

ADRIANA ALVES RODRIGUES

# MÉTODOS DE PESQUISA EM MÍDIAS DIGITAIS

Desafios do ensino de jornalismo na pandemia

editora  
**itacaiúnas**

ADRIANA ALVES RODRIGUES

# MÉTODOS DE PESQUISA EM MÍDIAS DIGITAIS

Desafios do ensino de jornalismo na pandemia

1ª edição

Editora Itacaiúnas

Ananindeua -PA

2024

©2024 por Adriana Alves Rodrigues

*Todos os direitos reservados.*

1ª edição

#### **Conselho editorial / Colaboradores**

Márcia Aparecida da Silva Pimentel – Universidade Federal do Pará, Brasil  
José Antônio Herrera – Universidade Federal do Pará, Brasil  
Márcio Júnior Benassuly Barros – Universidade Federal do Oeste do Pará, Brasil  
Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil  
Wildoberto Batista Gurgel – Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Brasil  
André Luiz de Oliveira Brum – Universidade Federal de Rondônia, Brasil  
Mário Silva Uacane – Universidade Licungo, Moçambique  
Francisco da Silva Costa – Universidade do Minho, Portugal  
Ofélia Pérez Montero - Universidad de Oriente – Santiago de Cuba, Cuba

Editora-chefe: Viviane Corrêa Santos – Universidade do Estado do Pará, Brasil  
Editor e web designer: Walter Luiz Jardim Rodrigues – Editora Itacaiúnas, Brasil

#### **Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD**

R696      Rodrigues, Adriana Alves

Métodos de pesquisa em mídias digitais: desafios do ensino de jornalismo na pandemia [recurso eletrônico] / Adriana Alves Rodrigues. 1 ed. – Ananindeua : Editora Itacaiúnas, 2024.  
63 p.; PDF; 3,5 MB.

Inclui índice e bibliografia.  
ISBN: 978-85-9535-295-7 (E-book)  
DOI: 10.36599/itac-978-85-9535-295-7

1. Jornalismo - Estudos, pesquisa e ensino. 2. Mídias digitais. Pandemia. I. Título.

CDD 070.4  
CDU 070

#### **Índice para catálogo sistemático:**

1. Jornalismo - Estudos, pesquisa e ensino: 070.4
2. Jornalismo e comunicação de massa: 070

---

Todo o conteúdo apresentado neste livro é de responsabilidade do(s) autor(es).  
Esta publicação está licenciada sob [CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Esta obra foi publicada pela **Editora Itacaiúnas** em novembro de 2024.



# Sumário

Apresentação [5]

Introdução [8]

Aspectos da comunicação em redes digitais [14]

Experiência pedagógica teórico-prática [34]

Ferramentas dos métodos digitais [48]

Conclusões [52]

Referências [56]

Perfil da autora [62]

# Apresentação

Este livro registra uma dos momentos mais sensíveis em que o mundo inteiro vivenciou. A pandemia da COVID-19 proporcionou ao mundo um longo período de adaptações em várias instâncias sociais. À Educação Superior, foi necessária a migração do ensino presencial para o ensino em ambientes digitais em caráter emergencial, onde as Universidades Públicas e Privadas reformularam a prática da docência para o modo remoto visando que os discentes continuassem os seus estudos.

Neste contexto de isolamento social e acadêmico, esse relato de experiência discute a adaptação para o modo remoto da disciplina de Métodos de Pesquisa em Mídias Digitais do curso de Jornalismo da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), onde atuei como substituta. Neste período, houve a necessidade de ressignificação das práticas de ensino e aprendizagem no processo pedagógico em ambientes digitais.

Assim, esse *e-book* traz à baila essas adaptações, desafios e futuro imerso em uma ambiência de incertezas, medos, em que a educação é intimada a se reinventar galgando outros modos de exploração e usos das tecnologias digitais que façam a mediação do ensino-aprendizagem de forma intensa e cotidiana. Espero que proporcione reflexões sobre como a educação se desdobrou neste período de pandemia e pós-pandemia e que possa encontrar e juntar outras vozes na luta pela educação pública de qualidade.

**Boa leitura!**



# Introdução

Em 11 de março de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) alertou<sup>1</sup> ao mundo a existência da pandemia da COVID-19, tendo o seu primeiro caso confirmado no Brasil, em São Paulo, em 26 de fevereiro de 2020. Deste modo, todas as esferas sociais foram impactadas e adaptadas ao contexto da pandemia com a necessidade de isolamento social. Deste modo, na área da Educação, esse ce-

1 Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-51842518> Acesso em: 20 jun 2021.

nário acarretou um conjunto de medidas adaptativas no que se refere aos planos de trabalhos e gerenciamento das ferramentas digitais para dar continuidade ao ensino no formato remoto.

Deste modo, o Ministério da Educação (MEC)<sup>2</sup> propôs a todas as Instituições de Ensino Superior (IES) algumas diretrizes para a continuação das aulas utilizando as ferramentas digitais, em que “[...] A mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas” (MEC, 2020).

Neste quesito, as práticas educativas em ambientes digitais estão inseridas no contexto da cibercultura, isto é, a cultu-

---

2 Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/instituicoes-credenciadas/educacao-superior-a-distancia> Acesso em: 20 jun de 2021.

ra contemporânea estruturada e mediada pelas tecnologias digitais.

Lemos (2003) define a cibercultura como “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70” (LEMOS, 2003, p. 12). A Educação *online* pode ser entendida como a exploração das ferramentas digitais que são úteis ao ensino-aprendizagem.

Conforme as IES foram se adaptando ao novo contexto com a adoção das aulas remotas, a Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), através da Resolução Con-sepe/0229/2020<sup>3</sup>, na qual apregoa que “Art. 1º Estabelecer normas para disciplinar a realização de componentes curricu-

3 Disponível em: <https://url.gratis/sAZOun> Acesso em: 3 abr 2021

lares, bem como de outras atividades de ensino e aprendizagem, orientação, pesquisa e extensão, por meio de atuação não presencial na graduação, na pós-graduação e no ensino médio/técnico.”

A ferramenta principal de operacionalização das aulas remotas pela Universidade foi o *Google Meet*<sup>4</sup> e a utilização do *Google Classroom*<sup>5</sup>, ambos fazendo parte do pacote pertencentes ao Google, o *Gsuite*<sup>6</sup>. Com estas medidas implementadas, todos os discentes, docentes e técnicos da Instituição tiveram que cadastrar o email institucional como modo de gerenciamento das aulas em sistema remoto.

---

4 É um serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google. Disponível em: <https://url.gratis/Y25Bad> Acesso em: 28 jun 2021.

5 Disponível em: <https://classroom.google.com/u/0/> Acesso em: 28 jun 2021

6 Disponível em: <https://url.gratis/Y25Bad> Acesso em: 28 jun 2021.

Ao refletir sobre o ensino remoto, Souza e Oliveira (2020), colocam a tecnologia como uma alternativa viável como modo de conter a situação ocasionada pela pandemia, muito embora a característica convencional de aulas presenciais tenha sido subjugada ao plano menor. O quadro a seguir (Figura 1) mostra as gerações da Educação *online*:

FIGURA 1 - As gerações da Educação online



Fonte: Adaptado de Moore e Kearsley (2007)

Ainda segundo os autores, faz-se necessário pensar de uma forma global no que se refere à implementação das aulas remotas em termos de acesso aos usos dos recursos necessários, como notebooks e conexão à internet, por exemplo, para que efetivamente os discentes possam ter aulas e os docentes, gerenciar melhor os conteúdos.

Sendo assim, esse relato mostra como o conteúdo da disciplina de Métodos de Pesquisa em Mídias Digitais foi trabalhado durante esse período em que o sistema remoto foi instaurado na UEPB. Para esta disciplina de caráter teórico-prático, os conteúdos sofreram reformulações, na qual chamaremos aqui de “conteúdos adaptativos”, considerando o contexto da pandemia, o acesso dos discentes aos recursos tecnológicos, a carga horária reduzida e a operacionalização na prática desta disciplina.

# Aspectos da comunicação em redes digitais

Regida pelo ambiente da Web 2.0, uma web que avança em avanços tecnológicos e proporciona mais interatividade, é oportuno trazer as impressões de Cristóbal Codo Romaní e Hugo Pardo Kuklinski (2009) sobre a Web 2.0, tônica do livro *Planeta Web 2.0: Inteligencia Colectiva o medios fast food*. A transição para um novo paradigma, onde a colaboração ganha força o suficiente para concorrer com os meios tradicionais de geração de

conteúdo, pode ser assim definida a web 2.0 proferida pelos autores, baseado nas reflexões de O'Reilly, criador do termo. A mudança passou da simples apresentação de conteúdo para a interação básica e hoje a interação das multidões, o já previsto conceito de inteligência coletiva promulgado por Pierre Lévy (2004). A evolução é muito rápida, basta um piscar de olhos para perder uma fração do processo e ter a nítida sensação de que houve uma revolução. Acompanhando os avanços deste fenômeno tecno-social "esta nova web na Rede digital deixa de ser uma simples vitrine de conteúdos multimídia para converter-se numa plataforma aberta, construída sobre uma arquitetura baseada na participação dos usuários" (Lévy, 2004, p. 15). Como reforça o mesmo autor, o conhecimento não é mais absoluto, fechado. É aberto, compartilhado propiciando um ambiente de inteligência coletiva, em que os autores já no subtítulo claramente compartilham desta mesma idéia e tecem as suas percepções sobre este conceito.



Esta nova web na rede digital deixa de ser uma simples vidraça de conteúdos multimídia para converter-se numa plataforma aberta, construída sobre uma arquitetura baseada na participação dos usuários

**(Pierre Lévy, 1997, p. 15)**

Contudo, mais do que uma conceituação desta temática, a (r)evolução advinda da internet permitiu um redesenho da relação autor-editor, dos novos modelos de negócio, que segundo Cristóbal Codo Román e Hugo Pardo Kuklinski, passa a ser genuíno e apoiado em três vértices: 1) Tecnologia (fortaleza da Base de Dados), 2) Comunidade (espaços publicitários em comunidades de grande volume de usuá-

rios) e 3) Negócio ( venda de serviços de alto valor agregado para clientes diferenciados.

Este, sem dúvida, é um ponto alto do debate empreendido por eles, talvez o mais interessante. Importante ressaltar outros conceitos a partir dos avanços tecnológicos postos, como interatividade (Berners-Lee, 1996), Inteligência Coletiva (Pierre Lévy, 2004), Multidões Inteligentes (Howard Rheingold, 2002), Sabedoria das Multidões (Surowiecki, 2004) e Arquitetura da Informação (Rosenfeld, Morville, 2005), que foram os precursores das principais reflexões oriundas do novo ambiente.

Na lógica dos aplicativos da web 2.0, as ferramentas disponíveis facilitam essa mediação na educação online, é importante observar a evolução da Web 1.0 para a Web 2.0, a partir do Quadro abaixo:

## Quadro 1 - Principais características da Web 1.0 e Web 2.0

<b>web 1.0</b>	<b>web 2.0</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Centrado no cliente</li><li>▪ sites pessoais</li><li>▪ HTML</li><li>▪ e-mail</li><li>▪ Publicar</li><li>▪ Sistemas de gestão de conteúdos</li><li>▪ Diretório e taxonomia</li><li>▪ Usado por empresas</li><li>▪ Trata da informação</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Interação entre pares</li><li>▪ Wikipedia</li><li>▪ Blog</li><li>▪ Chat e fórum</li><li>▪ Participar</li><li>▪ Partilhar opinião</li><li>▪ Tags (palavras-chaves)</li><li>▪ Feito para escrever</li><li>▪ Usados por comunidades (redes sociais)</li><li>▪ Wikis</li><li>▪ Facebook</li></ul>

Fonte: Elaboração própria/ Adaptado de Aguiar (2012)

Embora as Universidades já tenham explorado o uso dos computadores e as possibilidades oferecidas pela web para auxi-

liar no trabalho acadêmico, a introdução das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ambiente educativo requer não somente transformações tecnológicas, mas culturais. É necessário a criação de uma ambiência onde alunos e professores possam atuar de modo colaborativo e interativo. Santaella (2013) acredita fortemente que a Web 2.0, também denominada de Web colaborativa, possibilitou novos processos de aprendizagem de maneira coletiva e em rede pela facilidade ofertada com o crescimento do Google, por exemplo.

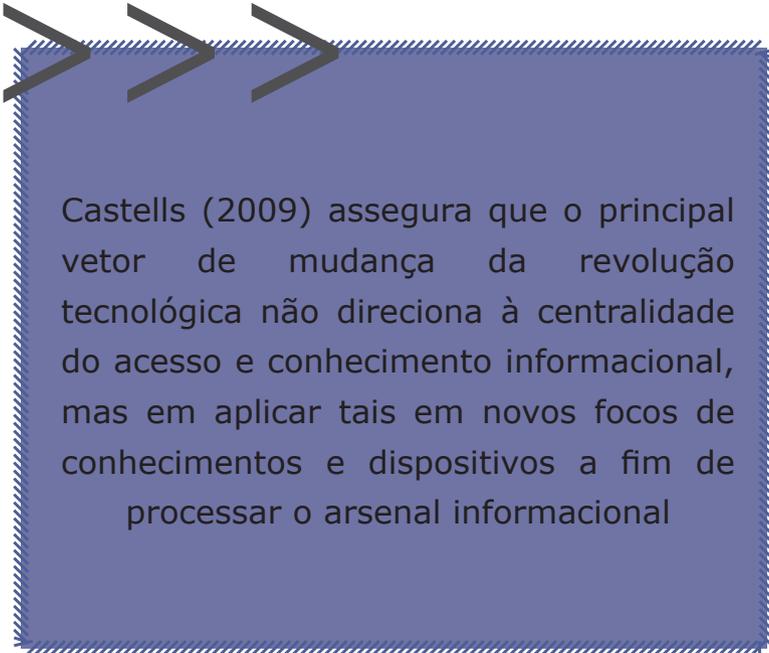
A autora enfatiza também, nesse contexto, a propagação dos dispositivos móveis, nas quais ela define como “qualquer equipamento ou periférico que pode ser transportado com informação que fique acessível em qualquer lugar. São eles, palms, lap-tops, i-pads, até mesmo os pendrives e, certamente, os celulares multifuncionais, tais como smart-phones e i-phones”, (Santaella, 2013, p. 23), que

deixaram o acesso à informação comunicação e adesão a novas formas de conhecimento em qualquer parte do mundo em rede mais facilitados.

Ao pensar nas transformações na sociedade, Castells (1999) afirma que os avanços tecnológicos não se restringem aos aparatos tecnológicos surgidos e disponibilizados na web, mas em processos a serem construídos e desenvolvidos socialmente. Em um outro momento, o autor assegura que o principal vetor de mudança da revolução tecnológica não direciona à centralidade do acesso e conhecimento informacional, mas em aplicar tais em novos focos de conhecimentos e dispositivos a fim de processar o arsenal informacional (Castells, 2009).

É possível pensar, contudo, que, a partir dos sistemas tecnológicos, há a interação entre os contextos culturais e institucionais, em que a velocidade cada vez maior de processamento da informação,

se espalha numa rede ampla e difusa. Essa difusão, conforme o autor, amplifica o espectro tecnológico de poder nas redes digitais, ao passo em que os usuários fazem os usos e apropriações e as redefinem.



Castells (2009) assegura que o principal vetor de mudança da revolução tecnológica não direciona à centralidade do acesso e conhecimento informacional, mas em aplicar tais em novos focos de conhecimentos e dispositivos a fim de processar o arsenal informacional

Nesta direção, temos o nascimento dos produtores, ou seja, produtores e consumidores de conteúdos na web se en-

trelaçam fortemente. A argumentação central de Axel Bruns (2005), autor do livro *Gatewatching: Collaborative On line news Production*, é de que o jornalismo *mainstream* é ultrapassado (principalmente quando mantém ainda o modelo de *Gatekeeper*) e precisaria se reinventar tendo em vista as mudanças impostas pelas novas Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDCI's). Naturalmente, este novo ambiente colaborativo ultrapassa o jornalismo tradicional e que esta nova mídia quebra barreiras: agora ela é aberta para quem quiser colaborar, diversificada, e acima de tudo, colaborativa.

Esta perspectiva de que qualquer pessoa pode ser um publicador e produtor das notícias sob diversas formas, sobretudo em blogs, pode ser efetivamente chamada de jornalismo, para o autor. Longhi (2009) afirma que a singularidade deste ambiente reside no fato de ter a não-linearidade como uma característica inten-

sa quando se compara os aspectos das culturas impressas (linear) e a cultura digital (não-linear). Ao refletir também sobre a não-linearidade, Murray (1997) diz que “o meio linear não é capaz de representar a simultaneidade de processamentos que ocorrem no cérebro – a mistura de linguagem e imagem, a sugestão de possibilidades divergentes que vivenciamos como livre arbítrio” (Murray, 1997, p. 262).

Por se tratar de um campo multidisciplinar, não faltam autores para refletir sobre as transformações que estão ocorrendo. Manovich (2008) defende que estamos numa era da **Profunda Remixibilidade** que se constitui no novo estágio da mídia. O remix seria um aspecto da “revolução híbrida”, que provocou, entre outros fatores, a metalinguagem. Volta a citar as invenções de Kay, Nelson e Sutherland. Ele define metalinguagem como “um padrão de uso de um subconjunto de todas as técnicas disponíveis em um compu-

tador metamedium. Mas não é qualquer subconjunto. Ela só faz sentido falar de um metalinguagem (em oposição a uma língua), se as técnicas que utiliza provêm anteriormente culturais distintas línguas” (Manovich, 2008, p. 117).

Os exemplos citados pelo autor seriam o Google Maps e Google Earth. Mostra exemplos de projetos que misturam diferentes linguagens, vários software que são exemplos de remixabilidade, lista programas bastante usados (Illustrator, Indesign, Flash, Photoshop, Dreanweaver, Premiere). Tais softwares redefiniram a estética da contemporaneidade, que seria hoje estética híbrida. Mais uma vez ele cita Matrix como exemplo de imagem híbrida. No decorrer, novos aplicativos e softwares emergiram na cultura digital, para além dos mencionados por Manovich, demonstrando a complexidade atual. Ainda segundo o autor, essa seria a linguagem da nova mídia que, para ele, nova mídia para Manovich (2001) são as

novas formas culturais como resultado da intervenção do computador, sobretudo, pela transmutação entre códigos ou sistemas.



A revolução da mídia computacional afeta todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição; também afeta todos os tipos de mídia - textos, imagens estáticas, imagens em movimento, som e construções espaciais.

**(Lev Manovich, 2001, p. 29)**

A nova mídia seria a velha mídia transcrita e codificada para o dados do computador (leia-se mídias digitais), na forma de produção, distribuição e comunicação. Fotografias, DVD, CD-ROM, sites, realidade virtual, games interativos, compu-

tação gráfica, entre outros servem como exemplos. Mais do que listar objetos deste novo ambiente sendo um reflexo da revolução do computador, estes resultam em implicações em outras esferas. Toda a mídia existente é traduzida em dados numéricos acessíveis pelo computador. Resultado: gráficos, imagens em movimento, som, formas, espaços e textos se tornaram computáveis. Manovich estabelece cinco princípios que permitem apontar algumas das principais diferenças entre antiga e nova mídia. Na listagem, existe uma ordem lógica: os três últimos princípios são dependentes dos dois primeiros.

**1. Representação Numérica-** Todos os objetos da nova mídia, se criados por princípio em computadores ou convertidos de meios analógicos, são compostos de código digital, ou seja, são representações numéricas. O processo de transformar dados contínuos em representa-

ção numérica é chamado de digitalização.

**2. Modularidade-** Pode ser chamado de “estrutura fractal da nova mídia”. Assim como um fractal tem a mesma estrutura em diferentes escalas, um objeto da nova mídia tem a mesma estrutura modular através dele. Os elementos da mídia (imagens, sons, formas ou comportamentos) são representados como coleções de sampleagem não-linear (ou discrete: pixels, polygons, voxels, characters, scripts). Esses elementos são reunidos em objetos de larga escala, embora continuem mantendo suas identidades separadas. Ou seja, são partes independentes que possuem partes menores ainda, e por aí vai, descendo até o nível dos menores átomos - pixels, 3D points ou caracteres de texto.

**3. Automação-** O código numérico da mídia (princípio 1) e a estrutura modular de um objeto da mídia (princípio 2) permitem a automação de muitas opera-

ções envolvendo a criação, manipulação e acesso da mídia. Por este princípio, a intencionalidade humana pode ser removida (em parte) do processo criativo.

**4. Variabilidade** -Um objeto das novas mídias não é estrutura fixada no tempo, mas pode existir em diferentes e potencialmente versões,

**5. Transcodificação**- Todos os objetos das novas mídias podem ser traduzidos para outros formatos. (p. 48).

O autor assinala que a interação com interfaces culturais é aspecto essencial na definição das novas mídias. O termo HCI (*Human-Computer Interface*) descreve as maneiras como o usuário interage com o computador e faz uso da GUI. Inclui aparelhos físicos tais como: o monitor, o teclado e o mouse, assim como modos de manipulação de dados, ou seja, uma gramática de ações significativas que o usuário pode realizar. O que ocorre não

é mais o homem intermediando o computador, mas sim a própria cultura codificada na forma digital. O termo interface cultural é usado para descrever uma interface homem-computador-cultura. Um exemplo é o *CD-ROM Myst* da década de 90.

Manovich (2001) defende que as interfaces culturais nunca são totalmente novas, carregando uma certa herança dos elementos que constituem as interfaces anteriores a ela, uma influência que vem da própria visão de mundo do seu criador, no caso de um software, por exemplo, de seu designer. Assim, ele estabelece três formas de representação do mundo que de alguma maneira estão inseridas nos meios de produção cultural atual: o texto impresso, o cinema e a interface homem-computador. Como características distintivas principais o autor destaca:

**HIC (Human-Computer Interface):**  
Ferramenta de finalidade geral que pode

ser utilizada para manipular qualquer tipo de mídia;

**Texto Impresso:** Finalidades mais limitadas em relação ao HCI já que oferecem suas próprias formas de organizar dados particulares, nesse caso texto.

**Cinema:** Também mais limitado que o HCI, organiza dados audiovisuais. Em resumo, o que foi o cinema é atualmente a interface computador-homem.

O autor destaca que a linguagem das interfaces culturais é em grande parte composta de elementos de outra já familiar forma cultural. Dessa forma, dois protótipos da nova mídia, junto com a HCI, são o cinema e o texto impresso. O cinema, a palavra impressa e a interface computador-homem, cada uma destas tradições têm desenvolvido seus específicos modos de organizar informações, apresentá-las aos usuários, correlacionar espaço e tempo e estruturar a experiência humana no

processo de acesso à informação. Tratá-los como se eles ocupassem o mesmo plano conceitual tem uma vantagem - um *bônus* teórico. HCI, cinema e palavra impressa são mecanismos de transferência social e cultural de informação. Os três contêm mais características em comum do que poderíamos ter antecipado.

Nesta direção na linguagem da interface, o autor afirma que a Realidade Virtual (RV) dá continuidade à tradição da tela de imobilizar o espectador, atando seu corpo à máquina, ao mesmo tempo em que cria condições sem precedentes que requisitam movimento por parte do primeiro. Manovich então esclarece a diferença entre Simulação e Representação.

**1) Representação:** refere-se a várias tecnologias da tela (pintura pós-renascentista, filmes, radares e televisão). Na tradição de representação o espectador tem uma dupla identidade, existindo simultaneamente no espaço físico e naque-

le da representação. Esta desintegração do sujeito é uma marca da nova mobilidade da imagem, juntamente com a nova possibilidade de se representar qualquer espaço arbitrariamente, em vez de ter que simular o espaço físico onde a imagem se encontra.

As pinturas renascentistas podem ser vistas como símbolos de representação. São essencialmente móveis e, por estarem separadas da parede, podem ser levadas a qualquer lugar. No entanto, pressupõem a imobilidade do espectador. É como se o aprisionamento do espectador fosse o preço da nova mobilidade da imagem. A continuidade entre o espaço real e o da pintura é quebrada, esta representa um espaço virtual claramente distinto do espaço físico onde se localiza, junto ao espectador;

**2) Simulação:** refere-se às tecnologias que visam a mergulhar completamente o espectador em um universo virtual (pa-

noramas do século XIX, cinemas do século XX). Na Simulação, o espectador é livre para se movimentar no espaço físico. Ele flui em um único e coerente espaço: o físico complementado pelo virtual, que lhe dá continuidade. O espaço físico é abandonado, é o que menos importa.

# Experiência pedagógica teórico-prática

A disciplina de Métodos de Pesquisa em Mídias Digitais é ofertada aos discentes matriculados no 5º período do Curso de Jornalismo e é uma disciplina eletiva (FIGURA 2). Foi introduzida na grade curricular do curso após a reformulação do Projeto Pedagógico em 2016<sup>7</sup>, em que foi

---

<sup>7</sup>Disponível em:<https://url.gratis/GBgzf> Acesso em: 23 abr 2021.

percebida a necessidade de disciplinas com essas caracterizações, contemplando a pesquisa em ambiência digital.

TABELA 1 - Identificação da disciplina Métodos de Pesquisa em Mídias Digitais

<b>Disciplina</b>	<b>Código</b>	<b>Carga horária</b>	<b>Horário das aulas</b>	<b>Período</b>
Métodos de pesquisa em mídias digitais	JOR01055	60H	Quinta (7h-9h e 9h-11)	5º semestre

Fonte: Elaboração Própria

Deste modo, para a efetivação dos conteúdos adaptativos e em conformidade com a ementa e objetivo geral (FIGURA 3), foi reformulada de um modo que atendesse tanto à redução da carga horária (50%) determinada pela Universidade, quanto aos recursos tecnológicos ao alcance dos discentes. Portanto, trata-se de uma dis-

ciplina que mescla o conteúdo prático-teórico sendo mediada por computador.

## FIGURA 2 - Ementa e Objetivo geral da disciplina

### Ementa:

Perspectivas de abordagem de novos métodos. Teoria da Mídia Digital. Netnografia. Métodos móveis. Pesquisa de Redes Sociais na Internet. Interações mediadas. Jornalismo em bases de dados.

### Objetivo Geral:

Apresentar os fundamentos das pesquisas em Mídias Digitais focalizando o estado da arte na área em publicações/pesquisas brasileiras e internacionais e o desenvolvimento de atividades práticas e teóricas durante a disciplina

Fonte: Elaboração Própria

Neste sentido, a primeira unidade contemplou a parte mais teórica da disciplina, sendo discutidas as principais obras desta temática, quais sejam: 1) Livro:

*Métodos de Pesquisa na internet*, das autoras Adriana Amaral, Suely Fragoso e Raquel Recuero, em que as autoras propõem estudos aprofundados no ambiente online, bem como propostas de tipologias em redes sociais, reconfigurações das pesquisas científicas entre outros.

Esta obra é fundamental para disciplina com essa característica porque descortina e mostra o estado da arte das pesquisas na internet; 2) Artigo: O fim do virtual: os métodos digitais, de Richard Rogers<sup>8</sup>. Neste artigo, o autor trata dos métodos que são originários do ambiente digital, bem como por onde começar a pesquisar e com quais ferramentas obter êxito em sua investigação. Estas duas obras, divididas em quatro aulas, portanto, abriram a disciplina como modo de introduzir a temática para os discentes e

---

<sup>8</sup> Professor do Departamento de Media Studies da Universidade de Amsterdã (UVA), na Holanda, e coordenador do projeto Digital Methods Initiative (DMI).

imersão neste cenário das pesquisas em ambiente digital.

Como parte da primeira avaliação da disciplina, foi realizada a apresentação dos seminários (FIGURA 4) com capítulos de livros que fossem relevantes para a discussão. Assim, para o seminário, todos os discentes elegeram um capítulo do livro: "*Ferramentas para Análise de Qualidade no Ciberjornalismo*" (Volume 1: Modelos), do prof. Marcos Palacios, da Universidade Federal da Bahia (UFBA), em que, nesta coletânea, são escritos capítulos que mostram as ferramentas digitais para analisar distintas características e aspectos, como hipertexto, hiperlink, design, multimídia, por exemplo. O livro em questão é resultado das pesquisas desenvolvidas no âmbito do Gjol - Grupo de Pesquisa em Jornalismo Online vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas (PósCom) da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da

Bahia (FACOM | UFBA. O grupo é pioneiro nas pesquisas no universo digital do país, sendo uma referência nos estudos/investigação em ambiência digital desde sua fundação, em 1995, tendo como fundadores os professores Marcos Palacios (UFBA) e Elias Machado (UFSC), ambos referências em pesquisas teóricas e empíricas em Jornalismo Digital.

A apresentação dos seminários como parte da avaliação da I unidade ocorreu diante de alguns parâmetros pré-estabelecidos: os discentes, em grupos, selecionaram cada capítulo do interesse comum do grupo, e foram colocando no Google Classroom da disciplina, para que não houvesse choque entre os grupos.

Assim, cada grupo ficou responsável por apresentar em formato slides, com 15 minutos para cada, e depois, fez-se as interpelações entre todos.

TABELA 2 - Capítulos distribuídos para o seminário dos discentes

Capítulos escolhidos pelos discentes	Apresentações
Ferramenta para Análise de Hipertextualidade em Cibermeios. Autoras: Suzana Barbosa (UFBA) e Luciana Mielniczuk (UFRGS)	Seminário 1
Ferramenta para Análise de Multimídia em Cibermeios. Autores: Pere Masip (ESP); José Luiz Micó (Esp); e Tatiana Teixeira (UFSC)	Seminário 2
Ferramenta para Análise de Interatividade em Cibermeios. Autores: Kodo Meso (ESP); Graciela Nathanson (UFBA); Bella Palomo (ESP); e Cláudia Quadros (UFPR)	Seminário 3
Ferramenta para Análise de Design em Cibermeios. Autores: Bella Palomo (ESP); Fernando Firmino (UEPB); e Itanel Quadros (UFPR)	Seminário 4
Ferramenta de Análise de Base de Dados em Cibermeios. Autores: Suzana Barbosa (UFBA); Elias Machado (UFSC); José Pereira (ESP).	Seminário 5
Ferramenta para Análise da Memória em Cibermeios. Autores: Marcos Palacios; Beatriz Ribas (UFBA)	Seminário 6

Fonte: Elaboração Própria

Além dos *slides*, cada grupo também produziu um resumo de quatro laudas em que

o mesmo foi entregue no dia da apresentação para que todos tivessem acesso ao conteúdo. A prática do seminário no processo de ensino, em que a avaliação pôde ser compreendida como um agente que promove a aprendizagem universalizante entre docentes e discentes, cujo processo pode ser um constructo de competências e habilidades, partes significativas neste caminhar universitário.

No cenário da pandemia, momento de isolamento social e acadêmico, os alunos atenderam ao que foi proposto da disciplina, cujas formatações foram entregues e discutidas em sala de aula logo no início do semestre, como forma dos discentes se preparem antecipadamente e não sobrecarregá-los ao final do semestre, tendo em vista que todos estão matriculados em outras disciplinas e evitar um pouco da fadiga mental que as aulas remotas promoveram no decorrer do semestre. Deste modo, os professores e educadores vêm se adaptando ao

contexto proposto e desenvolvendo seus modos e versões do ensino à distância para atender à demanda do aprendizado e necessidades percebidas (Camacho et al., 2020; Kidney et al., 2007). Masetto (2012) enfatiza as inquietações dos educadores no que se refere à organização dos processos pedagógicos, com o intuito de que o ensino-aprendizagem seja visto como uma arena que promove a prática educativa resultando em um aprendizado significativo.

Cumprindo a parte teórica proposta na disciplina, a segunda avaliação ocorreu de forma mais prática. A avaliação teve a seguinte propositura: todos os discentes aplicaram uma Ficha de Análise de Inovação em algum site. A intenção foi de colocar em prática a utilização dos métodos digitais vistos na primeira unidade temática. Assim, a ficha se desdobrou em:

## 1. Identificação

site: Edição:	País de origem:
Tipo: ( ) Exclusivo para tablet ( ) Versão impressa + digital	Tiragem: ( ) mainstream media ( ) Médio Porte ( ) Pequeno Porte
Periodicidade:	Assinatura: ( ) Grátis ( ) Paga. Quanto?

## 2. Propriedades Narrativas (Recursos Multimídia, Hipertexto e Atualização)

2.1 As reportagens exploram recursos como:

- a) Galeria de Fotos? ( ) sim ( ) não
- b) Gifs?( ) sim ( ) não
- c) Desenhos ou ilustração ( ) sim ( ) não
- d) Quadros interativos? ( ) sim ( ) não
- e) Tabelas estáticas ( ) sim ( ) não
- f) Newsgames?
- g) Foto em 360°? ( ) sim ( ) não
- h) Infográficos dinâmicos ? ( ) sim ( ) não
- i) Infográficos estáticos? ( ) sim ( ) não

- j) Fotos em 360°? ( ) sim ( ) não
- k) Realidade Aumentada? ( ) sim ( ) não
- l) Áudio? ( ) sim ( ) não
- m) Vídeo? ( ) sim ( ) não
- n) Outros

**Observações:**

### **3. Interatividade**

- 3.1 Existem espaços na edição para a distribuição de conteúdos por parte dos leitores por e-mail? ( ) sim ( ) não
- 3.2 Existe espaço aberto para comentários dos leitores sobre a edição ou alguma reportagem?( ) sim ( ) não
- 3.3 Existem botões de compartilhamento da edição da revista integrado ao aplicativo em redes sociais?( ) sim ( ) não
- 3.4 Existe um campo ou questionário em que o leitor pode voluntariamente avaliar o aplicativo e enviar um feedback para a revista sobre a experiência de consumo?( ) sim ( ) não

**Observações:**

## **4. Hipertexto**

4.1 Os Especiais em questão exploram o recurso das janelas em pop-up para aprofundar informações? ( ) Sim ( ) Não

4.2 As reportagens exploram o recurso do link para textos escritos? ( ) Sim ( ) Não

4.3 As reportagens exploram o recurso do link para apresentar vídeos postados em algum site de mídia social ou outro conteúdo? ( ) Sim [para qual conteúdo? \_\_\_\_\_] ( ) Não

4.4 Os links externos abrem dentro da própria reportagem? ( ) sim ( ) Não

4.5 Os links dentro das reportagens conduzem a conteúdos internos ou externos do próprio veículo? ( ) internos ( ) Externos

**Observações:**

**5. Liste aqui os Aspectos de Inovação encontrados:**

**6. Conclusões**

A produção da Ficha de Análise teve como base o livro "*Ferramentas para Análise de Qualidade no Ciberjornalismo (Volume 1: Modelos)*", do Prof. Marcos Palacios, da Universidade Federal da Bahia (UFBA), na qual discutimos na primeira unidade temática. Nesta direção, os discentes colocaram em prática o conteúdo empreendido teoricamente e discutido anteriormente. Convém considerar a adaptação da Ficha proposta ao contexto pandêmico vivenciado ao longo do semestre como método de avaliação e capacidade interpretativa. Por sua própria dinâmica e natureza prática, a ficha oferece uma oportunidade única de apreender as informações in loco e desenvolver uma análise crítica/reflexiva no decorrer da coleta de dados.



# Ferramentas dos métodos digitais

A produção de informações em redes digitais e com auxílio para a educação online requer conhecimento e habilidades em lidar com as ferramentas, sites e dispositivos para um efetivo processo de ensino-aprendizagem. Segue uma listagem, baseada nos Métodos Digitais definidos por Rogers (2008) que podem facilitar neste ambiente:

## Adriana Alves Rodrigues

#	FERRAMENTA	LINK	DESCRIÇÃO
1	TIMELINE	<a href="https://TIMELINE.KNIGHTLAB.COM">HTTPS://TIMELINE.KNIGHTLAB.COM</a>	cria linha do tempo
2	STORYMAP	<a href="https://STORYMAP.KNIGHTLAB.COM">HTTPS://STORYMAP.KNIGHTLAB.COM</a>	cria história na web, baseado em maps e eventos
3	JUSTAPOSEJS	<a href="https://JUXTAPOSE.KNIGHTLAB.COM">HTTPS://JUXTAPOSE.KNIGHTLAB.COM</a>	cria narrativas comparando duas mídias similares, incluindo imagens e gifs
4	SOUNDCITEJS	<a href="https://SOUNDCITE.KNIGHTLAB.COM">HTTPS://SOUNDCITE.KNIGHTLAB.COM</a>	permite adicionar áudio a sua narrativa
5	TWXPOLRER	<a href="https://TWXPLOER.KNIGHTLAB.COM">HTTPS://TWXPLOER.KNIGHTLAB.COM</a>	filtrar termos e hashtags do twitter
6	TWINE	<a href="http://TWINERY.ORG/">HTTP://TWINERY.ORG/</a>	cria jogos baseados em texto
7	CARDBOARD	<a href="https://CARDBOARDIT.COM/">HTTPS://CARDBOARDIT.COM/</a>	cria visualização e organização de notas para criação de histórias geo-referenciadas
8	DB BROWSER	<a href="https://SQLITEBROWSER.ORG/">HTTPS://SQLITEBROWSER.ORG/</a>	gerenciamento de bases de dados
9	OUTILINE	<a href="https://OUTLINE.COM/">HTTPS://OUTLINE.COM/</a>	conversor de sites em arquivos de texto
10	DATAWRAPPER	<a href="https://WWW.DATAWRAPPER.DE/">HTTPS://WWW.DATAWRAPPER.DE/</a>	cria gráficos, mapas e tabelas interativos
11	INSTAGRAM HASTAG EXPLORER	<a href="https://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/NETVIZZ/INSTAGRAM/">HTTPS://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/NETVIZZ/INSTAGRAM/</a>	<u>permite extrair dados do Instagram</u>
12	NETVIZZ	<a href="https://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/NETVIZZ/FACEBOOK/NETVIZZ/">HTTPS://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/NETVIZZ/FACEBOOK/NETVIZZ/</a>	coleta de dados Facebook
13	INSTAGRAM SCRAPER	<a href="https://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/BETA/INSTAGRAM/">HTTPS://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/BETA/INSTAGRAM/</a>	coleta de dados no Instagram
14	GOOGLE SCRAPER	<a href="https://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/BETA/SCRAPEGOOGLE/">HTTPS://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/BETA/SCRAPEGOOGLE/</a>	coleta de dados do Google

## MÉTODOS DE PESQUISA EM MÍDIAS DIGITAIS

#	FERRAMENTA	LINK	DESCRIÇÃO
15	PICKTOCHART	<a href="http://PIKTOCHART.COM/">HTTP://PIKTOCHART.COM/</a>	CRIA GRÁFICOS INTERATIVOS
16	EASELY	<a href="http://WWW.EASELY/">HTTP://WWW.EASELY/</a>	CRIA GRÁFICOS INTERATIVOS
17	INFOGRAM	<a href="http://INFOGRAM/">HTTP://INFOGRAM/</a>	CRIA GRÁFICOS INTERATIVOS
18	DATAVIVA	<a href="http://DATAVIVA.INFO/">HTTP://DATAVIVA.INFO/</a>	CRIA GRÁFICOS INTERATIVOS
19	FLOURISH	<a href="https://FLOURISH.STUDIO/">HTTPS://FLOURISH.STUDIO/</a>	CRIA GRÁFICOS INTERATIVOS
20	DATA STUDIO	DATASUTIO.ORG.BR	CRIA GRÁFICOS INTERATIVOS
21	TABLEU PUBLIC	<a href="https://WWW.TABLEAU.COM/PT-BR">HTTPS://WWW.TABLEAU.COM/PT-BR</a>	CRIA GRÁFICOS INTERATIVOS
22	DROPBOX	<a href="http://DROPBOX.COM/">HTTP://DROPBOX.COM/</a>	ARMAZENAMENTO EM NUVEM
23	EVERNOTE	<a href="http://EVERNOTE.COM/INTL/PT-BR/">HTTP://EVERNOTE.COM/INTL/PT-BR/</a>	ARMAZENA LINKS, FOTOS, IMAGENS
24	SKYDRIVE	<a href="http://WWW.SKYDRIVE.COM">HTTP://WWW.SKYDRIVE.COM</a>	ARMAZENAMENTO EM NUVEM DA MICROSOFT
25	MEDIA CONVERT	<a href="http://MEDIA-CONVERT.COM/">HTTP://MEDIA-CONVERT.COM/</a>	<u>CONVERTE UMA SÉRIE DE ARQUIVOS</u>
26	NETVIZZ	<a href="https://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/NETVIZZ/FACEBOOK/NETVIZZ/">HTTPS://TOOLS.DIGITALMETHODS.NET/NETVIZZ/FACEBOOK/NETVIZZ/</a>	COLETA DE DADOS FACEBOOK
27	NEWOCR	<a href="http://WWW.NEWOCR.COM/">HTTP://WWW.NEWOCR.COM/</a>	CONVERSOR PDF EM TEXTO
28	YOUTUBE MP3 CONVERSOR	<a href="https://WWW.ONLINEVIDEOCONVERTER.COM/PT/MP3-CONVERTER">HTTPS://WWW.ONLINEVIDEOCONVERTER.COM/PT/MP3-CONVERTER</a>	CONVERTE VIDEOS DO YOUTUBE EM MP3
29	OFF LIBERTY	<a href="http://OFFLIBERTY.COM/">HTTP://OFFLIBERTY.COM/</a>	CONVERTE VIDEOS DO YOUTUBE PARA MP3 OU FAZ O DOWNLOAD DO VIDEO

## Adriana Alves Rodrigues

#	FERRAMENTA	LINK	DESCRIÇÃO
30	FLIPBOARD	<a href="https://flipboard.com/">HTTPS://FLIPBOARD.COM/</a>	REÚNE NOTÍCIAS E MÍDIAS SOCIAIS NO FORMATO DE UMA REVISTA PERSONALIZADA
31	PAPER.LI	<a href="http://paper.li/">HTTP://PAPER.LI/</a>	FILTRA, REÚNE E PERMITE A CRIAÇÃO DE UM PRÓPRIO ESPAÇO DE PUBLICAÇÃO A SER VISTO POR TERCEIROS
32	PINTEREST	<a href="https://br.pinterest.com/">HTTPS://BR.PINTEREST.COM/</a>	PERMITE SELECIONAR PÁGINAS DA WEB E CRIAR PAINÉIS DE ACORDO COM TEMÁTICAS ESPECÍFICAS
33	SCOOP.IT	<a href="http://scoop.it.org">SCOOP.IT.ORG</a>	PERMITE QUE PROFISSIONAIS E EMPRESAS PESQUISEM E PUBLIQUEM CONTEÚDO POR MEIO DE SUA FERRAMENTA DE CURADORIA DE CONTEÚDO
34	SOUNDCLOUD	<a href="https://soundcloud.com/">https://soundcloud.com/</a>	PLATAFORMA ONLINE DE PUBLICAÇÃO DE ÁUDIO. PODE SER INCORPORADA A BLOGS E SITES ATRAVÉS DE UM WIDGET PRÓPRIO
35	WE TRANSFER	<a href="https://www.wetransfer.com/">HTTPS://WWW.WETRANSFER.COM/</a>	PLATAFORMA PARA TRANSFERÊNCIA DE ARQUIVOS ATÉ 2 GB
36	MIX CLOUD	<a href="https://www.mixcloud.com/">HTTPS://WWW.MIXCLOUD.COM/</a>	PLATAFORMA ONLINE DE PUBLICAÇÃO DE ÁUDIO. PODE SER INCORPORADA A BLOGS E SITES ATRAVÉS DE UM WIDGET PRÓPRIO
37	MEOGRAPH	<a href="http://www.megraph.com/">HTTP://WWW.MEOGRAPH.COM/</a>	PERMITE CRIAR, JOGAR E COMPARTILHAR HISTÓRIAS EM APRESENTAÇÕES QUE VOCÊ PODE INCLUIR VÍDEOS E IMAGENS. NARRATIVA IDEAL PARA TUTORIAIS OU EXPLICAR AS INFORMAÇÕES APRESENTADAS EM VOZ.
38	PIXRL EXPRESS	<a href="http://apps.pixlr.com/express/">HTTP://APPS.PIXLR.COM/EXPRESS/</a>	PERMITE EDIÇÃO DE IMAGENS, COM USO DE FILTROS, CAMPO PARA INTRODUIZIR TEXTOS, BORDAS, ETC
39	PIXORIAL	<a href="http://www.pixorial.com/">HTTP://WWW.PIXORIAL.COM/</a>	PERMITE TRABALHAR VÍDEOS DE UM PC OU DE UMA WEBCAM, INCLUIR TEXTO, FOTOS, CRÉDITOS E TRANSIÇÕES DINÂMICAS ENTRE OS ARQUIVOS ENVIADOS.
40	SNEPSEED	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.niksoftware.snapseed&amp;hl=pt-br">HTTPS://PLAY.GOOGLE.COM/STORE/APPS/DETAILS?ID=COM.NIKSOFTWARE.SNAPSEED&amp;HL=PT-BR</a>	APLICATIVO DE EDIÇÃO E TRATAMENTO DE FOTOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS.
41	POWTON	<a href="http://www.powtoon.com/">HTTP://WWW.POWTOON.COM/</a>	UNE IMAGENS E VÍDEOS PARA CRIAR TRANSIÇÕES ANIMADAS
42	STRINKGLY	<a href="http://www.strikingly.com/">HTTP://WWW.STRIKINGLY.COM/</a>	CRIAÇÃO DE CONTEÚDO
43	VENNAGE	<a href="https://venngage.com/">HTTPS://VENNGAGE.COM/</a>	CRIA INFOGRÁFICOS ESTÁTICOS
44	STORYGAMI	<a href="https://storygami.com/">HTTPS://STORYGAMI.COM/</a>	EDITA VÍDEOS INTERATIVOS

## Conclusões

O ensino remoto no contexto da pandemia abriu um caminho de incertezas, desafios e adaptações que foram necessárias no processo de ensino-aprendizagem na Educação Superior. Mesmo com todos os percalços, os recursos tecnológicos foram os principais mediadores do saber universitário nestas condições, bem como o acesso ao conteúdo à distância através dos *smartphones*, do uso da banda larga, utilização de notebooks/computadores. que se tornaram os canais comunicativos

em primeira instância de necessidade para apreensão dos conteúdos, embora tenha sido realizado de modo inconstante.

Para o Ensino Superior, o desafio maior ocorre, dentre outros fatores, em promover os conteúdos adaptativos de cada disciplina com a realidade tecnológica imposta pela pandemia. Ao mesmo tempo em que, embora seja uma determinação do Ministério da Educação em promover o ensino remoto, pode ser considerado como uma excelente oportunidade de criar novas realidades de ensino-aprendizagem mediadas pelas tecnologias digitais na medida em que novos aparatos são criados com o intuito da mediação e facilitação do acesso aos conteúdos na educação. Embora muitos docentes revelassem algum tipo de familiaridade e experiência com o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), ainda assim, apresentava algum tipo de intercorrência no manejo dos aparatos tecnológicos devido uso intensi-

vo forçado pela necessidade de distanciamento social e quarentena, momento em que houve o aprofundamento dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e as salas de aula on-line.

A inserção das TDIC no ensino superior como práticas docentes em intensidade pode se considerada, neste contexto, como uma atividade instrumental e técnica, levando em conta que esses espaços formativos podem funcionar como procedimentos alternativos com vistas ao alívio do ensino-aprendizagem em distintos níveis de ensino e áreas. Ainda com todas as problemáticas inerentes à ambiência da pandemia, é relevante destacar a atuação e o reconhecimento dos esforços dos docentes e discentes junto às possibilidades dos processos educativos difíceis para dar conta dos conteúdos em curso diante das dificuldades e até da saúde mental.

Nesta direção, os empenhos rumo à in-

formatização da sociedade, o que requer a instituição de novos padrões de usos e de comportamentos, além de manejos elementares vinculados às tecnologias digitais, podem ser os combustíveis que contribuem no processo educativo mais inclusivo, mas sem perder de vista as implicações e desafios em diferentes contextos da sociedade. Nesta direção, o cenário que se descortina pode ser vista como uma consolidação da cultura digital em espaços educacionais que se estabelece através dos processos educativos criativos, colaborativos, inovadores e determinados pela interatividade.

## Referências

AGUIAR, A. Ensinar e Aprender à Distância: Utilização de Ferramentas de comunicação On-Line no Ensino Universitário. **Revista de Ciências Agrárias** – Vol. 35, 2, jul/dez 2012, 17: 184-192, ISSN: 0871-018 X  
disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/rca/article/view/16200/13142>  
Acesso em: 17 jul 2022

BERNERS-LEE, T. **The World Wide Web: past, present and future**. Aug. 1996. Disponível em: <<http://www.w3.org/People/BernersLee/1996/ppf.html>>. Acesso em: 21 jan. 2009

BRUNS, Axel. **Gatewatching: Collaborative online news production**. New York: Peter Lang, 2005.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede** (Vol. I, 14ª ed.). São Paulo: Paz e Terra, 1999

CASTELLS, M. **Communication Power**. New York: Oxford University Press, 2009

CAMACHO, A. C. L. F. et al. Tutoring in distance education in times of COVID-19: relevant guidelines. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 5, p. 30953151, 2020.

FRAGOSO, S; RECUERO, R; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**.

Porto Alegre: Sulina, 2016.

KIDNEY, G.; CUMMINGS, L.; BOEHM, A. Toward a quality assurance approach to elearning courses. **International Journal on Elearning**, v. 6, n. 1, p. 17-30, 2007.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Editora 34; 2ª edição, 2010.

LONGHI, R. Infografia on-line: narrativa

intermídia. **Revista Estudos em Jornalismo e Mídia**. v. 6 n. 1 (2009): Fronteiras com a Literatura.

Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2009v6n1p187/> Acesso em: 17 jul 2022.

MANOVICH, Lev. **The language of the new media**. Cambridge. MIT, 2001.

MASETTO, M. T. **Competência pedagógica do professor universitário**. São Paulo: Summus, 2012.

MOORE, M; KEARSLEY, G. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodek. The future of narrative in cyberspace**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997.

OLIVEIRA, H. V; SOUZA, F.S. Do Conteúdo Programático ao sistema de Avaliação

ção: Reflexões educacionais em tempos de pandemia (Covid-19). **Boletim da Conjuntura**. Ano II, vol. 2, n.5, Boa Vista, 2020.

PALACIOS, M. **Ferramentas para Análise de Qualidade no Ciberjornalismo(-Volume 1: Modelos)**. Labcom Books: Portugal, 2011. Disponível em: <https://labcom.ubi.pt/event/281> Acesso em: 2 mar. 2021.

ROGERS, R. O fim do virtual: os métodos digitais. **Lumina**. Revista do Programa de Pós- graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora / UFJF. Vol.10, N.3. dezembro 2016. Disponível em: <https://url.gratis/HIGRVh> Acesso em: 23 jun. 2021.

RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs: The Next Social Revolution**. MIT: 2002.

ROMANÍ, Cristóbal Cobo; KUKLINSKI, Hugo Pardo. **Planeta Web 2.0: Inteligência Colectiva o Medios Fast Food**.

Barcelona: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso; México DF: Flacso, 2007.

ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter. **Information architecture for the world wide web**. 3. ed. Cambridge: O'Reilly, 2006. 504 p.

Santaella, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Ensino Superior Unicamp**, v. 9, p. 19-28, 2013. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao> Acesso em: 14 out 2007

SUROWIECKI, James. **The Wisdom of Crowds**. 1ª ed. Doubleday. New York, 2004

# Perfil da autora



Jornalista. Pós-Doutora e Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Especialista em Jornalismo Contemporâneo pela Unijorge. Graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), onde foi professora substituta na área de Jornalismo Digital. Vencedora dos Prêmios: Melhor Tese de Doutorado em Ciência da Informação (UFPB), em 2019; Prêmio PRPG de Teses da UFPB, em 2022. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Jornalismo e Mobilidade (MOBJOR/UEPB). Leciona e Pesquisa nas áreas da Comunicação e Ciência da Informação com ênfase em Cibercultura, Jornalismo Digital, Jornalismo de Dados, Narrativas Multimídia, Visualização de Dados, Big Data, Dados, Informação e Tecnologia.

