

Enquadrar a realidade social, em toda sua complexidade e dinamicidade, às molduras de um método, pode ser um fator limitante no desenvolvimento de uma pesquisa. A realidade requer um esforço metodológico que busque desenhar suas próprias estratégias, empregar imaginação e criatividade para selecionar e adequar técnicas. Quando se fala de um objeto que habita a virtualidade dos meios digitais e cujas configurações colocam em xeque modelos de comunicação estabelecidos, encontrar o modo de indagá-lo parece uma tarefa ainda mais árdua.

A inauguração da Internet como espaço para a pesquisa em Comunicação deslocou os métodos de se chegar *a verdade* para uma esfera até então desconhecida. O desafio de compreender o novo levou os pesquisadores a buscar sua própria forma de investigar. A netnografia veio como uma opção bastante aceita, mas acomodar-se nela, vendo-a como “O” método para averiguar objetos que tenham a internet como mediação parece uma saída simplista. Não se trata de “reinventar a roda”, mas sim de ter um olhar criterioso sobre os métodos.

Em recente pesquisa realizada sobre os processos de comunicação com vista à aprendizagem, experimentou-se o uso de uma metodologia própria para abordar os sujeitos em interação no *Moodle*². Buscou-se analisar como professores e estudantes de disciplinas de cursos de Graduação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos dialogavam na plataforma. Num espaço configurado em função das lógicas da mediação tecnológica, a situação da aprendizagem online desenvolve-se sobre características peculiares, o que exigiu um plano capaz de conceber/adequar técnicas para responder às especificidades do objeto. Para dar conta das apropriações realizadas no *Moodle*, priorizou-se uma abordagem holística, que considerou os sujeitos construídos na internet, os trajetos que desenvolveram, as relações que estabeleceram, a interação com o espaço e com os demais participantes.

O modo encontrado para tratar a metodologia foi conduzi-la como se fosse um palimpsesto composto por diferentes camadas, que se sobrepunham de modo que a segunda estivesse marcada pela primeira e a terceira impregnada pelas suas antecessoras. O primeiro momento da investigação foi a realização de uma *observação do ambiente digital* de aprendizagem de cada turma selecionada. O segundo foi composto por uma abordagem inovadora que considerou o professor em situação de navegação no espaço digital, que se chamou de *experiência de usos e apropriações*. Por fim, foram ouvidos os estudantes do grupo selecionado, que foram submetidos ao mesmo procedimento utilizado com os docentes.

¹ Mestre em Ciências da Comunicação. UNISINOS.

² O Moodle é um sistema de gerenciamento de curso, um software de código aberto desenvolvido seguindo princípios pedagógicos, para ajudar educadores a criar uma comunidade de ensino online. Fonte: <http://moodle.org>, acessado em 21 de maio de 2008.