

MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO DO JORNALISMO COMO FERRAMENTA INTERATIVA***DIGITAL MEDIA IN THE TEACHING OF JOURNALISM AS AN INTERACTIVE TOOL******MEDIDAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DEL PERIODISMO COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA***

Francisco Sidney Souza ALMEIDA⁴
Anaísa Alves de MOURA²
Stela Lopes SOARES³
Hamilton Vale LEITÃO⁴
Thiago Mena Barreto VIANA⁵

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo contribuir no ensino do jornalismo através de um tour virtual interativo, mediado pela tecnologia de vídeo 360°, possibilitando aprendizado pela interação. A metodologia aplicada é referenciada sobre o princípio da Educomunicação. Assim, o projeto de navegação virtual possibilitou dinâmica e interação de pontos, permitindo ao estudante selecionar um objeto do estúdio virtual que disponibilizou um *hiperlink* onde apareceu a funcionalidade do equipamento selecionado podendo este, ter o controle da narrativa, escolhendo o direcionamento de estudo de acordo com a proposta aplicada. Nesta pesquisa tivemos um produto de aprendizagem participativa sobre o ensino do jornalismo, mediante os elementos pré-textuais apresentados sobre a proposta do tour virtual.

Palavras-chave: Jornalismo Imersivo. Tour Virtual. Interatividade.

ABSTRACT: *The present work aims to contribute to the teaching of journalism through the interactive virtual tour, mediated by video technology 360° enabling learning*

⁴Pós-Graduando em Marketing e Comunicação pelo Centro Universitário INTA (UNINTA). Graduado em Jornalismo pelo Centro Universitário INTA (UNINTA). Graduando em Publicidade pelo Centro Universitário INTA (UNINTA). Centro Universitário INTA (UNINTA). Sobral. Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9251-2211>. E-mail: sidneyalmeida@uninta.edu.br.

²Doutoranda em Ciências da Educação - ULHT - Lisboa/Portugal. Mestra em Ciências da Educação - ULHT - Lisboa/Portugal, reconhecida pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Licenciada em Pedagogia – UVA. Centro Universitário INTA (UNINTA). Sobral. Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4878-089X>. E-mail: anaisa1000@hotmail.com.

³Doutorado em andamento em Educação pela Universidade Estadual do Ceará (PPGE/UECE). Mestra em Ensino na Saúde pela Universidade Estadual do Ceará- (UECE). Centro Universitário INTA (UNINTA), Faculdade Alencarina (FAL). Sobral. Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5792-4429>. E-mail: stelalopesoares@hotmail.com.

⁴Doutor em Gestão pela Universidade Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal), reconhecido Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Graduado em Filosofia (licenciatura plena) pela UECE - Universidade Estadual do Ceará. Graduado em Teologia (bacharelado) pelo Instituto de Teologia Aplicada (INTA). Graduado em Gestão Pública e Gestão de Recursos Humanos pela Universidade Estácio de Sá. Centro Universitário INTA (UNINTA), Faculdade Alencarina (FAL). Sobral. Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7343-7022>. E-mail: havaleitao@gmail.com.

⁵Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Bacharel em Jornalismo (UNIFOR). Licenciado em História (UECE). Centro Universitário INTA (UNINTA). Sobral. Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0035-9406>. E-mail: thiagombv@gmail.com.

through interaction. The applied methodology is referenced on the principle of Educomunicação. Thus, the virtual navigation project enabled dynamic and interaction of points, allowing the student to select a virtual studio object that made available a hyperlink where the functionality of the selected equipment appeared, which may have The control of the narrative, choosing the direction of study according to the applied proposal. In this research we had a participatory learning product on the teaching of journalism, through the pre-textual elements presented on the proposal of the virtual tour.

Keywords: *Immersive journalism. Virtual Tour. Interactivity.*

RESUMEN: *El presente trabajo tiene como objetivo contribuir a la enseñanza del periodismo a través de la visita virtual interactiva, mediada por la tecnología de vídeo 360° permitiendo el aprendizaje a través de la interacción. La metodología aplicada se hace referencia al principio de Educomunicação. Por lo tanto, el proyecto de navegación virtual habilitó la dinámica y la interacción de los puntos, permitiendo al alumno seleccionar un objeto de estudio virtual que hizo disponible un hipervínculo donde aparecía la funcionalidad del equipo seleccionado, que puede tener El control de la narrativa, eligiendo la dirección de estudio según la propuesta aplicada. En esta investigación hemos tenido un producto de aprendizaje participativo sobre la enseñanza del periodismo, a través de los elementos pretextuales presentados a propuesta de la visita virtual.*

Palabras clave: *Periodismo inmersivo. Tour virtual. Interactividad.*

Introdução

O uso das tecnologias digitais na educação tem tornado possível o desenvolvimento de diversas atividades que contribuem para atuação participativa de educadores e educandos, favorecendo o desenvolvimento de técnicas interativas, como por exemplo, o uso do *tour* virtual interativo enquanto ferramenta de navegação *multitela*, permitindo ao estudante o acesso a conteúdos através da usabilidade dos materiais apresentados, conforme a necessidade do estudo. Neste sentido, será apresentado um produto destinado aos estudantes do curso de jornalismo que dispõe de navegação interativa: a virtualização do estúdio de TV. Este produto permite ao estudante selecionar um objeto do estúdio virtual que disponibilizará um *hiperlink* onde aparecerá a funcionalidade do equipamento selecionado com objetivo ampliar as possibilidades de aprendizagem aos acadêmicos de jornalismo.

Desta forma, propomos um estudo sobre a virtualização do laboratório de TV através do *tour* virtual, podendo ser acessado de forma *online*, por meio da plataforma de ensino AVA⁵, ou *off-line* sendo executado diretamente no computador nos formatos

⁵ AVA, ou Ambiente Virtual de Aprendizagem, é o “local virtual” onde, em geral, os cursos na modalidade à distância ou semipresencial acontecem. São ambientes que utilizam plataformas especialmente planejadas para abrigar cursos.

EXE⁶ e HTML5⁷ como método facilitador no processo de ensino do jornalismo, permitindo uma aprendizagem de forma simplificada e objetiva através da tecnologia de navegação virtual e suas interatividades no uso da construção da informação.

Mediação para aprendizagem

Educomunicação

As tecnologias digitais possibilitaram a construção de uma malha de conexão entre áreas do conhecimento distintas e a criação de uma dimensão por onde transitam ideias e conceitos, permitindo a vivência de novas experiências no saber, no fazer e sentir. O termo Educomunicação, base metodológica deste trabalho, é um conceito pedagógico que propõe o uso de recursos tecnológicos e técnicas da comunicação na aprendizagem através de meios de mídia. É tanto uma prática como um conceito utilizando recursos tecnológicos no campo Educação/Comunicação.

O contexto histórico pertinente à relação educação e mídia foi relatado por diversos autores que comumente contavam os acontecimentos realizados por meio do conceito de educação e de comunicação. Nesta ocasião, apresentaremos um paralelo histórico de alguns trabalhos realizados pelo Reino Unido, Canadá e Brasil. A escolha desses países se deu pela relação complementar da pesquisa tendo o Brasil na maior parte do desenvolvimento de Educomunicação, base nas experiências do Canadá e Reino Unido, segundo Soares (2000) e Fantin (2007).

Dentre os demais países que desenvolvem o conceito de Educomunicação, destacamos o Reino Unido no sentido de proximidade com o projeto em que está sendo apresentado, tendo como base a utilização estritamente técnica envolvendo estudos relacionados a produções fílmicas e mídia para o ensino acadêmico. Esta relação entre teoria e prática com utilização de obras audiovisuais vem ao encontro com a proposta na qual desenvolvemos essa pesquisa do projeto *tour* virtual para o ensino do jornalismo. Professores e mediadores da educação têm adotado cada vez mais os métodos que possibilitam a prática de ensino em sua relação educacional. “Para o Reino Unido as primeiras iniciativas no campo datam a década de 30, quando professores de

⁶ EXE é uma extensão de arquivos ou ficheiros que podem ser executados por computadores que estejam executando algum sistema operacional.

⁷ HTML5 (Hypertext Markup Language, versão 5) é uma linguagem para estruturação e apresentação de conteúdo para a *World Wide Web* e é uma tecnologia chave da Internet originalmente proposto por *Opera Software*.

inglês começaram a se envolver com experiência de mídia dos seus alunos tanto no cinema quanto na imprensa popular” (BUCKINGHAM, 2002, p. 251).

O Canadá por sua vez, foi fonte de estudo dessa pesquisa por apresentar o conjunto de leis mais atual e abrangente para a prática do conceito Educomunicação, como um todo. A prática desenvolvida possibilitou o uso de recursos com leis e fontes dos direitos autorais liberadas para auxílio e dinâmica do ensino em sala de aula; essa prática se tornou possível devido à implantação de leis que possibilitam o acesso a materiais de mídia com o propósito de facilitar os processos de ensino e aprendizagem.

No Canadá as práticas envolvendo mídia e educação surgiram através de um projeto de cursos sobre filmes na década de 1960. O projeto educacional envolvendo intitulada *Educação para a Tela* teve sucesso em atuação e a “partir de 1999, a educação para a mídia tornou-se um item obrigatório do currículo de Artes e Língua Inglesa no Canadá” (ANDERSEN; DUNCAN; PUNGENTE, 2002, p. 159).

Cada um de nós interage de forma única aos textos da mídia, com base em fatores tais como gênero, raça, idade, classe social e experiências de vida. Cada um de nós negocia significados de forma diferente. A teoria da recepção está implícita em todo o processo.

No Brasil, a primeira experiência de Educomunicação surgiu com Roquette-Pinto, na década de 1920, com o lançamento da primeira Rádio Sociedade Educativa lançada no Rio de Janeiro. Nesse primeiro momento, o programa não conseguiu atingir seu objetivo, pois ainda era um meio elitizado, sendo transmitida inicialmente, até 1927, através de assinaturas, formando então uma "sociedade": “eis uma máquina importante para educar nosso povo” (Roquette-Pinto 1923, p. 4). Em 1936 a Rádio Sociedade do Rio de Janeiro foi doada ao MEC, que passou a se chamar *Rádio Ministério da Educação e Cultura*, com sede no estúdio da América Latina, o estúdio sinfônico Maestro Alceo Bocchino.

O pensamento pedagógico de Freire (1983) influenciou a formação da comunicação popular comunitária que, por sua vez, tem ascensão sobre a Educomunicação. Sua concepção de educação popular abalou as bases do ensino elitista vigente, repercutiu internacionalmente e produziu uma ruptura no percurso histórico da educação/comunicação.

O referido autor buscava fundamentar o ensino-aprendizagem em ambientes interativos através do uso de recursos audiovisuais. Mais tarde, reforçou o uso de novas

tecnologias, principalmente o vídeo, a TV e a informática. Seu método de alfabetização, aprovado pela Conferência Nacional dos Bispos no Brasil (1963), foi adotado imediatamente pelo Movimento de Educação de Base (MEB) como adequado para alfabetizar através da Telescola (educação à distância usando rádio e monitores). “O educador já não é mais o que apenas educa, mas o que enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. [...] Os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo.” (FREIRE, 1983, p. 78-79).

Em seguida, tivemos as políticas públicas projeto de Itamar Franco com o projeto *Plano Decenal de Educação para Todos*, na década de 1990, no qual deu início a uma reforma administrativa no MEC, por força da Lei n. 8.490, de 19 de novembro de 1992, que incorporou ao Ministério da Educação a Secretaria dos Desportos e a Secretaria de Projetos Educacionais Especiais da Presidência da República. As novas leis consistiram na transformação do Conselho Federal de Educação em Conselho Nacional de Educação, mudança que daria maior autonomia ao MEC, sobretudo no que diz respeito a gestão do Ensino Superior.

Autores como Soares desenvolvem o conceito de Educomunicação⁸ de modo mais abrangente. O pesquisador deseja estabelecer bases sólidas para a inter-relação comunicação e educação.

A partir de um substrato comum que é a ação comunicativa no espaço educativo, ou seja, a comunicação interpessoal, grupal, organizacional e massiva promovida com o objetivo de produzir e desenvolver ecossistemas comunicativos através da atividade educativa e formativa. (SOARES, 2002, p. 2).

Soares (2000) insere o conceito na perspectiva da gestão comunicativa: compreende “a organização do ambiente, a disponibilidade dos recursos, o *modus faciendi* dos sujeitos envolvidos e o conjunto das ações que caracterizam determinado tipo de educação comunicacional” (2000, p. 22-23).

O conjunto das ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos presenciais ou virtuais, assim como a melhorar o coeficiente

⁸ Existe um debate em cima da terminologia, autores como Soares (2002), apresenta o conceito como Educomunicação e Fantin (2007), usa o termo mídia-educação, no entanto nessa pesquisa não entraremos nessa discussão e adotaremos o sentido pensado por Soares por ser o autor base da nossa pesquisa.

comunicativo das ações educativas, incluindo as relacionadas ao uso dos recursos da informação no processo de aprendizagem. (SOARES, 2000, p. 1).

Para o educador Freire (2001), a comunicação é elemento fundamental, pois é ela que transforma seres humanos em Sujeitos. Freire estabelece a relação entre comunicação e educação, na medida em que esta última é vista como um processo daquela, que é uma construção partilhada do conhecimento mediada por relações dialéticas entre os homens e o mundo.

Segundo Soares (2002), a Educomunicação é um campo de relação de e entre saberes. É uma área que abre espaço para questionamentos e conhecimentos, caracterizada pela abordagem sistêmica das relações entre os recursos de interatividades propiciados pelos novos instrumentos da comunicação.

As tecnologias na educação

Mediante o grande desenvolvimento tecnológico que vem se apresentando na sociedade contemporânea, faz-se prudente discutir sobre os desdobramentos do uso das ferramentas tecnológicas na construção do conhecimento.

Em 1923 é lançada a primeira Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, primeira emissora regular brasileira, que surgiu com o objetivo de “levar a cada canto um pouco de educação, de ensino e de alegria”. No Rio de Janeiro, Edgard Roquette-Pinto, um dos fundadores da emissora, dizia:

O rádio é o jornal de quem não sabe ler; é o mestre de quem não pode ir à escola; é o divertimento gratuito do pobre; é o animador de novas esperanças; o consolador do enfermo; o guia dosãos, desde que o realizem com espírito altruísta e elevado. (TAVARES, 1999, p. 8).

A televisão (TV) por sua vez teve seu contexto histórico datado na década de 1950 no Brasil quando, pela primeira vez, foi transmitida uma programação com cunho educativo chamada de *Vídeo Educativo*⁹ e, logo em seguida, passa a ser transmitida pela TV Tupi (ainda em fase experimental). Já no ano de 1952, com o surgimento das programações de telejornais e de entretenimento, possuíam o nome do programa

⁹ O “Vídeo Educativo” fazia parte de uma série de apresentações com propósito educacional que fora transmitido na TV na década de 1950. A programação aconteceu entre os dias 20 à 26 de Julho, no saguão dos Diários Associados na rua 7 de abril em São Paulo.

seguido do patrocinador: *Telenotícias Panair*, *Repórter Esso*, *Telejornal Bendix*, *Reportagem Ducal*, *Telejornal Pirelli*, *Gincana Kibon* e *Sabatina Maisena*, dentre outros. Diante de uma nova forma de ver o mundo por meio de tecnologia que levaria informação, entretenimento e educação aos lares, ainda eram poucas as famílias que possuíam um aparelho de TV: em 1952, o valor para compra de um televisor era um pouco mais barato que um carro popular da época. Por isso existiam apenas 11 mil desses aparelhos nos lares em todo o Brasil.

Ainda na década de 1970, Roberto Marinho lançava o projeto Telecurso 2º grau, que possibilitaria estudo a distância através da TV, assistindo aos programas e comprando os fascículos que eram vendidos nas bancas, as pessoas podiam concluir os ensinamentos Fundamental e Médio (na época chamados de 1º e 2º graus). Em 1995, o Telecurso 2º grau foi substituído pelo Telecurso 2000. Segundo o portal de notícias G1¹⁰, “já foram implementadas cerca de 32 mil salas de aula no país, beneficiando mais de 7 milhões de estudantes. O diploma era conseguido por meio das provas aplicadas pelo próprio governo”.

Segundo Moraes (1993), a informática educativa no Brasil tem suas raízes históricas plantadas na década de 1970, quando, pela primeira vez, em 1971, se discutiu o uso de computadores para o ensino de Física, na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Em 1997, o Ministério da Educação (MEC), criou o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) para promover o uso pedagógico de Tecnologias de Informação e Comunicações (TICs) na rede pública de ensinamentos Fundamental e Médio. Sobre o uso do computador na educação, Valente (2007) afirma:

O computador é uma ferramenta que pode auxiliar o professor a promover aprendizagem, autonomia e criatividade do aluno. Mas, para que isto aconteça, é necessário que o professor assuma o papel de mediador da interação entre aluno, conhecimento e computador, o que supõe formação para exercício deste papel. (VALENTE, 2007, p. 4).

Aliado a isso, evidencia-se uma concepção de Educomunicação (RIVOLTELLA, 2002; PINTO, 2005) que se refere a fazer educação usando todos os meios e tecnologias disponíveis:

Ou seja, se refere a um uso pedagógico de todas as mídias e suas tecnologias: celular, Internet, computador, videogame, TV, cinema,

¹⁰ G1 – site de entretenimento e conteúdos jornalísticos da emissora Globo.

fotografia, livro, CD, DVD, integrando-os com a dimensão da corporeidade, expressividade e o contato com a natureza. (FANTIN, 2007, p. 33).

Com base na pesquisa levantada, constatamos diversos marcos históricos desde a década de 1920, fazendo uso comumente da inter-relação educação e comunicação com propósito de ensino, reflexão e mudança social em um processo que visa intervir na realidade da sociedade com a preocupação de fazer com que o educando seja capaz de compreender e interagir com os meios de comunicação e junto desta interação, promover uma educação continuada.

Tour interativo

O tour virtual é um recurso de visualização e navegação de ambientes que possibilita interação e controle a partir de um ponto fixo. Um espaço em que o usuário pode navegar em representações tridimensionais e/ou realistas, tendo o controle direto da câmera em uma proposta de interatividade bidirecional¹¹, que afeta a pessoa na medida em que haja um maior ou menor grau de participação e imersão. Sobre a interatividade, afirma (BARROSO, 2014, p. 222) “a interatividade, que descrevemos como o controle, mais ou menos parcial, que as pessoas têm sobre a apresentação da informação nos documentos digitais”.

Além da navegação virtual, o *tour* interativo possibilita adicionar informações visuais como descrição de objetos e ambientes que os tornam base de informações direcionadas, dedicadas a cada objeto específico, controlado através da interação do visitante.

O projeto interativo possibilita ainda a integração de vídeos, fotos e interação com outras páginas da web. O campo de visão em ângulos de 360°¹², exibe um giro permanente sempre que seu usuário não estiver em interação; isto permite que os estudantes percebam rapidamente que o seu *tour* virtual é mais do que apenas uma única imagem fixa.

Nesse nosso produto, o estudante esteve diante do estúdio de TV em uma proposta virtual interativa. O projeto possibilitou a navegação e visualização em uma proposta de 360°, podendo ser direcionado através da interação na tela. A interação

¹¹ **Bidirecional:** sentido de interação dupla, podendo o aluno navegar por meio do tour virtual ou selecionar um objeto que disponibilizar de um texto de diálogo através de um *hiperlink*.

proposta foi o acesso a objetos pré-selecionados, tais como: microfone direcional; câmera de vídeo; aparelho de *teleprompter*; técnica de *chroma-key*; iluminação; microfone bola; aparelho de captura de áudio tascam; claquete; *slider*; entre outros, que serão transformados em *hiperlinks* quando clicados ampliará a imagem do objeto e um texto de diálogo que mostrará a usabilidade do equipamento.

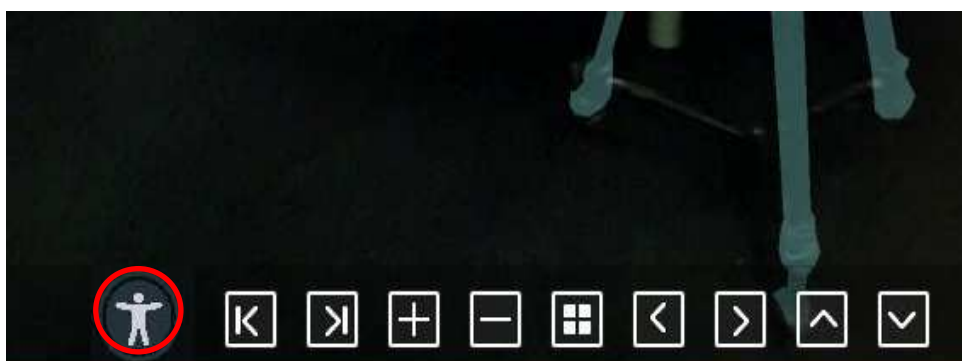
Figura 1 – Ampliação do objeto selecionado: microfone direcional



Fonte: Acervo dos pesquisadores.

O projeto de virtualização do laboratório de TV disponibilizou de recursos de acessibilidade pertinente à leitura das informações expostas no *tour* virtual. As informações apresentadas ao selecionar um objeto do estúdio podem ser acessadas em libras e em áudio, por meio do ícone acessibilidade que está disponível na parte inferior do projeto em uma barra com os comandos de direção das imagens em 360°.

Figura 2 – Ícone de acessibilidade: *tour* virtual



Fonte: Acervo dos pesquisadores.

¹² Tecnologia de vídeo 360°: meio pelo qual é realizada a captação de imagens em todos os ângulos, em todas as direções, é possível, para quem assiste escolher para onde olhar.

O ensino do jornalismo através do *tour* interativo

Com base no pensamento de Soares (2000), acreditamos fazer uso do método no desenvolvimento do *tour* interativo como parte do conjunto dos processos que caracterizam o uso do método educacional, com o objetivo de mediar o ensino-aprendizagem através das atividades interativas e participativas aplicadas nas telas. Reforçando:

As três últimas décadas foram profundamente afetadas pelo rápido desenvolvimento das tecnologias intensivas em informação, flexíveis e computadorizadas, que configuraram o estabelecimento da denominada Sociedade da Informação. Tais mudanças significaram uma revolução tecnológica, cujo elemento central é constituído por um conjunto de tecnologias, que tem como base as telecomunicações e a informática, denominada Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC. (ALBUQUERQUE, 2010, p. 72).

O ensino do jornalismo através do *tour* virtual é um novo formato de narrativa com base em navegação e interação entre tela. Essa tecnologia foi lançada no Brasil através da Google *Street View* (2006) com o objetivo de tornar possível a visitação de espaços reais através da internet. O *Tour* Virtual Interativo 360° possibilita, além de uma navegação virtual de espaços reais, a interação de objetos que envolvam o cenário visitado, permitindo o conhecimento através da narrativa aplicada ao objeto com o qual se pode interagir. Contribuindo com o exposto acima:

Hoje se reconhecem tipologias de aprendizagem diferentes das estritamente cognitivas, pelas quais é possível distinguir aprendizagens racionais, afetivas e sensoriais, conforme se trate dos âmbitos e dos canais de percepção humanos que se envolvem, ou aprendizagens simbólicas, estáticas, axiológicas, para cuja sistematização se foi avançado. (GÓMEZ, 2014, p. 76).

Segundo Hernandez (2015), o uso das novas tecnologias como forma de propagar a comunicação no ensino de jornalismo tem sido apresentado como o novo formato de narrativa, que possibilita aos públicos, uma imersão de espaço e navegação entre telas, através da aplicação de realidade virtual 360°.

O Jornalismo Imersivo, baseado em realidade virtual e vídeos 360, tem sido usado ao redor do mundo como um novo formato de narrativa que permite aos repórteres contarem histórias e, ao mesmo

tempo, trazerem o público aos locais onde elas acontecem, de uma maneira nunca antes vista. Esta é uma habilidade em demanda nas organizações de notícias que experimentaram ou querem começar a experimentar a nova ferramenta que permite a imersão narrativa. (HERNANDEZ, 2015, p. 46).

Prensky (2006, p. 76) ressalta que “as aprendizagens atuais resultam das interações com diversos referentes e, em especial, com as telas e seus dispositivos tecnológicos, suporte e formatos”. Com base no entendimento de Educomunicação expressado por Soares (2002), quando se utiliza das interfaces da comunicação e educação tornando possível um novo conceito de aprendizagem através do uso de novas produções midiáticas. Propomos um estudo por meio do *tour* virtual com base em um dos tripés da Educomunicação, mediado pelas tecnologias no ensino-aprendizagem. A dinâmica do ensino do jornalismo aplicada às novas tecnologias proposta neste trabalho com o uso da realidade virtual 360° reafirma a ideia de integração midiática, quando, de acordo com o autor abaixo:

A ideia de educar para a linguagem significa reconhecer cada vez mais a centralidade da linguagem em relação à integração didática das mídias e das novas tecnologias, razão pela qual há que discutir a função educativa das linguagens midiáticas. (FANTIN, 2007, p. 8).

Ou seja, entender as novas tecnologias midiáticas como dispositivos integrados à educação amplia repertórios culturais, desencadear novas sensibilidades e fazer jornalismo por meio de novas linguagens interativas neste caso no uso da RV¹³, implica uma forma de conhecimento, de expressão e de comunicação capaz de aproximar educação, comunicação, arte e cultura através de um processo intencional.

Metodologia da pesquisa

A base metodológica deste estudo se referencia nas técnicas e procedimentos pensados por Soares (2002) e Fantin (2007) quando tratam das ações educacionais em um dos tripés da Educomunicação, na qual os autores abordam o processo de ensino e aprendizado educacionais mediado pelas tecnologias.

¹³ RV: abreviatura para realidade virtual: um conjunto de imagens de computador e sons que parecem representar um lugar real ou situação em que uma pessoa possa estar envolvida.

O tripé educucomunicativo é conceituado com base em: Educação, Reflexão e Ação. A educação mediada pelas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, a reflexão de educar criticamente levando o participante a uma análise e reflexão do cenário no qual está envolvido e ação no sentido de possibilitar um espaço de diálogo, tornam o envolvido em um produtor de comunicação em seu processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para que a crítica das mídias seja usada como elementos de transformação social. Nesse sentido, utilizaremos a base no conceito educucomunicacional apresentado por Soares (2000), para a construção do *tour* virtual interativo.

O método usado teve início com um *brainstorming*¹⁴, momento no qual foi discutido o seguimento do produto. Depois foi elaborada uma lista dos objetos (equipamentos de produção audiovisual do laboratório de TV do Centro Universitário UNINTA (UNINTA)) que disponibilizaria de uma possível interação junto à navegação virtual do estúdio. Foi apresentado um pré-roteiro que foi discutido e em seguida adaptado e aprovado para a execução do *tour* interativo.

A produção do projeto de realidade virtual 360° para o ensino do jornalismo foi pensado inicialmente com base na navegação virtual dos laboratórios de química, trabalho desenvolvido para educação junto ao UNINTA. Na ocasião, foi pensada a relação da realidade virtual com o ensino do jornalismo e aspectos interativos empregados na proposta.

O estudante pôde interagir com o *tour* virtual através da seleção dos objetos expostos na navegação virtual. O projeto possibilitou, além de navegação e visualização das imagens em um campo de 360°, o acesso a alguns objetos pré-selecionados que, ao clicados, abriram um *hiperlink* com a imagem e um texto de diálogo sobre a funcionalidade do objeto.

O projeto de roteirização se deu com base nas obras de Fiell (2000, p. 9), considerando que “o roteiro é como um substantivo é uma história contada em imagens, um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem, ela sustenta todos os elementos do enredo no mesmo lugar”.

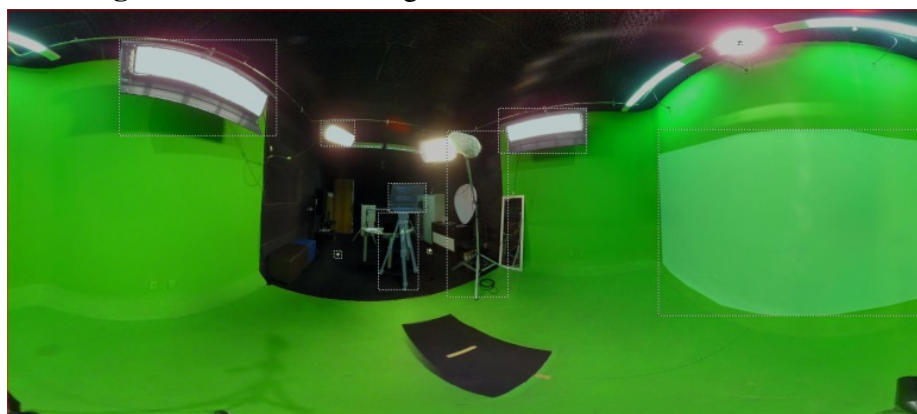
A captação de imagens para o projeto de realidade virtual foi realizada com câmeras 360°; o cenário pré-estabelecido para gravação compõe todos os elementos que permitem a interação durante o *tour* virtual. Em um primeiro momento de gravação é realizada a captura do ambiente o qual será virtualizado.

¹⁴ Momento na qual foram apresentadas as ideias iniciais pertinente ao desenvolvimento do projeto *tour* virtuais interativas.

Todo projeto pode ser subdividido em determinadas fases de desenvolvimento. O entendimento dessas fases permite ao time do projeto um melhor controle do total de recursos gastos para atingir as metas estabelecidas. Esse conjunto de fases é conhecido como ciclo de vida. O ciclo de vida possibilita que seja avaliada uma série de similaridades que podem ser encontradas em todos os projetos, independentemente de seu contexto, aplicabilidade ou área de atuação. (VARGAS, 2007, p.10).

A tecnologia das câmeras 360° da Kodak PixPro permitem a captura esférica do cenário que irá compor a navegação e interação através do *tour* virtual. Em um segundo momento, realizou-se a captura fotográfica de 16 objetos do estúdio que disponibilizavam de interação no *tour* virtual, sendo eles: *Teleprompter*; câmera de vídeo; *chroma-Key*; microfone direcional; iluminação *power flow*; tascam; microfone de lapela; *sonex*; luz de preenchimento; *headphone*; tripé; claquete; rebatedor de luz; monitor de retorno; *slider* e microfone bola. Depois de terminada a captura de todas as imagens começa a pós-produção do vídeo.

Figura 3 – Foto em 360 graus do estúdio de TV do UNINTA



Fonte: Acervo dos pesquisadores.

Na pós-produção se realiza o armazenamento das imagens para a ilha de edição¹⁵, onde será feito o processo de decupagem através da edição das cenas e do vídeo como um todo. Para realização da edição dos vídeos em 360°, utilizamos o software *Tourweaver 7.98 Professional Edition* (2017)¹⁶; nesta etapa será finalizado o

¹⁵ Ilha de edição é a linguagem usada para computadores que realizam o processo de montagem de vídeo.

¹⁶ *Tourweaver 7.98 Professional Edition* (2017) é um software de edição de imagens 360° usado para desenvolvimento de *tours* virtuais.

processo de pós-produção e será gerado um arquivo final com navegação e interação entre telas. A elaboração do *tour* virtual consiste nas seguintes etapas sequenciais:

a) Planejamento do estúdio virtual:

- Seleção dos objetos a serem disponibilizados com interação;
- Preparação dos textos pertinente à funcionalidade dos objetos;
- Criação dos objetos selecionados em *hiperlinks*.

b) Definição de cenário:

- Montagem dos objetos distribuídos em pontos estratégicos no estúdio de TV.

c) Gravação:

- Captação fotográfica do estúdio de TV em quatro pontos de navegação;
- Fotografia dos equipamentos selecionados;
- Gravação de todos os textos em Libras e em áudio.

d) Edição final:

- Edição do ambiente de navegação virtual através do *software Tourweaver 7.98 Professional Edition* (2017);
- Montagem do texto com a fotografia de cada objeto de interação no software *Adobe Photoshop* (2017);
- Diagramação do livro com os objetos específicos de acessibilidade.

e) Publicação:

- Publicação dos vídeos de acessibilidade (libras e leitura em áudio) no Youtube;
- Publicação do *tour* virtual, nas nuvens¹⁷.

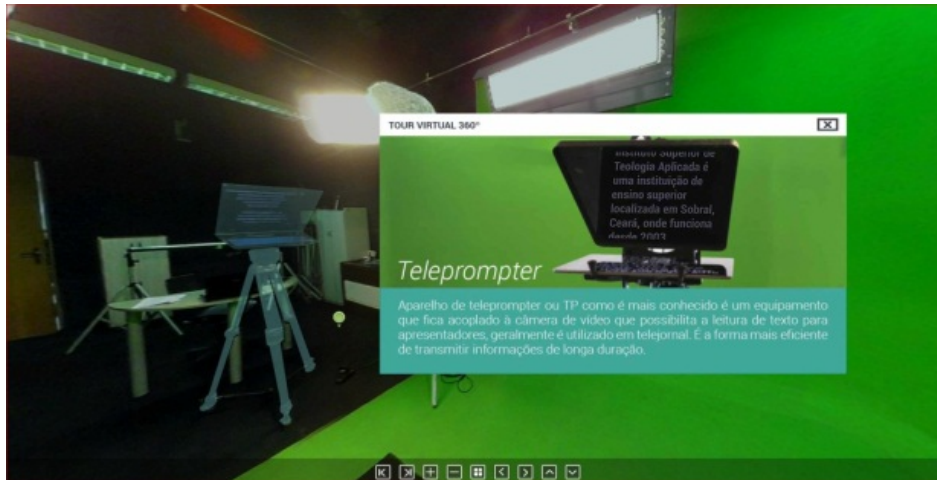
Possibilidades de interação

A possibilidade de interação vista no projeto de *tour* virtual permite o conhecimento do cenário capturado através de navegação entre pontos correspondentes e interação com os objetos disponibilizados no ambiente virtual, desta forma, possibilitou a visualização de pontos específicos que disponibilizará de uma tela com

¹⁷ Nuvens: refere-se à utilização da memória e da capacidade de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da Internet.

informações para cada objeto selecionado. Junto às telas que possibilitaram a interação, o conceito e usabilidade de cada elemento apresentado foi inserido.

Figura 4 – *Hiperlink* do aparelho de teleprompter selecionado



Fonte: Acervo dos pesquisadores.

Contribuindo com a informação acima:

A aprendizagem por descoberta é o eixo central dos processos educativos que se realizam hoje em dia, e nesses processos é que o ensino também deve “explodir” para reconverter-se em “mediação”, ou em diferentes mediações é justamente nesse novo paradigma que se deve “dar sentido” às novas tecnologias na educação. (GÓMEZ, 2014, p. 77-78).

Para Barroso (2014, p. 221), “o trem da convergência midiática mistura e redimensiona as linhagens, em que o textual, visual e sonoro se integra no documento multimídia”. Contribuindo com esta informação “a soma das linguagens não será uma totalidade acumulativa de linguagens, e sim uma unidade, a linguagem multimídia” (OSUNA, 2007, p. 64). Cada unidade (palavra, som, imagem...) dispõe de autonomia expressiva, com sentido comunicativo próprio, mas, na inter-relação com o resto das unidades, se complementa.

Análise

Neste artigo foi apresentado um produto de *tour* virtual com navegação e interação entre pontos específicos do laboratório de TV que estão sinalizados através de

pontos circulares verdes sobre o piso. A proposta possibilitou, além de navegação no ambiente, a interação com os objetos pré-selecionados, cumprindo o propósito inicial de ampliação do ensino do jornalismo por meio dos elementos visuais apresentados no campo de navegação virtual do laboratório de TV. Optando por um trabalho interativo, nosso interesse foi produzir um espaço de comunicação voltado ao ensino do jornalismo, com a maior precisão possível e do contexto real do nosso produto “passamos de uma visão única da realidade para uma interpretação interativa e diversificada dos dados” (LAPERRIÈRE, 1993, p. 127-137).

Considerações Finais

Tivemos como principal resultado alcançado: a criação de um *Tour* Virtual do laboratório de TV do curso de jornalismo do UNINTA, no qual foi disponibilizado como ferramenta de aprendizagem para as turmas de comunicação da faculdade, principalmente para as disciplinas de telejornalismo e fotojornalismo, as quais utilizam o espaço para práticas acadêmicas. A proposta também serve de apoio para as demais disciplinas que tiverem como objetivo o desenvolvimento de produções fotográficas e documentárias audiovisuais, no sentido de conhecer a funcionalidade dos equipamentos empregados no desenvolvimento dos projetos fotográficos e audiovisuais.

Podemos concluir que o desenvolvimento do projeto *tour* virtual interativo, pôde contribuir de forma direta para formação de conhecimento dos acadêmicos do curso de jornalismo do Centro Universitário UNINTA. O projeto contempla o uso de elementos tecnológicos de produção utilizados por profissionais de comunicação na construção de matérias jornalísticas.

Referências

ANDERSEN, N.; DUNCAN, B.; PUNGENTE, J. J. Educação para mídia no Canadá. In: CALSSON, U.; FEILITZEN, C. V. (Org.). **A criança e a mídia**. São Paulo, CORTEZ, Edições UNESCO Brasil, 2002.

ALBUQUERQUE, I. M. C. **O sapato é um martelo**: usos e apropriações das novas tecnologias de informação e comunicação por professores da rede pública de ensino. Repositório Institucional, UFC, Fortaleza-CE, 2010.

BARROSO, J. A. G. Cenários virtuais, cultura juvenil e educomunicação 2.0. In: APARICI, R. (Org.) **Educomunicação para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

BUCKINGHAM, D. A posição da produção: a educação para a mídia e a produção de mídia pelos jovens no Reino Unido. In: CALSSON, Ulla. FEILITZEN, Cecília Von. (Org.). **A criança e a mídia**. São Paulo, CORTEZ, Edições UNESCO Brasil, 2002.

FANTIN, M. **Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos**, 2007. Disponível em: <<http://migre.me/wLNEC>>. Acesso em: 25 mar. 2018.

FREIRE, P. **Educação e mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

HERNANDEZ, R. **Introdução ao jornalismo imersivo**, 2015. Disponível em: <<http://migre.me/wLNFw>>. Acesso em: 22 mar. 2017.

LAPERRIÈRE, A. Lescritères de scientificité des méthodes qualitatives. **Quebec: Actes de colloque du Conseil Québécois de la recherche sociale**. Quebec: Rimous qui, 1993.

MORAES, M. C. **Informática Educativa no Brasil: um pouco de história**. Em Aberto, Brasília, ano 12, n.57, jan./mar. 1993.

OSUNA, S. Cenários virtuais, cultura juvenil e Educomunicação 2.0. In: APARICI, Roberto. (Org.) **Educomunicação para além do 2.0**. São Paulo, Paulinas, 2007.

PRENSKY, M. **Brincando e aprendendo: a necessidade de “reaprender” com videojogos**. In: GÓMES, Guillermo Orozco. **Educomunicação: recepção midiática, aprendizagens e cidadania**. 1. ed. São Paulo, Paulinas, 2006.

PINTO, M. A busca da comunicação na sociedade multi-ecrãs: perspectiva ecológica. Comunicar, **Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación**, Huelva, n. 25, p. 259-64, 2005.

PINTO, R. **Bibliografia**. In: Fundação Getúlio Vargas. Disponível em: <<http://bit.ly/2rMf3CI>>. Acesso em: 10 de junho de 2018.

RIVOLTELLA, P. C. **Media education: modelli, esperienze, profi lo disciplinare**. Roma: Carocci, 2002.

SOARES, I. O. **A Educomunicação quebrando paradigmas**, 2000. Disponível em: <<http://migre.me/wLNGP>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

SOARES, I. O. **Tecnologia educacional e educação à distância**, 2002. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/tead/n1a/artigos2/artigo2b.htm>>. Acesso em: 13 abr. 2018.

TAVARES, R. **Histórias que o rádio não contou: do galena ao digital, desvendando a radiodifusão no Brasil**. 2. ed. Ed. Harbra, 1999.

VALENTE, J. A.; MAZZONE, J.; BARANAUSKAS, M. C. **Aprendizagem na era das tecnologias digitais**. Editora Cortez: São Paulo: FAPESP, 2007.

VARGAS, R. V. **Manual Prático do Plano de Projeto**: Utilizando o PMBOK Guide. 3. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.

Submetido em: 23/02/2019

Aceito: 16/12/2019.

Publicado: 17/03/2020.

Como referenciar este artigo:

ALMEIDA, Francisco Sidney Souza; MOURA, Anaísa Alves de; SOARES, Stela Lopes; LEITÃO, Hamilton Vale; VIANA, Thiago Mena Barreto. Mídias digitais no ensino do jornalismo como ferramenta interativa. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 7, n. 17, p. 44-61, Jan./dez., 2020.

DOI: <http://doi.org/10.26568/2359-2087.2020.4022>. Disponível em:

<http://www.periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/issue/archive>. e-ISSN: 2359-2087.