

8º Fórum Nacional de Professores em Jornalismo
Maceió, 21 a 23 de abril de 2005
Universidade Federal de Alagoas - UFAL

Agência de notícias em suporte digital como espaço de práticas em Jornalismo

Betania Maciel

Doutora em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo
Professora do POSMEX - Universidade Rural Federal de Pernambuco (UFPE)
Professora do Centro de Estudos Superiores Barros Melo – Associação de Ensino Superior de Olinda - CESBAM / AESO
Presidente do Instituto Edumed Nordeste
Avenida Transamazônica, 405. Jardim Brasil II. Olinda – PE. CEP 53300-240
Correio eletrônico: betania_maciel@terra.com.br

Marcelo Sabbatini

Doutor em Teoria e História da Educação pela Universidade de Salamanca, Espanha
Professor da Faculdade Integrada de Pernambuco – FACIPE
Vice-presidente do Instituto Edumed Nordeste
Rua Marquês de Valença, 125 ap. 501. Boa Viagem. Recife (PE). CEP 51021-500.
Correio eletrônico: marcelo@sabbatini.com

Resumo

O objetivo do trabalho é apresentar uma metodologia para a utilização de uma agência de notícias *online* baseada na Internet como espaço de prática para o desenvolvimento de habilidades relacionadas com a atuação do profissional do Jornalismo, especificamente no campo das agências, porém aplicável também a outros segmentos da mídia, como por exemplo, os meios digitais na Internet. Na primeira parte do trabalho descrevemos as características e funcionalidades de um *software* informático de gestão de conteúdos (*Content Management System - CMS*) através do qual os profissionais de uma agência podem atuar em todo o ciclo de vida de produção de uma notícia: redação, diagramação, revisão e publicação, com a capacidade adicional de incorporar informação multimídia complementar (trechos de áudio, trechos de vídeo, fotografias, links na World Wide Web), em colaboração com outros redatores e editores. Na segunda parte do trabalho, refletimos sobre o potencial pedagógico da aplicação descrita em cursos de Jornalismo, funcionando como um espaço para a experimentação e desenvolvimento de habilidades práticas e justificando esta aplicação em função das teorias mais recentes nas áreas da educação suportada tecnologicamente e da formação prática em Jornalismo em geral.

1. Características e rupturas do jornalismo digital

O jornalismo *online* ou digital¹, surgido com o advento das tecnologias de informação e comunicação, opera uma mudança sobre as práticas tradicionais da

¹ Diferenciamos aqui entre o “jornalismo assistido por computador” que implica o uso das redes de computador como ferramenta auxiliar para as práticas e rotinas de elaboração do texto jornalístico nos

atividade, com a alteração das rotinas de seleção, captação, tratamento e transmissão da informação. Estas mudanças produzem efeitos de natureza técnica em todas etapas da produção jornalística, desde o contato com a fonte de informação até o suporte final da informação.

A principal característica de ruptura do jornalismo *online* frente ao jornalismo tradicional é a “**multimedialidade**”, com a integração de texto, imagens, vídeo, som, bases de dados e programas executáveis surge como “uma nova retórica, uma nova maneira de apresentar e organizar a informação”. De forma conexa segue a **ruptura da linearidade**, com a organização da informação segundo vínculos (*links*) que criam associações entre distintas informações relacionadas no sistema e que se aproximaria, pelo menos teoricamente, ao modo de funcionamento da mente humana (DÍAZ NOCI, 1997).

A segunda característica, a **interatividade** provém do conceito cibernético de Winner, com a capacidade de controlar um processo ou fenômeno através de *loops* de mensagem e de controle e pode dar-se basicamente de duas formas. A interatividade do usuário com o serviço informativo nos meios *online* ocorre através da comunicação dialógica entre redação-leitores, leitores-anunciantes ou leitores-leitores (SCHULTZ, 1999). Já no âmbito do processo de produção da notícia, a interatividade pode surgir através da participação dos leitores/usuários na colaboração da apuração dos fatos (SILVA, 1997), ou então ao produzir material participativo passível de ser incorporado à memória do meio.

Cabe destacar, entretanto, que o binômio multimídia/interatividade dos novos meios constitui uma categoria psicológica e não simplesmente tecnológica. Neste sentido, a multimídia deve ser entendida como um meio e não como um fim em si mesmo. A combinação de diversas mídias é justificável somente a partir do momento em que se utiliza para transmitir uma mensagem de forma mais relevante, se comparada com outros meios. Esta justificativa obedece à lógica de que cada canal informativo deve utilizar-se para maximizar a transferência de informação e minimizar o esforço cognitivo (CASACUBIERTA, 2002).

Relacionado com o fato de ser uma forma mais de transmissão cultural, os meios eletrônicos causam a **ruptura da periodicidade**, condicionada anteriormente às

meios convencionais, e o “jornalismo digital”, no qual todas etapas da produção jornalística estão circunscritas ao meio digital, segundo a perspectiva de MACHADO (2002a). Em ambos casos, o ambiente cada vez mais complexo de atuação do profissional exige o domínio de técnicas específicas.

características técnicas de cada meio e que fazia com que a informação somente pudesse ser transmitida em intervalos de tempo determinados. O entorno digital acena com a rapidez, com o imediatismo, com a atualização imediata das informações, fazendo que uma periodicidade antes discreta torne-se contínua.

Finalmente, o meio digital seria mais viável tanto técnica como economicamente para a acumulação de informação, no que consistiria o aspecto de **memória** do jornalismo *online*. Além do espaço praticamente ilimitado disponível para a preservação do material gerado², seja ele textual ou de outra natureza, e da rapidez e universalidade de acesso (PALACIOS, 1999), os meios eletrônicos também possuem a facilidade de integrar a esta função de armazenamento os processos de recuperação da informação (indexação por campos como data, tema e palavra-chave, além de busca automática do texto) em sua própria estrutura. Outra característica da memória é que ela pode ser recuperada tanto pelo produtor da informação como pelo leitor/usuário mediante os “arquivos”, que incorporam os mecanismos de recuperação da informação mencionados.

Agora, uma das conseqüências da reorganização da prática jornalística com a emergência do jornalismo digital refere-se a própria organização da redação, do ponto de vista institucional e organizacional. Neste caso, a divisão em editorias específicas pode ser suplantada por grupos de trabalho temáticos, mais flexíveis e dinâmicos que utilizem as próprias características das redes digitais para intercambiar informações e experiências e através de um esforço coletivo obter um produto final mais rico. Neste sentido, as ferramentas automáticas de produção, também chamados sistemas de gerenciamento de conteúdo (*Content Management System – CMS*) assumem grande destaque nas rotinas de produção. Estes sistemas, além de classificar, organizar e sistematizar a informação, também auxiliam o jornalista na elaboração da matéria.

Um sistema com estas características poderia fazer uso de diferentes modelos pré-estabelecidos (ou *templates*) utilizados em uma ferramenta de publicação, segundo o tipo ou a categoria temática do texto a ser produzido, mais além de um *template* genérico para o formato de notícia. Em um *template* o jornalista tem a sua disposição vários campos a serem preenchidos e que conformariam um determinado tipo de texto.

² Ainda que nos suportes anteriores os arquivos físicos representassem também um importante papel no processo de produção da notícia, seja como informação de base para a elaboração do texto, seja como complementação ou ilustração deste último (PALACIOS, 2003).

Por exemplo, MIELNICZUK (2004) sugere um modelo hipotético para a cobertura de um evento cultural no qual o *template* relacionado com a editoria temática estaria dividido em “1) o acontecimento; 2) entrevista com cantor; 3) depoimentos do público; 4) opinião da crítica; 5) imagens em vídeo; 5) trechos de som gravados durante o show; 6) dados complementares sobre o espetáculo e 7) memória (última apresentação do cantor naquele teatro, trabalho anterior do artista etc)”.

Já em relação ao tipo de texto, cabe destacar os distintos tipos de texto que podem ser utilizados no jornalismo *online* de terceira geração³. DUBE (2002) distingue entre dez tipos de textos utilizados atualmente pelos meios digitais: 1) “*print plus*”: o mais utilizado e consiste no texto impresso acrescentando com elementos de fotografia, vídeo e *links*; 2) interativos “cliqueáveis”: baseiam-se nas infografias tradicionais e acrescentam elementos interativos que permitem o usuário controlar a ação; 3) *slideshow*, com a apresentação sequencial de imagens como forma de narrar um fato ou como ensaio fotográfico sobre um assunto; 4) estória de áudio, utilizado quando o texto escrito não é suficiente para narrar de forma convincente um fato; 5) *slideshow* narrado, com a convergência dos dois modelos anteriores, 6) *chat*, que poderia ser utilizado como forma de narrar um fato no caso do moderador conduzir a situação; 7) enquetes (*quizzes*), se utilizados como uma estruturação especial, a informação poderia ser fragmentada no formato “perguntas e respostas”; 8) estórias animadas, quando se utiliza a animação para a narração de um fato e especialmente utilizada quando não existem fotografias para ilustrá-lo; 9) *webcasting* interativo, transmissão de vídeo acrescentada de outros recursos como *links* e *chats*, diferenciando-o de uma emissão televisiva tradicional e 10) multimídia interativa, com a utilização simultânea e híbrida dos formatos anteriores e resultando na criação de um conjunto diverso e interativo para a narração dos fatos.

Em último lugar, outras tendências no jornalismo digital são o “*gatekeeping* misto”, no qual o receptor seleciona os temas da atualidade diária que sejam de seu interesse, mas segue sendo o jornalista quem elabora a informação. Neste novo entorno, o papel do jornalista é atualizar, refletir, contextualizar a informação para o leitor, ante à

³ São identificadas três grandes etapas relacionadas com o desenvolvimento histórico do jornalismo digital: 1) modelo transpositivo implica o traslado da formatação e organização tradicionais da mídia impressa; 2) modelo perceptivo, onde existe uma maior utilização dos recursos próprios do meio digital, por exemplo *links* de hipertexto que levam a material de contextualização ou a notícias relacionadas e 3) modelo hipermediático (terceira geração), com um uso não somente mais intenso dos recursos hipermediáticos disponíveis, mas principalmente convergente em relação aos suportes e canais de informação utilizados (MIELNICZUK, 2004).

possibilidade de que este acesse diretamente às fontes de informação primárias ou as agências de notícias (LUZÓN, 2000).

Porém, a novidade do jornalismo digital deve ser condicionada sempre por uma visão crítica e neste sentido:

A pergunta fundamental é, ao nosso ver, se em realidade estamos ante um novo modo de fazer jornalismo, ou se o único novo é a técnica em que se apresenta esta informação jornalística, e, de concluir que, se de fato se trata de uma nova forma de fazer jornalismo mais além da novidade e da técnica, em quê consiste. (...) Ensaio sobre este tema seriam de imediata aplicação na docência encaminhada à formação dos profissionais do jornalismo, em disciplinas como redação jornalística, tecnologia dos meios impressos ou design, nas que ao menos um setor dos docentes insistiu sempre no caráter eminentemente prático do ensino. (...) Em este caso, perguntar-se como se estão fazendo e como se poderiam fazer as coisas, dadas as possibilidades técnicas e as argumentações teóricas que precedem este discurso eletrônico (...) nos parece *conditio sine qua non* para a futura confecção de manuais práticos que o futuro jornalista, cujo futuro é ou pode ser também digital, vai demandar dentro de muito pouco tempo (DÍAZ NOCI, 2001).

2. Formação para o jornalismo digital

Às habilidades básicas necessárias para o exercício do jornalismo, como a ética, clareza, precisão, são acrescentados então outros requisitos como conhecimento de linguagens e programas aplicativos para a edição de recursos multimídia, seleção e avaliação criteriosa das fontes de informação disponíveis na Web e uma capacidade de pensar de forma hipertextual, transcendendo o texto linear do meio impresso (SABBATINI, 2001). Também, mais além das habilidades e técnicas, o jornalista da era digital deverá estar preparado para atender a um público não mais definido em base da cultura de massas, mas sim a um baseado em um modelo de sociedade marcado pela individualidade, particularidade e personalização de conhecimentos e interesses, (ALBERTOS, 2001).

Cabe destacar aqui o papel da pesquisa em teoria da educação que aborda as mudanças cognitivas envolvidas no uso da tecnologia aplicado à educação. A partir de uma perspectiva teórica, os computadores permitem que os indivíduos operem em um nível no qual transcendam sua capacidade cognitiva. As tarefas realizadas com o auxílio de tecnologias inteligentes, que se encarregam de uma boa parte da carga cognitiva, permitem alcançar melhores resultados que na ausência desta tecnologia. O efeito da tecnologia é portanto um resíduo cognitivo, que dota as pessoas de estratégias e habilidades que reorganizam e incrementam seu desempenho (SALOMON, PERKINS & GLOBERSON, 1992).

Um exemplo desta capacidade de ampliação e superação ocorre no processamento eletrônico de textos, que mudou a forma de escrever. No editor eletrônico de textos, um determinado trecho pode ser escrito mais tarde, existe a liberdade de reorganizar e de intercambiar sentenças ou parágrafos inteiros. Abre-se a possibilidade de registrar o pensamento à medida em que este surge, com o abandono da linearidade e do planejamento minucioso que os meios de registro permanentes como o papel exigem (HEIM, 1993).

Neste sentido, surge então a concepção do computador como uma ferramenta de manipulação de símbolos, que ajudaria a potenciar os processos de pensamento, no nível da linguagem:

Como os microscópios, os computadores ampliam grandemente nossa visão, mas ao contrário dos microscópios, os computadores processam nossa vida simbólica inteira, refletindo o conteúdo da psique humana (...) O computador tem implicações epistemológicas. Afeta à maneira em que representamos o que sabemos. O conhecimento chega de forma diferente, de maneira que absorver e pensar a respeito da informação são modificados. (HEIM, 1993).

A partir desta perspectiva, portanto, a formação do jornalista digital poderia ser potenciada pelo uso de ferramentas de produção situadas em ambientes virtuais que utilizassem a própria tecnologia para o ensino de um conhecimento eminentemente mediado pelo tecnológico, especialmente quando refletimos sobre a dialética “teoria-prática”.

Mas qual o cerne desta questão e porque as escolas e mesmo estudantes relutam em admitir a necessidade de ampliar os campos de aprendizado? Sem dúvida, a visão acadêmica que afirma que o conhecimento tecnológico e a prática – aqui incluo às especificidades do Jornalismo, não são relevantes para o cotidiano profissional e por isso, são relegados a um plano secundário, na maioria das escolas. A confusão entre teoria, prática e exercício laboratorial permeiam essa discussão e fomentam a continuidade da mesma. Para muitos a prática, ao contrário da visão de Marx que a colocava no primeiro nível teórico – práxis, e mesmo Paulo Freire que afirmava que a “prática é a teoria cristalizada”, se resume a “apertar botões”, “operar máquinas” e ler manuais “com competência e agilidade”. A prática – e é necessário que façamos a distinção dela com atividades laboratoriais, é a aplicação das teorias e ao mesmo tempo, formulação das mesmas (BALDESSAR, 2004).

Em relação à prática laboratorial, MACHADO (2002b) distingue entre os laboratórios-protótipo criados por professores e alunos em conjunto com as empresas jornalísticas e aqueles orientados exclusivamente para o treinamento dos futuros jornalistas no uso das tecnologias e que podem inclusive funcionar como espaço de experimentação para os do primeiro tipo.

Como consequência da dificuldade dos pesquisadores em jornalismo para articular projetos de pesquisa aplicada à maioria destas experiências pioneiras se constituiu nos laboratórios de engenharia de redes, com resultados funestos para o campo. (...). O modelo padrão de circulação da notícia, que segue sendo produzida centralmente para distribuição individual ou massificada, revela pouca familiaridade com o modo como funciona o ciberespaço porque desconsidera que cada usuário deveria colaborar para o aumento dos conteúdos do sistema. Temos, portanto, o desafio de elaborar métodos para apuração, modelos de narrativa, técnicas de edição, sistemas de circulação e gêneros jornalísticos adequados ao entorno do ciberespaço. (...). A formação de jornalistas passa agora pela articulação de complexos locais de inovação que com pesquisadores em jornalismo, organizações jornalísticas e agências de fomento para que a pesquisa aplicada seja incorporada como etapa do processo educativo. No cenário emergente a instituição de formação de jornalistas exerce uma função decisiva dentro das relações entre organizações inovadoras e indivíduos que geram valor agregado durante a interação para conceber novos conhecimentos, processos ou conteúdos como resultado de cultura compartilhada, que condiciona a evolução do sistema jornal à divisão de poderes no processo de produção entre todos os usuários das redes (MACHADO, 2002b).

É justamente no campo das agências de notícias, marcado pelo pioneirismo na adoção de alternativas tecnológicas para a distribuição e circulação da informação que se produz uma coincidência, ou antecipação, das práticas jornalísticas digital: o estabelecimento de cadeias de fluxo globais, a gestão de redes, a descentralização dos serviços e que em última instância estariam ligadas a um modelo “infra-estrutural” de comunicação, compartilhado por ambos fenômenos (DA SILVA, GUSMÃO DE ARAÚJO & ANTUNES, 2004).

3. Uma agência de notícias *online* como ambiente virtual de aprendizagem

Frente a estas considerações sobre o papel da prática laboratorial auxiliada por ferramentas tecnológicas na formação dos futuros jornalistas digitais, nosso objetivo é apresentar uma agência de notícias *online* baseada em um sistema informático de gestão de conteúdos, analisando seu potencial como ferramenta pedagógica. A agência em questão, DICYT – Agência de Notícias para a Difusão da Ciência e da Tecnologia, foi estabelecida pelo governo da região de Castela e Leão, Espanha, faz parte do projeto Novatores, uma iniciativa para criar um sistema de informação em ciência e tecnologia. Cobrindo temas relacionados com a ciência e a tecnologia e tendo como clientes os meios de comunicação regionais. A agência funciona em suporte Internet, tanto para a

recuperação da informação por parte dos clientes em um portal de acesso controlado, como para a elaboração dos materiais, por parte dos redatores e editores.

Para o desenvolvimento da agência de notícias *online* utilizou-se a técnica denominada casos de uso, baseada em metodologias de desenvolvimento estruturado de software como por exemplo *Unified Modelling Language* – UML. Um “caso de uso especifica uma seqüência de ações, incluindo variações, que um sistema pode realizar e produzem um resultado observável” e são úteis para descrever as atividades que o sistema deve cumprir, utilizando linguagem natural. Já os atores são alguém ou alguma coisa que proporcionam um estímulo ao sistema, e que podem ser pensados como um elemento necessário para que os processos dentro deste sistema se iniciem (JACOBSON, BOOCH, & RUMBAUGH, 2000).

3.1. Atores

Colaborador / Redator

O colaborador é um redator, localizado em qualquer ponto da rede de colaboração abrangida pela agência. Através de uma interface “amigável”, pode publicar notícias, além de recursos de apoio como fotos, trechos de vídeo e de áudio na denominada “midiateca”. O colaborador também é responsável pela correta classificação e descrição dos recursos aportados a este repositório comum. O material proporcionado por este colaborador está sujeito à revisão e validação por parte de um editor, previamente sua disponibilização para os usuários/clientes da agência. O trabalho de um editor está subordinado ao de qualquer editor (que podem ser muitos), não existindo uma relação de exclusividade.

Editor

O editor é um usuário de nível superior, dotado do privilégio de editar e validar as notícias publicadas pelos colaboradores subordinados. Além disso, herda todas as propriedades dos colaboradores, sendo capaz de redigir e publicar notícias no sistema, entre outras tarefas.

Jornalista / Meio de comunicação

O jornalista é o usuário final do sistema, em outras palavras, o cliente da agência. Geralmente está vinculado a alguma instituição que possa se beneficiar diretamente do sistema, embora também possa ser um profissional que atue de forma independente. De forma relacionada, uma única instituição cliente pode ter mais de um jornalista como usuário do sistema. Embora seja usuário final, também deve fazer um

registro prévio no sistema, de forma que se requer um processo de autenticação, para que ele possa utilizar os serviços oferecidos.

Convidado

O convidado é um tipo especial de usuário final do sistema, podendo entrar neste somente com uma visão limitada de suas funcionalidades, com o objetivo avaliar a utilidade e a qualidade da prestação dos serviços.

Diretor

O diretor é o editor máximo da agência e possui a capacidade de vetar (retirar) notícias publicadas por outros editores ou pelos colaboradores. É o responsável final pela informação publicada pela agência. Herda as propriedades do ator editor.

Administrador

O administrador é um “super-usuário”, dotado da capacidade de edição e configuração de todos os parâmetros da aplicação, além de ser responsável por administrar os usuários.

Sistema de difusão seletiva

É um sistema automático responsável por enviar a informação publicada na agência aos distintos usuários da agência, segundo um modelo de perfil declarado.

Midioteca

A midiateca forma parte da aplicação informática que gerencia a agência *online*, funcionando como um arquivo de uso interno. É alimentada pelos colaboradores/redatores, que podem incluir fotografias digitais, trechos de vídeo e áudio digital, além de *links* para páginas na WWW. Todos estes recursos podem ser associados a uma notícia como forma de completá-la, embora também seja possível incluir materiais que devido a suas características possam ser utilizados genericamente em qualquer outra notícia, como elemento ilustrativo. O uso de recursos multimídia, entretanto, requer que os colaboradores apliquem parâmetros similares aos arquivos digitais, com o objetivo de conseguir uma homogeneidade de estilo e forma, além de características gerais (duração, resolução, etc.) que sejam as apropriadas para utilização por parte dos meios de comunicação.

3.2. Casos de uso

Para exemplificar o funcionamento interno da agência de notícias *online*, descrevemos os principais casos de uso, ou seja, os principais conjuntos de interações entre o usuário e o sistema, realizada para a consecução de um objetivo específico.

Autenticação

Os atores devem passar por um processo de autenticação, para que entrem no sistema de forma controlada, utilizando um nome de usuário e uma senha pessoal. O sistema informático, durante a autenticação, identifica o usuário e o conjunto de privilégios correspondentes relacionados a seu papel (e conseqüentemente as ações que ele pode realizar).

Publicação

O colaborador envia seus artigos ao repositório comum, utilizando formulários padrões para a entrada de dados relativos à identificação do artigo, assim como elementos estruturais do mesmo (título, subtítulo, cabeça ou *lead*, corpo do texto, etc.) e de identificação (área temática, tipo de texto, âmbito da informação, palavras-chave, etc.), seguindo um modelo de dados baseado na especificação NewsML⁴. Após esta identificação do texto, o colaborador acessa um editor *online*, onde pode ou “colar” um texto preparado previamente, ou redigir diretamente. O editor *online* possui capacidade de formatação HTML, em outras palavras, pode formatar o texto com elementos de estilo (negrito, itálico, sublinhado, etc.) ou estruturais do hipertexto (imagens, *links*) que estejam de acordo com o manual de estilo utilizado como norma. A notícia também pode ser complementada com notícias relacionadas ou com elementos da midiateca, para o qual são iniciados processos subordinados, descritos a seguir. Ao final, pode deixar a notícia aberta (passível de edição posterior e não informada ao editor) ou finalizar. Se opta por este último caso, deve confirmar a ação e o editor é notificado através de uma mensagem de correio eletrônico de que uma nova informação foi publicada.

Consulta a base de artigos para inclusão de notícias relacionadas

A partir das distintas formas de navegação, o colaborador seleciona um artigo para visualização. As formas de navegação contempladas são: por tema, por autor, últimos artigos publicados. Também é possível realizar buscas avançadas (palavras no título, palavras-chave), embora o sistema forneça automaticamente uma lista de artigos relacionados, com base em critérios como as palavras-chave utilizadas e a coincidência de termos nos títulos e *leads*. Uma vez encontrado o artigo, este pode ser visualizado na

⁴ O NewsML (News Markup Language) é uma linguagem de marcação cujo objetivo é estruturar o conteúdo de um texto jornalístico para que este possa ser transmitido, compartilhado e gerenciado automaticamente através de redes informática. Uma linguagem padrão baseada no XML, o NewsML é promovido pelo IPTC (International Press Telecommunications Council) e no momento atual possui escassa utilização, estando limitado a umas poucas agências de notícias internacionais.

íntegra, para verificação de seu conteúdo. O artigo pode então ser vinculado à notícia original que está sendo editada.

Consulta à midiateca

O colaborador pode consultar a midiateca, para localizar imagens, trechos de áudio ou vídeo e *links* na Internet, como forma de complementação da notícia. O colaborador pode navegar pela midiateca utilizando critérios como natureza do recurso, autor, tema e últimos recursos adicionados, além de busca avançada nos campos descritivos (título e descrição). Uma vez selecionado um recurso, este pode ser vinculado à notícia em edição.

Inclusão na midiateca

O colaborador pode incluir materiais na midiateca, seja no momento em que está criando uma notícia, ou em qualquer outro momento. Para incluir um determinado recurso, deve ser preenchido um formulário onde as informações de descrição são preenchidas.

Consulta ao Diretório

O colaborador pode consultar o Diretório de usuários do sistema, acessando os dados de contato de outros colaboradores, incluindo editores, ou dos jornalistas e usuários registrados no sistema. A navegação é alfabética, segundo o sobrenome do usuário, além da possibilidade de realizar buscas textuais por nome, sobrenome e endereço de correio eletrônico.

Configuração de Sistema de Difusão Seletiva

O colaborador pode configurar suas opções pessoais, para utilizar o serviço de difusão seletiva da informação, definindo os critérios de personalização: tema, periodicidade do envio (à medida que a informação é publicada, resumo diário, resumo semanal, âmbito da notícia) e o formato de recepção (HTML, texto).

Validação

O editor é o responsável final pela publicação dos artigos e deve validá-los para que sejam publicados no sistema e fiquem à disposição dos usuários finais. Se optar por não validar o artigo, automaticamente uma mensagem é enviada ao colaborador responsável, que deve então revisar o material enviado. Cabe notar que antes de validar, o editor pode editar a notícia por si próprio, realizando as alterações que julgar necessárias.

Consulta a estatísticas

O editor pode consultar estatísticas do sistema, por exemplo, o número de vezes que uma notícia foi visualizada pelos usuários do sistema, data do último acesso. De forma relacionada o editor pode gerar um relatório, agrupando os resultados segundo o campo desejado.

4. Análise

Através da apresentação e análise das funcionalidades e operação de uma ferramenta de criação e gerenciamento de conteúdos jornalísticos de uma agência de notícias *online* podemos observar que a mesma pode ser utilizada para o ensino do jornalismo e especificamente, do jornalismo digital, ao apresentar um conjunto de tarefas e rotinas situadas junto à prática real de uma agência de notícias e uma relação hierárquica que (editor-colaborador) que pode ser trasladada ao contexto da aprendizagem prática (formador-aprendiz).

Especificamente com relação aos pontos de ruptura do jornalismo digital apontado por seus teóricos, o primeiro quesito, a multimedialidade, o sistema proporciona ao aluno a possibilidade de utilizar elementos da hipermídia, integrando imagens, sons e vídeo. A existência da midiateca, neste sentido, é um forte condicionante da atuação prática, na medida em que simplifica a incorporação deste tipo de recursos, mediante elementos já existentes no repositório comum.

Em relação ao hipertexto, porém, observamos uma certa limitação, pois no atual estágio de desenvolvimento não é possível compor notícias constituídas de mais de uma página que logo seriam relacionadas entre si através de *links* obedecendo a uma determinada lógica escolhida pelo autor. Exatamente este seria um ponto para o desenvolvimento futuro da aplicação, partindo da utilização de *templates* diferenciados para determinadas formas de narrativa observadas no jornalismo digital e chegando ultimamente a uma ferramenta de criação absolutamente livre de hipermídia.

Por outro lado, ainda que a inclusão de elementos como imagens seja facilitada, é importante ressaltar algumas questões. Em primeiro lugar, os recursos multimídia devem ser padronizados com relação aos seus aspectos técnicos, como foi comentado anteriormente; principalmente a edição de vídeo e áudio apresenta-se mais complexa, demandando habilidades e conhecimentos do aluno e familiaridade com programas que sejam externos à plataforma. Em segundo lugar, temos o problema dos direitos autorais, a partir do momento em que o meio eletrônico apresenta uma oportunidade de cópias imediatas e ilimitadas. Frente à concepção de que o que está presente na Internet é “grátis”, faz-se necessária, portanto, a conscientização com relação à propriedade intelectual e aos direitos de autor, implicando uma aprendizagem de conteúdos de atitude. Em relação aos *links* utilizados para completar determinada informação realizamos a mesma observação, na medida em que dentro da ética do jornalismo digital, como comenta CASASÚS (2001), com a necessidade de “assegurar a seleção motivada e responsável dos fluxos informativos cada vez mais densos e abundantes, 2) assessorar na interpretação dos conhecimentos que circulam pela rede; 3) assegurar a veracidade e a apuração dos conteúdos informativos digitais”.

Também em relação à ruptura da periodicidade observamos nesta ferramenta um grande potencial pedagógico, já que a publicação das notícias não obedece a nenhuma limitação física, estando sujeita somente à capacidade de produção do aluno. Mais do que isso, mesmo estando publicada e disponível aos leitores/usuários, está sujeita a edição e modificação, seja devido a erros cometidos ou a desdobramentos posteriores da história.

Em último lugar, em relação à memória, a ferramenta de gestão da agência facilita o uso do arquivo eletrônico da agência, possibilitando o uso de técnicas avançadas de recuperação da informação, como a busca por campos específicos ou por

termos presentes dentro do texto. Ainda que a utilização das notícias complementares não seja obrigatória, a disposição deste motor de busca interno, seja ele operado de forma manual ou automática, parece predispor a que os colaboradores explorem a função de memória do jornalismo digital.

Já os elementos de interatividade e da ruptura da linearidade não estão presentes na ferramenta, uma vez que estão mais relacionados com o processo comunicacional de recepção, mais do que de produção. Em uma ferramenta de tais características poderia ser objeto de consideração o desenvolvimento de sub-ferramentas que auxiliassem na geração de elementos interativos simples, como por exemplo, as enquetes. Porém, consideremos que um grau de interatividade realmente inovador dentro do contexto do jornalismo de terceira geração somente possa ser alcançado através de recursos sofisticados que exigem um maior grau de planificação e desenvolvimento do que o possibilitado por ferramentas automáticas.

Para concluir, não podemos esquecer a perspectiva pedagógica e neste sentido convém destacar a necessidade da utilização da “metáfora do andaime”, presente na teoria construtivista da aprendizagem. O conceito de “andaime” implica que o professor deve fazer algo do trabalho para o estudante, ao não estar este preparado para realizar a tarefa de uma forma absolutamente independente e como o objeto original da metáfora, também deve ser compreendido como temporário, no sentido de que somente deve estar presente para auxiliar na finalização da tarefa (BRUNER, 1984).

A agência *online* oferece este apoio ao estudante na medida em que permite um certo grau de comunicação entre o professor (editor) e o aluno (colaborador), no momento em que os textos podem ser enviados de volta para edição, mas que ao nosso ver se revela insuficiente. Neste sentido, o software poderia ter desenvolvimentos posteriores com o objetivo de implementar:

1) componentes de ajuda do sistema, passíveis de serem ativados pelo aprendiz ou automaticamente dentro do contexto de realização de uma determinada tarefa com a ajuda de agentes inteligentes. Um exemplo seria uma calculadora automática do número de parágrafos, palavras e caracteres utilizados na redação de um determinado texto.

2) componentes de interação comunicativa, com a possibilidade de estabelecer uma comunicação mais direta entre o professor e o aluno. Por exemplo, ao revisar um determinado texto, haveria o espaço para o formador informar os problemas observados, em outras palavras, de explicitar a avaliação.

3) componentes de trabalho colaborativo, de forma que diversos alunos ou mesmo o aluno em colaboração com o professor pudessem realizar atividades em conjunto. No presente momento, ainda que um editor e um colaborador possam editar um mesmo texto, não podem fazê-lo de forma simultânea e tampouco se distinguem as modificações realizadas por cada um.

Finalmente, ressaltamos que a utilização de uma ferramenta informática aplicada a processos educativos deve obedecer a uma ótica crítica, com a tentativa de determinar em que medida o da tecnologia contribui ou lhes acrescenta valor. Neste sentido, a proposta de utilização desta ferramenta em específico para o ensino de práticas relacionadas com o jornalismo de agência de notícias e com o jornalismo digital terá sua máxima utilidade e relevância na medida em que forem realizadas pesquisas científicas que busquem explicitar a eficiência e eficácia (efeitos) do método, assim como as atitudes, crenças e concepções dos alunos e professores frente a esta da proposta laboratorial.

Referências bibliográficas

- ALBERTOS, José Luis M. El mensaje periodístico en la prensa digital. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, n. 7, 2001.
- CASASÚS, Joseph María. Perspectiva ética del periodismo electrónico *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, n. 7, 2001.
- BALDESSAR, Maria José. **Jornalismo, Internet e formação profissional**. XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2004.
- BRUNER, J. **Acción, pensamiento y lenguaje**. Madrid: Alianza Editorial, 1984.
- DA SILVA JUNIOR, José Afonso, GUSMÃO DE ARAÚJO, Marcela, ANTUNES, Ana Maria Maia. **A rede antes das redes: As agências de notícias como antecipadoras de dinâmicas do jornalismo na Web**. V Congresso Ibero-Americano de Jornalismo na Internet, 2004.
- DÍAZ NOCI, Javier. Tendencias del periodismo electrónico. Una aproximación a la investigación sobre medios de comunicación en Internet. *Revista de Estudios de Comunicación, ZER*, n. 2, 1997.
- _____. ¿Hacia dónde va el periodismo en Internet? *Sphera Publica. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, n. 1., 2001, p. 77-100.
- DUBE, Jonathan. **Online storytelling forms**. Available from Word Wide Web: <URL:<http://www.cyberjournalist.net/storyforms.htm>>.
- HEIM, M. **The metaphysics of virtual reality**. New York: Oxford Univerity Press, 1993.
- JACOBSON, Ivar; BOOCH, Grady, RUMBAUGH, James. **El proceso unificado de desarrollo de software**. Madrid: Pearson Educación; 2000.
- LUZÓN, V. Periodista digital: de MacLuhan a Negroponte. *Revista Latina de Comunicación Social*, 34, 2000.
- MACHADO, Elias. **O ciberespaço como fonte para os jornalistas** Congresso da VI Associação Latino-Americana de Pesquisadores em Comunicação, ALAIC, 2002 (a).
- _____. **A necessidade da pesquisa aplicada no jornalismo digital**. VI Fórum Nacional dos Professores de Jornalismo em Porto Alegre, 2002 (b).
- MIELNICZUK, Luciana. **Webjornalismo de terceira geração: continuidades e rupturas no jornalismo desenvolvido para a Web**. XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Porto Alegre, 2004.
- PALACIOS, Marcos. **O que há de (realmente) novo no jornalismo online?** Conferência proferida por ocasião do concurso público para Professor Titular na FACOM/UFBA, 1999.
- _____. Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo online: o lugar da memória. In: MACHADO, Elias & PALACIOS, Marcos (orgs), **Modelos do jornalismo digital**, Salvador: Editora Calandra, 2003.
- SABBATINI, Marcelo. **Formación de divulgadores científicos y las nuevas tecnologías de información y comunicación** Mesa redonda "Formación de comunicadores científicos", II Congreso de Comunicación Social de la Ciencia - La ciencia es cultura. Valencia, 2001.
- SALOMON, G., PERKINS, D., GLOBERSON, T. Coparticipación en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, (13), 1992, p. 6-22.
- SCHULTZ, T.. Interactive options in online journalism: A content analysis of 100 U.S. newspapers. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 5, n. 1, 1999. Disponível em: <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/schultz.html>>.