital, construiu dados que potencializaram a ideia de educação aberta, por meio da coconstrução de itens digitais interativos, de materiais pedagógicos e de curadorias digitais para a educação transgressora e hacker, e de pistas para a compreensão das aulas decolonizadoras, subjetivação e autorias das docências contemporâneas no Ensino Superior.

RESULTADOS

Quanto aos dados das pesquisas desenvolvidas, são parte da pesquisa em formato guarda-chuva e foram produzidos ao longo da pesquisa: Produção cartográfica de uma ambiência de Curadoria Digital, composta por grupos de pesquisa e pesquisadores que investigam a Cultura Digital em interface com a Educação. Metas alcançadas: desenvolvido pela pesquisadora proponente e três bolsistas de Iniciação científica (UNIRIO) (atuantes respectivamente nos períodos de 2021, 2022 e a partir de 2023), foi desenvolvida uma ambiência de Curadoria Digital em que foram mapeados 103 grupos de pesquisa/pesquisadores, nacionais e estrangeiros. Na primeira etapa da pesquisa (ocorrida até Julho/2023), vinte e sete (27) grupos/pesquisadores brasileiros responderam ao questionário/formulário enviado (apêndice X), resultando num primeiro mapa - ambiência de curadoria digital interativa. Na segunda e atual etapa (a partir de Julho/2023), o mapa foi ampliado e, até o momento de fechamento deste relatório, contabilizamos 39 grupos de pesquisa brasileiros e 65 estrangeiros, de diversos países: Peru, Argentina, Colômbia, Noruega, Inglaterra, Reino Unido/Gales, Portugal, Espanha, Holanda, Itália, Bélgica, Dinamarca, Austrália, Lituânia, Estônia, Alemanha e EUA, com dados disponíveis em sites institucionais (e/ou dos responsáveis) e também por outras fontes confiáveis na Internet. Esta etapa, que está em continuidade na próxima pesquisa, não usa formulários/questionários tendo em vista que a curadoria está sendo realizada apenas com dados disponíveis pela Internet. Link do mapa: <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?hl=pt-BR&mid=1yFaDnmlCj8nATldgRuDYgySJXvFWN7A&ll=17.028247641597545%2C-104.77179295000009&z=2>. Realizamos duas rodas de conversa que contribuíram muito para o andamento da presente pesquisa: uma no final de 2023 entre os membros do GRUPAR e mais dois grupos de pesquisa, o Grupo de Pesquisa Linguagem, educação e Cibercultura - LEC - UNIFESP - coordenado pela Profa. Dra. Lucila Pesce e o Grupo de Pesquisa Educação e Culturas Digitais (ECult/UFS), liderado pela Profa Simone Lucena. A conversa foi muito potente e pudemos conhecer mais de perto as pesquisas dos grupos, trocar experiências, bem como tensionar sobre os estudos decoloniais e o ponto fulcral do momento: as Inteligências Artificiais generativas - IAg. A outra roda, realizada em 2024, abarcou novamente nosso grupo de pesquisa, o GRUPAR, e mais duas pesquisadoras, a saber: Paula Carolei, design

educacional na UNIFESP, que tensionou a problemática no fato de que esses ambientes de IA tendem a ser programados a partir de uma padronização de dados, e Cláudia Helena Araújo do IFG de Goiás, grupo de pesquisa KADJOT, desenvolvendo as tecnologias educacionais, primeiro realizando um mapeamento de como as pesquisas acadêmicas estavam falando sobre Inteligência Artificial, onde quis se distanciar de apenas contar as nuances históricas, mas sim de tensionar a mesma para os debates dentro das escolas e nas faculdades. Ambas as rodas permitiram o tensionamento dessa temática e a elaboração de debates críticos sobre os impactos das Inteligências Artificiais Generativas na educação.

CONCLUSÕES

O objetivo inicial deste braço da pesquisa era acessar/dialogar (com) os grupos de pesquisas brasileiros que investigam(ram) e interatuam(ram) na/com as singularidades da Cultura Digital e o uso de seus artefatos na Educação durante o período pandêmico da COVID-19. Para a produção dos dados, inicialmente criamos caminhos para encontrar os participantes: 1) buscar os grupos de pesquisas registrados no CNPq, e 2) contactar grupos e pesquisadores com os quais tínhamos mais contatos e, a partir deles, buscar indicações de grupos temáticos. Ao longo da investigação, evidenciou-se a necessidade de ampliação, de modo que não apenas pesquisadores e grupos de pesquisa brasileiros fossem integrados, mas também de outros países, bem como dados acerca do período de retorno aos espaços de presença física (comumente chamado de retorno ao presencial), mas que para nós não poderia ser nomeado de “período pós-pandêmico”, considerando que não tínhamos o anúncio de finalização desta pandemia. Portanto, a partir do primeiro semestre de 2023 começamos a nos mobilizar para essa ampliação, por meio do mapeamento de grupos de pesquisa e pesquisadores internacionais que investigam a Cultura Digital e a Educação. Consideramos que foi possível extrapolar as metas previstas, mesmo considerando que a pesquisa foi iniciada no segundo ano da pandemia covid-19. Tal fato é relevante pois as pesquisas que estavam em andamento e implicadas no formato guarda-chuva tiveram que se adequar e sofreram mudanças significativas. Trouxe tais aspectos em separado por considerar que esta investigação não apenas é relevante, mas traz contribuição singular para os estudos da Cultura Digital. Como trata-se de uma pesquisa que, por ter sido ampliada, está em andamento, oportuniza não apenas a sua continuidade com o mapeamento de pesquisadores cujo foco está nos estudos da cultura digital em interface com a educação, mas especialmente, neste momento tão nevrálgico, a construção de estudos e investigações acerca das IA's. Por fim, neste projeto PQ conseguimos alcançar os objetivos, como descrito anteriormente, fomos além e, no percurso, diversas emergências surgiram, sinalizando que há muito ainda por vir.

REFERÊNCIAS

- BRUNO, Adriana Rocha. Formação de professores na cultura digital: aprendizagens do adulto, educação aberta, emoções e docências. Salvador: EDUFBA, 2021.
- BRUNO, Adriana Rocha. Travessias invisíveis: plasticidade, diferença e aprendizagem em redes rizomáticas de formação de adultos educadores nos ambientes online. In: Angela Dalben, Julio Diniz, Leiva Leal, Luciola Santos (org. coleção) / Adriana Rocha Bruno (org. Parte II - Educação a distância e Tecnologias da informação e comunicação. (Org.). Coleção Didática e prática de ensino: convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente. 1 ed. Belo Horizonte/MG: Autêntica, 2010a, v. 2, p. 171-196.
- BRUNO, Adriana R.; HESSEL, Ana Maria Di Grado; PESCE, Lucila. Trilhas Do Fazer-Pensar/Pensar-Fazer Pesquisa Em Educação Na/Com A Cultura Digital. E-BOOK: OSWALD, Maria Luiza et. al. Metodologias de pesquisa online com o outro. 2023. No prelo.
- BRUNO, Adriana R., COUTO, João L. P. Culturas contemporâneas: o digital e o ciber em relação. Revista educação e cultura contemporânea. volume 16, número 43, 2019. Disponível em <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/5848/47965986> Acessado em 18/07/2023.
- BRUNO, Adriana Rocha; MATTOS, Ana Carolina G. Dispositivos das práticas docentes na cultura digital: curadoria digital na educação aberta. Revista Intersaberes, Curitiba, v. 15, n. 34, p. 210- 225, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i34.1737> Acesso em: 2 maio 2023.
- DELEUZE, Gilles. Diferença e repetição. Trad. Luiz Orlandi e Roberto Machado. São Paulo: Graal, 1988.
- SANTAELLA, Lucia, LEMOS, Renata. Redes Sociais digitais: a cognição conectiva do twitter. São Paulo: Paulus, 2010.