



Convergência de Mídias

Etapa 1



Prof. Msc. Rafael Pontes Lima

COORDENADOR DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Prof. Esp. Fábio Eduardo Braga Coutinho

COORDENADOR DE TUTORIA

Elizângela Rodrigues Miranda

SECRETÁRIA ADMINISTRATIVA

EQUIPE DE TUTORES

Ana Cristina Soares

André Luiz da Silva Freire

Antônio Rangel Costa

Cláudia Maria Arantes de Assis

Eusébia de Fátima Santa Rosa de Sousa

Jefferson Ferreira Mesquita

Marcos Wagner Queiroz Mendes

Rafael Wagner dos Santos Costa

Raimunda Kelly Silva Gomes

Caro professor,

Bem-vindo ao Módulo Convergência das Mídias!

Sobre o Módulo

Este módulo aborda a convergência das mídias numa perspectiva tecnológica e pedagógica, ou seja, no âmbito da técnica, dos recursos e dos serviços disponíveis nos ambientes da web e do uso pedagógico desses espaços convergentes nos processos de ensino e aprendizagem.

3

Os fundamentos e o cenário de estudo

A sua prática pedagógica cotidiana é o cenário que estará sempre em foco durante esta etapa de estudo. Portanto, para auxiliar na compreensão conceitual da convergência das mídias e, principalmente, para aproximar os complexos conceitos que a envolvem quando analisados sob um olhar educacional, o módulo coloca em evidência o estudo de terminologias como interatividade, autoria, cibercultura, hipermídia e tecnologias convergentes.

Lendo, dialogando e praticando

As leituras e as atividades sugeridas têm o importante papel de articular-se aos cenários pedagógicos por você vivenciados e são, portanto, o fundamento para que, em cada tema proposto, você possa estabelecer o diálogo necessário às suas reflexões, inquietações e indagações.

Navegando

As leituras poderão ser realizadas, navegando pelas telas de conteúdo; basta selecionar os títulos dos tópicos na barra do menu lateral. Note que no decorrer das telas de conteúdo são indicados materiais de apoio e links, cuja função “Saiba Mais” é a de complementar e/ou propor o aprofundamento de temas.

Você não está sozinho

Ao longo do Módulo, você conta com o apoio e a mediação do professor-tutor da sua turma. Acompanhe as novas indicações que serão acrescentadas, tire suas dúvidas, faça comentários, enfim...interaja !!

Bom estudo!

1. O QUE É CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS?

Nos dias de hoje, vivemos o que alguns estudiosos chamam de uma Nova Ordem Tecnológica, que começou a se formar no último decênio do século XX, com o surgimento da Internet. De fato, já é desse nosso tempo as modificações não só tecnológicas, mas também das novas configurações da vida social, econômica, política e cultural. Acima de tudo, o que mais se acentua em nossos dias atuais é a forma diferenciada de estabelecermos comunicação e de gerenciarmos informação.



Observe como o avanço rápido das tecnologias de comunicação e de informação tornou também rápida nossa conexão com o mundo. Mas essa rapidez do tempo digital veio sempre acompanhada da indústria dos dispositivos digitais; e as mídias, em seus formatos tecnológicos, foram surgindo para acrescentar novas funções de comunicação. Poderíamos começar falando do rádio, da televisão e situar toda a evolução tecnológica a partir disso. Mas, especificamente os computadores, os quais se iniciaram como máquinas de produção digital e hoje são máquinas de comunicação, graças à Internet, denotam o marco mais preciso dessa mudança na forma de comunicação. Também os celulares, os palm tops, os palm tops são computadores de mão (com processador, sistema operacional, memória, tela), bastante usados como agenda eletrônica. Além de entrada para cabo USB, que permite ao usuário receber ou enviar dados e informações a outro computador, os mais modernos possuem tecnologias de conexão, GPS (instrumento de navegação por satélite) e funções multimídia, como MP3 e câmera digital. e tantos outros dispositivos derivados das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) pertencem ao que denominamos novas tecnologias. e tantos outros dispositivos derivados das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) pertencem ao que denominamos novas tecnologias.



Essa breve introdução tem o propósito de incitá-lo a pensar nessas máquinas de comunicação e a observar como as funcionalidades dos dispositivos foram agregando novas funcionalidades, não só para comunicar, mas também para informar, compartilhar e produzir novas informações.

O computador agregou a Internet e dessa emergiu, e continua a emergir, diferentes possibilidades. Os celulares possuíam a função de telefonia móvel e, atualmente, agregam envio de mensagens, acesso à Internet, câmeras que filmam e capturam imagens, serviços de informação, agendas, etc. Sem contar com o atual formato da televisão, migrando para a transmissão digital e para a capacidade interativa entre usuários e produtores de conteúdos para a TV.

3. VOCÊ NOTOU QUE TUDO CONVERGE?

Um só espaço, ou um único dispositivo, e muitas funções integradas!

Por exemplo, ao ligar o computador e conectá-lo à Internet (via discagem, cabo ou wireless Wireless – tipo de conexão à Internet sem a necessidade de utilização de fios.), encontram-se à sua disposição aplicativos (também denominados softwares para a web) para que você interaja por mensagens instantâneas, ouça sua rádio preferida, escreva seus textos nos editores, envie correspondências, assista a vídeos, encontre livros, faça compras, pertença a grupos de interesse pessoal, forme redes, publique suas produções, estude a distância, etc.

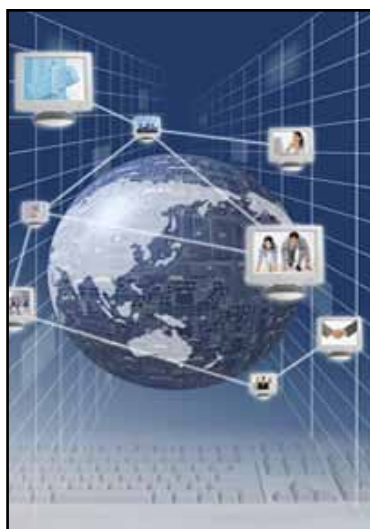
Um exemplo simples, que nos ajuda a compreender o significado da convergência tecnológica, é o aparelho celular, que hoje recebe mensagens, envia vídeos, tira fotos, sintoniza a televisão, faz conexão com a Internet e continua a ser usado para conversar com as pessoas.



5

É disso que estamos falando, da integração entre os dispositivos digitais, os computadores e as telecomunicações.

E é isso que define o tema que estamos abordando: convergência tecnológica e convergência das mídias.



4. VIVENDO SOB A CONVERGÊNCIA

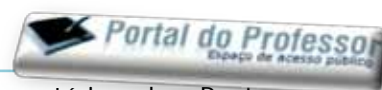
Para que o computador possa publicar as notícias de um jornal, transmitir um programa de rádio ou de televisão, é preciso que a informação de voz ou de imagem e som tenha sido digitalizada, isto é, transformada em um conjunto de sinais digitais transmitidos através da Internet a partir de determinado tempo e lugar para outros lugares e tempos.

Se a informação veiculada, isoladamente, via imprensa, rádio ou televisão, influencia a formação da opinião pública e o desenvolvimento da sociedade, o que acontece quando as pessoas passam a ter acesso instantâneo aos acontecimentos por meio de todas essas mídias integradas a um único artefato?

Hoje, por meio da Internet, você pode acessar conteúdos interessantes, como vídeos por exemplo, a partir de seu computador, esteja você onde estiver.

Veja o exemplo a seguir: um vídeo-documentário feito pela TV Escola para ser veiculado originalmente pela TV.

6



Trata-se de um vídeo documentário sobre Paulo Freire (parte 1), disponível no Portal do Professor. Para assisti-lo siga o link abaixo:

Acesse o documentário, através deste Link direto:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica.html?id=18882>

Ainda não sabemos identificar a amplitude da influência da integração das mídias sobre as atitudes, costumes e ações das pessoas pertencentes a uma sociedade. Porém, sabemos que a convergência das mídias influencia nossos modos de ser, estar, agir e se comunicar no mundo. E, portanto, influencia nossos modos de aprender e ensinar! E isso nos interessa estudar como educadores inseridos no mundo digital.



Pense um pouco sobre seu cotidiano:

Você utiliza telefone celular para conversar com sua família e amigos?

O que mais você faz com seu celular?

E os jovens, seus filhos, sobrinhos, alunos, o que fazem com seus celulares, além de conversar via voz?

Quais as implicações desse dispositivo quando o situamos no contexto da educação?

5. CONCEITUANDO CONVERGÊNCIA TECNOLÓGICA

Convergência tecnológica é um termo empregado em diferentes setores de atividades, tais como comunicação, computação, telecomunicações e outros, com o intuito de designar o uso de uma única infraestrutura tecnológica para fornecer acesso a informações, aplicações e serviços, os quais requeriam originalmente equipamentos, canais de comunicação, protocolos e padrões independentes.

As tecnologias que integram setores de telecomunicações,

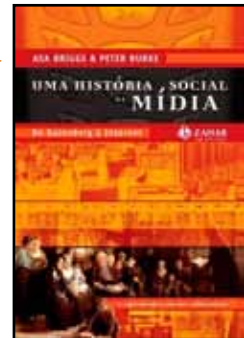
meios de comunicação e tecnologia de informação constituem elementos de suporte para a convergência tecnológica. Como exemplo, temos telefonia fixa ou móvel, TV digital, Internet móvel e vídeo-conferência.



7

Será que a convergência é um conceito que surge com o advento das tecnologias de informação e comunicação?

Briggs e Burke (2004), no livro *“Uma História Social da Mídia”*, lembram que o termo convergência é empregado para designar a integração de texto, som, imagem e número à tecnologia digital desde a década de 1990, mas que antes disso já era usado de modo mais amplo para indicar a integração entre mídias e telecomunicações, como, por exemplo, a junção entre mídias visuais e sonoras por meio da televisão. Hoje, a convergência das mídias pode ser encontrada em distintos dispositivos construídos com base na tecnologia digital.



“convergência de mídias se dá quando em um mesmo ambiente estão presentes elementos da linguagem de duas ou mais mídias interligados pelo conteúdo”.
 (PELLANDA, 2003, p. 3).

Podemos, então, consensualmente, afirmar que a convergência tecnológica e midiática significa a integração entre as telecomunicações, os computadores e os tradicionais meios de comunicação (rádio, jornal, televisão, mídia impressa, etc.) em um único artefato.

A nova mídia digital é e será, cada vez mais, constituída pela convergência e interação midiática, abandonando o conceito tradicional de mídia segmentada, ou seja, de um meio para cada tipo de mídia. Relativamente ao abandono do conceito de uma máquina para cada atividade de mídia, Castro (2005) faz a seguinte afirmação:

“Foi-se o tempo que havia uma máquina para cada atividade, seja ela para uso privado ou profissional. Hoje elas convergem em funções e atividades, sendo oferecidas em tamanhos cada vez mais compactos, como é o caso dos palms Palms ou palm tops - computadores de mão. e dos aparelhos sem fios que permitem utilizar Internet em qualquer lugar do planeta sem necessitar de conexão telefônica.” (CASTRO, 2005, pp. 5-6).

6. A GÊNESE DA CONVERGÊNCIA DIGITAL

É fato que as transformações tecnológicas, rápidas e dinâmicas, geradas principalmente pelas indústrias de Tecnologia de Informação (TI) que as produzem, estão na gênese da convergência digital. Entre os aspectos propiciadores desse desenvolvimento tecnológico, podemos destacar:

- . desenvolvimento da área de telecomunicação;
- . surgimento e crescimento da Internet;
- . digitalização de conteúdos e produtos existentes (máquinas fotográficas, televisores, etc.), bem como o aparecimento de novos produtos (palm tops, celulares 3G Celulares 3G = celulares de terceira geração, que permitem conexão com a internet em alta velocidade., celulares inteligentes, MP4, etc.);
- . ampliação do poder de processamento dos computadores;
- . ampliação da capacidade e oferta de banda de comunicação;
- . ampliação da demanda por mobilidade e acesso global;
- . interoperabilidade entre plataformas computacionais;
- . surgimento da conexão sem fio (ou wireless).

Todos esses aspectos da convergência tecnológica estão operando uma verdadeira revolução em nossas vidas, e as transformações mais importantes talvez estejam relacionadas à superação das limitações das mídias tomadas isoladamente, à complementaridade de uma linguagem midiática por outra(s) e, principalmente, à mudança de foco, priorizando a mensagem e o receptor em detrimento do meio.

A convergência aplicada à tecnologia digital levou à digitalização de todas as formas de conteúdo e evidenciou que “o conteúdo não determinava mais o modo de transmissão” (BURKE, 2004, p. 272). Nesse sentido, uma mesma notícia hoje é veiculada por distintos meios de comunicação.

Outra importante contribuição, apontada por Pellanda (2003), diz respeito à atuação de modo complementar dos hemisférios esquerdo (lógico e sequencial) – ativado pela linguagem escrita – e direito (emocional) – ativado pela linguagem audiovisual – do cérebro.

7. GERAÇÃO DIGITAL E CONVERGÊNCIA TECNOLÓGICA

Há uma relação direta entre aquilo que a indústria dos dispositivos digitais produz e o que a sociedade digital demanda e, por isso, os fatores que contribuíram para a criação de modelos convergentes de comunicação não são apenas de ordem tecnológica, pois vivemos em uma sociedade digital que demanda diferentes usos em relação às TICs.

Como afirma Basso (2003), a geração atual de crianças e adolescentes, que se utiliza, constantemente, das ferramentas e dos serviços implícitos à rede Internet, e na qual busca, fora de um modo tradicional de pesquisar e de produzir, o que interessa às suas demandas, constitui a chamada geração digital.

Essa geração digital que “navega” pela Internet quer acessar repositórios de informações disponíveis em diferentes fontes, conversar trivialmente e conhecer pessoas, quer comunicar-se com amigos distantes e, principalmente, estabelecer, à distância, aprendizagem por meio de trocas colaborativas.

Uma das tendências dessa geração é não se fixar em um único dispositivo. Nessa espécie de “nomadismo” e na possibilidade de, nesse, constituir-se uma ética eclética, múltipla e diversa, cuja essência é a demanda, prevalece aquilo que se denomina convergência. As tecnologias convergem para criar novas tecnologias e novos produtos; os conceitos convergem para dar forma a conceitos completamente novos; as pessoas convergem para novas comunidades locais, globais, e virtuais (BASSO, 2003).

Diante de todo esse cenário digital, podemos considerar que a fruição dos jovens, causada pela convergência das mídias, provoca a formação de culturas distintas das culturas das gerações passadas?


8. POSSIBILIDADES INERENTES À CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS

A convergência das mídias, com a integração da computação com as telecomunicações, a captura e difusão de informações e a Internet possibilitam:

- . adaptação dos meios de comunicação à nova mídia digital;
- . elaboração de leis que reduzam as barreiras que limitam o uso de novas tecnologias pelas empresas de mídias;
- . surgimento de novos produtos e novos modelos de negócios;
- . surgimento de empresas de comunicação de pequeno porte, com conteúdos mais alternativos, criativos e inovadores;
- . surgimento de uma nova forma de pensar e de estar no mundo, ou seja, de uma nova lógica de raciocínio, caracterizada pelo desenvolvimento simultâneo de diferentes habilidades e da capacidade de múltipla atenção nos indivíduos;
- . dissolução dos limites de tempo e espaço, permitindo o acesso a conteúdos e informações a qualquer hora e em qualquer lugar;
- . construção coletiva e rápida disseminação e compartilhamento do conhecimento e da informação, potencializando o poder comunicacional;
- . criação de novas atividades profissionais e de novos empregos;
- . favorecimento de acesso rápido e seguro a bens e serviços, à informação, à educação, à saúde e à justiça, entre outros direitos do cidadão;
- . surgimento do conceito de jornalismo colaborativo, tirando os leitores da posição de meros consumidores passivos para transformá-los em fornecedores e coprodutores de notícias;
- . desenvolvimento de relações de interatividade entre produtores e receptores de informações e de programações.

Observe que a principal capacidade da convergência das mídias é a de possibilitar a integração de dispositivos digitais e o seu uso sob demanda.

Mas há um aspecto mais evidente e importante a se destacar na contribuição da convergência das mídias: **a interatividade**.



Para saber mais...

Para ajudar na análise mais aprofundada das questões aqui abordadas, sugerimos a leitura do artigo publicado por Silva e Couto, em 2008.

SILVA, Valdirene Cássia da; COUTO, Edvaldo Souza. "Convergência cultural-midiática: as tecnologias e a fruidez da juventude na cibercultura". In: **IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, Faculdade de Comunicação/UFBA, 2008.
Disponível em <http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14165.pdf>

9. O QUE É INTERATIVIDADE E QUAL SUA RELAÇÃO COM A CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS?

A interatividade foi uma palavra empregada durante algum tempo em relação a equipamentos disponíveis em museus, feiras e exposições para indicar as escolhas individuais sobre o que e quando se quer ver, ouvir ou manipular. Mas a convergência das mídias digitais traz um potencial de mudanças drásticas nos modos de produção, expressão do pensamento, partilha de informações e comunicação.

Interatividade é um conceito polissêmico, concebido por diferentes pesquisadores conforme a sua área de formação e atuação.

No Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, a interatividade é definida como a “capacidade de um sistema de comunicação ou equipamento de possibilitar interação”.

Um modo interessante de entender as múltiplas concepções atribuídas à interatividade pode ser visto na leitura do artigo “Conversando sobre interatividade”, produzido a partir de um processo dialógico de construção coletiva, dos autores Picanço, Lago, Bonilla, Pretto, Lima e Hetkowski (s/d). Esses autores dialogaram em torno da questão “O que é interatividade”.

Clique aqui e estabeleça o seu diálogo com o texto “conversando sobre interatividade”!!


Também para Lemos (2007), a interatividade é considerada como “um caso específico de interação, a interatividade digital, compreendida como um tipo de relação tecno-social, ou seja, como um diálogo entre homem e máquina, através de interfaces gráficas, em tempo real”.

Para o filósofo Pierre Lévy (1999, p.82), a interatividade é:

“muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico”.

Por outro lado, José Armando Valente (2005), engenheiro e pesquisador em Tecnologias na Educação, em artigo do livro “Integração das Tecnologias na Educação”, organizado por Almeida e Moran (2005), adota a interação como a base da aprendizagem e acentua que aprender é construir conhecimento e na interação com o mundo o aprendiz coloca-se diante de situações que devem ser resolvidas e, para tanto, interage com o computador para buscar informações, interpretá-las, representá-las e construir conhecimento, criando o ciclo da aprendizagem que ele passou a denominar, posteriormente, de espiral da aprendizagem, uma vez que na retroação o aprendiz já se encontra em um novo patamar de conhecimento e não volta ao mesmo ponto anterior.

Nesse mesmo livro, Beatriz Corso Magdalena especifica que “o homem depende necessariamente da interação” (p.51).



Para saber mais...

VALENTE, José Armando. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador. O papel do computador no processo ensino-aprendizagem. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; MORAN, José Manuel. (Orgs.). **Integração das Tecnologias na Educação**. Salto para o Futuro. **TV E Brasil, Secretaria de Educação a Distância**. Brasília, 2005. Disponível em: <http://www.tvebrasil.com.br/salto/livro.htm>

MAGDALENA, Beatriz Corso. Ciência da Natureza, Matemática e Tecnologia. A integração como padrão comum entre as ciências da natureza e a tecnologia. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; MORAN, José Manuel. (Orgs.). **Integração das Tecnologias na Educação**. Salto para o Futuro. **TV E Brasil, Secretaria de Educação a Distância**. Brasília, 2005. Disponível em: <http://www.tvebrasil.com.br/salto/livro.htm>

Podemos, enfim, definir interatividade como a possibilidade - cada vez maior com o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e com as convergências das mídias - de transformar os atores envolvidos no processo de comunicação, a um só tempo, em produtores e receptores de informações.

É bom não nos esquecermos, no entanto, de que a interatividade entre emissores e receptores dos meios de comunicação de massa já existia muito antes do surgimento da Internet, ocorrendo com o envio de cartas à seção dos leitores de jornais e revistas, com a participação de ouvintes por carta ou telefone em programas de rádio, com a participação de telespectadores por carta, telefone ou pessoalmente, em programas de televisão, etc. Aliás, os folhetins publicados nos jornais do século XIX constituem o primeiro objeto de interatividade não só no Brasil, mas também na Europa (La Presse e La Siècle), já que os leitores da época podiam interferir no enredo das narrativas literárias com o envio de cartas ao jornal.

10. INTERATIVIDADE E INTERNET

Atualmente, com o surgimento da Internet e da convergência das mídias, o que vemos é a potencialização, bem como o aparecimento de novas formas de interatividade. Os leitores de jornais, em versões impressas ou digitais, os ouvintes de notícias de rádio, digital ou não, e os espectadores de telejornais não precisam mais se comunicar com os jornalistas ou colunistas de sua preferência por meio de demoradas cartas ou dispendiosas ligações telefônicas, podendo fazê-lo pela participação no blog do jornalista, ou colunista, ou envio de e-mails, os quais, aliás, podem ser encaminhados via telefone celular.

Ainda que estejamos diante de distintas concepções atribuídas ao conceito de interatividade, não há como negar que a convergência das mídias digitais potencializou e favoreceu a criação de novas formas de interatividade, nas quais os emissores e os receptores participam ativamente do processo comunicacional e, não raro, trocam de papéis. Exemplos disso podem ser observados quando os receptores intervêm em um meio (rádio, jornal digital) ou em uma mensagem, produzindo e enviando suas próprias matérias jornalísticas ou manipulando o conteúdo de uma mensagem original, respectivamente.

Como afirma Arlindo Machado, a interatividade, na era da convergência das mídias, passou a ser vista como um processo bidirecional em que emissor e receptor são, a um só tempo, leitor e autor, objeto de manipulação e sujeito que manipula (apud Thurler, 2004, p. 3). Nessa perspectiva, emissores e receptores tornam-se participantes ativos, e o conceito de interatividade aproxima-se do conceito de interação.

O Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa define interação como a "influência mútua de órgãos ou organismos inter-relacionados... comunicação entre pessoas que convivem... intervenção e controle, feitos pelo usuário, do curso das atividades num programa de computador, num CD-ROM etc".

O Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa define interação como a "influência mútua de órgãos ou organismos inter-relacionados... comunicação entre pessoas que convivem... intervenção e controle, feitos pelo usuário, do curso das atividades num programa de computador, num CD-ROM etc".

Para Piaget (1972), o conhecimento é construído nas interações entre o sujeito e o meio, dependendo dos dois ao mesmo tempo e, portanto, a interação é a ação entre pessoas e o meio, que geram a conservação, a formação ou a transformação das estruturas cognitivas e a construção de novos significados

11. GRAUS DE INTERATIVIDADE

Alguns estudiosos, no entanto, estabelecem diferentes graus de interatividade entre emissor e receptor. É o caso, por exemplo, de Alex Primo e Luciana Mielniczuk (apud Thurler, 2004, p. 3), que dividem a interatividade, respectivamente, em “interação reativa e mútua” e “reatividade e interatividade”.



14

1 Interação reativa ou reatividade corresponde à interatividade limitada e predeterminada pelo sistema.

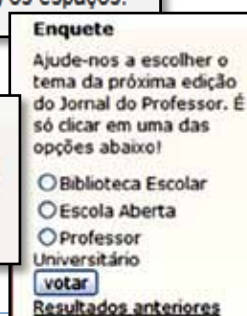
Exemplo - envio de um e-mail para a redação de um telejornal, com comentários, críticas ou sugestões do espectador ou, ainda, o programa de televisão “Você Decide”, exibido de 1992 a 2000, cujo epílogo era decidido pelo telespectador via telefone.

2 Interação mútua ou interatividade corresponde ao tipo de interatividade que permite a participação ativa do receptor na construção do produto final da mensagem ou do programa.

Exemplo - envio de um e-mail, propondo uma seleção musical para uma rádio FM que, duas vezes por semana, convida ouvintes para, durante trinta minutos, atuarem como locutores e apresentadores das músicas que selecionaram ou, ainda, a prática do jornalismo participativo, com o envio a um provedor de conteúdo e acesso à Internet de uma notícia de autoria do próprio usuário.

No Portal do Professor, existem espaços para que os usuários possam participar da programação das edições do Jornal do Professor. Observe os exemplos e aproveite para participar com sugestões!

Interaja! Descubra, no Portal do Professor, outros espaços de interação.



12. CONVERGÊNCIA NA EDUCAÇÃO

Não podemos nos esquecer ainda do papel da convergência das mídias na educação que, inserida nessa nova ordem, já não pode mais ser pensada como antes.

Agora, as relações educacionais, mediadas pelas novas tecnologias, tornam-se mais dinâmicas e pluridirecionais, com professores e alunos no papel de autores de um mesmo processo educacional interativo.


s blogs, por exemplo, vêm sendo cada vez mais utilizados por professores em atividades didáticas com os propósitos de ampliarem a interação professor-aluno e aluno-aluno, expandirem os processos educativos para além do tempo e espaço da aula e fazerem com que os alunos tenham mais oportunidades de produzir uma escrita singular.

Os blogs são usados para produção de crônicas, relatos de momentos do cotidiano, compartilhamento de links e outros recursos, elaboração de crítica a livros, filmes, músicas e outras obras e criação de um portfólio pessoal.



Portal do Professor – Área de Interação e Comunicação

Embora ainda estejamos longe do modelo ideal de interatividade participativa e crítica, o avanço das tecnologias e a convergência das mídias não só favorecem a superação do conceito de comunicação e educação unilateral e centrada, respectivamente, no emissor, mas também a modificação dos agentes dos processos comunicacional e educacional, propiciando que alunos e professores se tornem produtores ou coprodutores de informações e autores de narrativas que representam seus conhecimentos sobre determinado tema ou problema.



Refletindo a partir de seu cenário

Você já foi produtor ou coprodutor de um programa de rádio ou TV?

Você já tomou parte no jornalismo participativo, enviando alguma notícia de sua própria autoria a um provedor de conteúdo e acesso à Internet?

Você já colocou algum vídeo no You Tube?

Você costuma ler notícias, ouvir programas de rádio ou assistir a vídeos feitos por receptores como você?

Como você percebe seu papel em cada uma dessas situações?

13. O QUE MUDA NO CONCEITO DE AUTORIA COM A CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS?

O conceito de autoria, embora não seja original, adquiriu um ineditismo singular graças às capacidades interativas e colaborativas advindas dos espaços de comunicação viabilizados pela Internet.

As novas formas de leitura (com o hipertexto) e de escrita e o aumento da digitalização de materiais facilitam a transmissão e a reprodução de informações, mas, sobretudo, estão por trás do compartilhamento e da recombinação de informações e conteúdos (blogs, wikis, vídeos, músicas, imagens, textos, etc.), bem como da consequente transformação do modo de pensar a autoria.

16

Não são poucos os artigos que tratam da questão da autoria na era da sociedade de informação, não raro apontando duas vertentes contrárias:

De um lado estão as Indústrias Culturais

A Indústria Cultural, ou IC, é constituída por um conjunto de organizações e instituições que produzem a Cultura de Massa com fins lucrativos e mercantis. (fonográfica, cinematográfica, etc.) e as Indústrias de Softwares e Serviços das TIC, bem como os grandes conglomerados de comunicação, produtores dos meios de comunicação de massa. Os Meios de Comunicação de Massa, ou MCMs, são os canais ou os meios que veiculam os produtos da IC para as massas. Ex.: jornais, rádio, cinema, televisão, revistas, Internet, etc., lutando pela ampliação dos direitos de propriedade (ou copyright) de bens imateriais.

Bens imateriais: obras ou produtos da inventividade industrial como, por exemplo, os softwares.

De outro lado, os pensadores da cibercultura


A cibercultura é a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais., defensores da ideia de que esta é regida pela colagem, pela recombinação ou remixagem de conteúdos. Estes, aliás, defendem que, por fazerem nascer todo e qualquer tipo de criatividade (tecnológica, científica, cultural e artística), a liberdade e a colaboração devem ser os princípios norteadores da convergência tecnológica e da interatividade. Veja o que Silveira (2006) afirma a esse respeito:

“No mundo das redes, a liberdade ao invés de aumentar simplesmente a competição, está consolidando a colaboração e a solidariedade.” (SILVEIRA, 2006, p. 5)

No entanto, a consolidação dos princípios de colaboração e de solidariedade na Internet está em construção e é alvo de debates e reflexões.

. Ao usar referências de outros autores encontradas na Internet na elaboração de materiais para distribuir entre seus alunos, como apoio às suas aulas, você se preocupa com a questão dos direitos autorais?

- . Você analisa com seus alunos o respeito aos direitos autorais?
- . Você acha que o direito de propriedade tolhe a criatividade?
- . Você acha que o direito à informação e à educação deveria se sobrepor ao direito de propriedade?
- . O que representa para você a capacidade de ferramentas interativas potencializarem a expressão de idéias do aluno-autor para além dos padrões educativos convencionais?



Refletindo a partir de seu cenário

Ao usar referências de outros autores encontradas na Internet na elaboração de materiais para distribuir entre seus alunos, como apoio às suas aulas, você se preocupa com a questão dos direitos autorais?

Você analisa com seus alunos o respeito aos direitos autorais?
 Você acha que o direito de propriedade tolhe a criatividade?
 Você acha que o direito à informação e à educação deveria se sobrepor ao direito de propriedade?

O que representa para você a capacidade de ferramentas interativas potencializarem a expressão de idéias do aluno-autor para além dos padrões educativos convencionais?

Considerando que, se por um lado a difusão de ideias é necessária à democratização da educação e da informação e, por outro, ainda que estejam disponíveis na Internet não significa que a autoria deva ser ignorada, quais cuidados o professor deve tomar ao preparar ou disponibilizar seus materiais de aula?



Para saber mais...

Para saber quais cuidados devem ser tomados antes da publicação de conteúdos na Internet, assista à entrevista de um especialista em Direito Digital, acessando o site:

http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=722

Uma das áreas cuja questão da autoria já é tratada com a devida atenção e preocupação é a da educação, principalmente nas modalidades semipresencial ou totalmente a distância no que diz respeito à apropriação de conteúdos para a preparação de materiais didáticos. Uma vez disponibilizados na rede (Internet), já não é mais possível controlar esses materiais, pois eles circulam livremente a partir dos servidores onde ficam armazenados. Embora pareça complicado ou até assustador, existem, no entanto, formas de garantir a legitimidade da autoria e a possibilidade de alunos e professores tornarem-se autores de suas histórias e

projetos ainda é um dos maiores ganhos diante das capacidades da convergência tecnológica e midiática.

A par disso, Cleci Maraschin (2005), em artigo do Programa Salto para o Futuro, aponta que

“é preciso distinguir o trabalho criativo daquele que resulta somente de uma adaptação às máquinas. Certamente saber operar e programar máquinas é importante, mas a educação pode produzir experiências que ultrapassem ao “bom uso” ou “uso adequado”. As obras criativas, ao invés de “esgotar” determinadas possibilidades das ferramentas, redefinem a nossa própria maneira de entender e de lidar com elas”.

18

Assim, é importante identificar se a convergência tecnológica amplia a exclusão digital ou se ela impulsiona a democratização da comunicação e a ampliação do acesso às mídias.

Considerando-se que até 2011 todos os municípios e escolas brasileiras terão a infraestrutura de acesso à Internet rápida por meio da banda larga, e que teremos, então, a universalização da convergência tecnológica, é importante que nós, educadores, possamos entender as implicações dessa convergência em nossa vida e nas práticas que se desenvolvem nas escolas.

14. SÍNTESE

Neste tópico, tratamos da conceituação da convergência das mídias e estabelecemos algumas relações importantes entre o desenvolvimento tecnológico e a vida cotidiana nesse mundo digital. Destacamos a capacidade convergente dos dispositivos digitais e a integração das mídias como um modo dinâmico de atuar frente ao conhecimento, à informação e à comunicação. Nossa ênfase, porém, é em torno da interatividade e das possibilidades de, a partir desta, abrir espaços para a construção em conjunto, a recombinação e a modificação de conteúdos, favorecidas pela hipermídia

19

Hipermídia é a tecnologia que engloba várias mídias (textos, vídeos, sons, imagens estáticas ou em movimento, softwares, etc.) e que permite ao usuário acessar esses documentos a partir de links (ou elos) que acionam outros documentos e assim sucessivamente. Resulta, basicamente, da convergência dos conceitos de hipertexto e multimídia, mas vai muito além ao englobar os processos comunicativos e as diferentes formas de cultura, que se configuram nas múltiplas linguagens, e signos, expressos nos meios que as suportam.

Podemos considerar que a Internet se constitui como uma ampla hipermídia, realimentada continuamente., bem como pela mobilidade e flexibilidade de edição, reedição, autoria e coautoria de textos, fotos, imagens, vídeos, músicas, etc. digitais, fazendo surgir conteúdos cada vez mais criativos.



Você observou como, a partir da convergência das mídias, emergem a autoria e conteúdos mais criativos?

De fato, estar em convergência diante das inúmeras funcionalidades possíveis à Internet e aos serviços disponibilizados na web provoca a escrita singular e estimula um ato de escrever em integração com diferentes linguagens, as quais expressam o próprio pensamento e a oportunidade de comunicá-lo aos outros.

Almeida (2007) aponta que a navegação em hipermídias não se limita à leitura linear da palavra impressa. Trata-se de uma leitura baseada em indexações, conexões entre ideias, conceitos e informações representados sob diferentes formas, tais como palavras, páginas,

imagens, animações, gráficos, sons, clips de vídeo, que se constituem como fragmentos organizados de modo reticular (SANTAELLA, 2004). E, assim, “o ato de ler se transforma historicamente” (KENSKI, 2001, p. 132).

O leitor de um hipertexto encontra-se diante de um leque de possibilidades informativas, que impulsionam um movimento de interligar informações, navegar e criar novas sequências e rotas singulares interativas, fazendo do leitor-navegante coautor da criação do hipertexto, constituindo-se como leitor imersivo (SANTAELLA, 2004).

20

A crescente convergência das mídias permite a participação ativa de crianças e jovens como produtores culturais. No entanto, ainda que a escola se mostre hoje preocupada com a linguagem das mídias, as mudanças no seu cotidiano e suas práticas são por vezes consideradas tímidas e distantes das experiências que seus alunos vivem em outros espaços. Para diminuir a distância entre a escola e o cotidiano, é importante partir do conhecimento de mundo dos alunos e do qual faz parte a linguagem das mídias, sua crescente convergência e as possibilidades de protagonismo que oferece.

Podemos, então, afirmar que a sociedade digital, na qual desejamos uma educação diferenciada e contemporânea, caracteriza-se pela produção colaborativa, pela democratização e socialização e pelo compartilhamento responsável de obras livres.

15. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Tecnologias digitais na educação: o futuro é hoje**. In: 5º Encontro de Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação: V E-TIC. Rio de Janeiro, Universidade Estácio de Sá, 2007.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. São Paulo: Jorge Zahar Editora, 2004.

BASSO, Maria Aparecida José. **Pedagogia digital na convergência do suporte “e” da educação: Uma proposta de modelo para logística de negócios sob demanda**. 2003. (Doutorado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

CASTRO, Cosette Espindola de. **A convergência digital e os atores sociais – um panorama das iniciativas brasileiras**. Anais V ELEPICC-Encontro Latino-Americano de Economia Política da Informação. Salvador, UFBA, 2005.

HOUAISS, A. & VILLAR, M. S. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

KENSKI, Vani. M. **Múltiplas linguagens na escola**. In: Linguagens, espaços e tempos no ensinar e aprender. Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (ENDIPE). Rio de Janeiro: DP & A, 2a ed., 2001.

LE MOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais. In: Tendências XXI, Lisboa, 1997. Disponível:

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf> (consultado em 12.12.2008)

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MARASCHIN, Cleci. **Educação, tecnologias e seus enlaces**. In: Salto para o Futuro. Série Educação, tecnologias e suas linguagens. TV E Brasil, Secretaria de Educação a Distância. Disponível em: <http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2005/itlr/tetxt3.htm> (consulta realizada em 10.10.2008)

PIAGET, Jean. **A Epistemologia Genética**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 1972.

PELLANDA, Eduardo Campos. **Convergência de mídias potencializada pela mobilidade e um novo processo de pensamento**. Anais do XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte, PUC, 2003.

PICANÇO Alessandra de Assis; LAGO, Andréa Ferreira; BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, Nelson De Luca; LIMA, Sidnei Álvaro de Almeida; HETKOWSKI, Tânia Maria. **Conversando sobre interatividade**. Salvador: UFBA, Grupo de Educação e Comunicação/NEPEC/FACED/UFBA, s/d. Disponível em: http://www.faced.ufba.br/~dept02/sala_interativa/texto_grupo.html

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo, Paulus, 2004.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. **O conceito de “commons” e a cibercultura**. São Paulo. Faculdade de Comunicação Social Cásper Libero, 2006. Disponível em: <<http://won.incubadora.fapesp.br/portal/materiais/CONCEITO-DE-COMMONS-E-A-CIBERCULTURA.pdf>>

THURLER, Larriza. **Novas tecnologias e interatividade** – Uma análise da participação do espectador com a convergência da TV e Internet. Anais do X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste – SIPEC, Rio de Janeiro, UERJ, 2004.

22

PÁGINAS CONSULTADAS NA WEB

<http://lite.fae.unicamp.br/sapiens/interatividade.htm>

<http://odragoadesaojorge.blogspot.com/2005/06/o-folhetim.html>