

UMA ANÁLISE ETNOGRÁFICA DE METODOLOGIAS DE ENSINO PARA O DESENVOLVIMENTO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS INOVADORAS

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Bruno Saboia Sobral, Vanessa Ellen Cacau dos Santos, Indira Abreu Garcia, Priscila Barros David, Priscila Barros David

Interessados em compreender como se dá a formação dos estudantes do Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais da UFC para o desenvolvimento de produtos tecnológicos inovadores, este trabalho apresenta resultados parciais de uma pesquisa de iniciação científica em andamento (PIBIC 2019-2020), que investiga o uso de metodologias de ensino voltadas a este propósito. Estudos anteriores, conduzidos nas disciplinas de Projeto Integrado do SMD, têm revelado a dificuldade que os alunos possuem em conceber, executar e produzir projetos inovadores em tecnologias digitais (COUTINHO; GOMES; MELO-JÚNIOR, 2016; COUTINHO, DAVID; PAILLARD, 2018). A presente pesquisa se fundamenta na etnografia como uma lógica de investigação que viabilizou a exploração de resultados de pesquisa sobre metodologias de ensino para o desenvolvimento de tecnologias digitais, compreendendo suas bases conceituais e epistemológicas (GREEN; CASTANHEIRA; SKUKAUSKAITE; HAMMOND, 2015). As metodologias estudadas foram o Design Thinking, o Design Centrado no Usuário e o Design Sprint, a partir de uma análise contrastiva e da busca por uma perspectiva mais aprofundada de compreensão das abordagens. A análise dos artigos fundamentou-se nos domínios da observação participante de Spradley (1980): título e autores, população estudada, perguntas de pesquisa, fundamento teórico-conceitual, design do estudo, dados coletados, procedimentos de análise, resultados observados e conexões com outros trabalhos de mesma natureza. Os resultados apontam que, em cada estudo, as três metodologias valorizaram um profundo conhecimento sobre as necessidades dos usuários para a construção de modelos contextuais e protótipos de maior qualidade. Além disso, os participantes dos estudos se revelaram satisfeitos em seguir uma metodologia para o desenvolvimento de projetos inovadores. Finalmente, as metodologias se demonstraram adequadas a diferentes contextos de elaboração de projetos, inclusive sem o uso de tecnologias digitais.

Palavras-chave: Metodologias. Etnografia. Tecnologias Digitais. Projetos Inovadores.