

_WEBTV: UM RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO SUPERIOR

Tatiane Simone Campos Magalhães
Universidade Federal de Alagoas (Ufal)
profa.taticampos@gmail.com

Raphael Pereira Fernandes de Araújo
Centro Universitário Tiradentes (UNIT)
phael.pereira@gmail.com

Anamelea de Campos Pinto
Universidade Federal de Alagoas (Ufal)
anamelea@gmail.com

Resumo_Esta pesquisa apresenta uma reflexão sobre a WebTV universitária e suas relações com a Educação. Distingue os conceitos relacionados à TV *on-line* e suas convergências; identifica os diferentes formatos existentes entre a fusão da TV com a Web e conceitua suas características. Tipifica as interfaces de comunicação e seus atributos, e apresenta as possibilidades de aprendizado. Evidencia as teorias que traçam o perfil da WebTV. Revela o papel da equipe multidisciplinar necessária para criação e manutenção, delimitando a responsabilidade e comprometimento de cada parte envolvida no processo de ensino-aprendizagem. Demonstra que a WebTV universitária é um ambiente no qual é possível homogeneizar mídias com conteúdo educacional, além de consolidá-la como uma comunidade virtual de aprendizagem e de prática.

Palavras-chave_WebTV universitária; convergência; interfaces.

1 Introdução

Durante anos, a televisão foi capaz de prender a atenção dos espectadores por horas consecutivas; seu potencial de entretenimento, sua capacidade de transmissão de conteúdos e seu papel de facilitadora do ensino são indiscutíveis. Com o avanço das tecnologias, surgiu o computador, e, com ele, veio a transmissão de dados em tempo real para qualquer parte do planeta. Com o advento da internet foram criadas interfaces de comunicação (IC), as quais são capazes de ampliar os relacionamentos, multiplicar os ambientes educacionais e otimizar a busca por informação e conteúdo.

Dentro dessas ICs existe a transmissão de imagens em movimento – vídeos – pela qual é possível assistir, em tempo real ou não, todo e qualquer evento. Diante desse cenário, dá-se a primeira convergência entre a web e a TV, denominada TV *on-line*. Nesse parâmetro se pode defini-la como um ambiente agregador de mídias e tecnologias dentro do universo virtual.

Este estudo busca apresentar as potencialidades da TV *on-line*, seus conceitos, além de suas ramificações, oriundas da fusão entre TV e web, que origina três novas classificações: a web na TV, a TV na web e a WebTV, as quais merecem ser conceituadas para uma melhor compreensão dessa temática ainda em construção.

As possibilidades existentes nesse cenário podem transformar, de modo significativo, o campo educacional. Portanto, este estudo pretende apontar os diferentes olhares sobre as oportunidades de utilização da WebTV como facilitadora no processo de ensino e aprendizagem, visto que, ela é um canal aberto, no qual o usuário pode acessar informações e conteúdos.

2 TV *on-line* e suas potencialidades

As tecnologias da informação e comunicação (TIC) são capazes de possibilitar à sociedade condições técnicas para o desenvolvimento do pensamento, oportunizam meios para apreensão de conteúdo e facilitar ao indivíduo o conhecimento/reconhecimento de objetos e lugares, mesmo que estes estejam geograficamente distantes. Estes processos de midiaticização não são produzidos apenas por imagens. Eles agregam palavras e outros tipos de signos que hoje também são transportados para o universo digital.

São as diferentes combinações desses elementos, da leitura e dos recursos audiovisuais, que fazem da TV *on-line* um novo recurso para produzir e transmitir conteúdos, pois as potencialidades da internet fazem parte do seu perfil.

A internet não é apenas uma ferramenta de comunicação e de busca, processamento e transmissão de informações que oferecem alguns serviços extraordinários; ela constitui, além disso, um novo e complexo espaço global para ação social e, por extensão, para o aprendizado e para a ação educacional. (COLL; MONEREO, 2010, p. 16).

O estilo de vida dos internautas foi alterado com o surgimento das diferentes maneiras de uso das TIC. As IC propiciaram o aparecimento das novas tendências relacionadas à junção das tecnologias. O uso do telefone celular, por exemplo, passou a exigir que outros componentes fizessem parte desse

equipamento, como as mensagens de texto, os arquivos em pdf, as câmeras filmadora e fotográfica e a internet.

Logo, partindo deste princípio, a TV *on-line* é uma facilitadora nos modos de construção das mensagens midiáticas, de forma geral, e das mensagens educacionais, em termos específicos; bem como é uma convergência de mídias que promove a interpretação do que acontece na tela do computador – ou fora dele. Fazendo-se necessária a existência da distinção entre as múltiplas funções e ambientes dentro dela.

2.1 Convergências entre a TV e a web

A fusão entre a TV e a web resultou no surgimento de vários tipos de plataformas, as quais facilitaram as possibilidades de entretenimento e comunicação. Dessa junção, resultou a concretização, no cenário atual, das formas mais diversas de convergências que são determinadas pelo tipo de receptor – televisão, computador, celular – no qual estão disponibilizados e/ou armazenados os seus conteúdos. Uma possível abordagem aos modelos de convergência pode ser definida como:

- > Web na TV – É o acesso à web por meio de um aparelho de televisão capacitado tecnicamente para tal, também conhecido no Brasil como *smarttv* – aparelho de televisão capaz de se conectar com a internet via sistema *Wi-Fi* (*Wireless fidelity* – fidelidade sem fio, ou seja, transmite fielmente o conteúdo sem a necessidade do uso de cabeamento de fios) ou por meio de uma rede com fio. O sistema de navegação é semelhante ao do computador, o que vai diferenciá-lo é a forma de interação entre o usuário e o equipamento, que, nesse caso, se dá por controle remoto;
- > TV na web – É a transmissão e difusão de conteúdo da programação em tempo real, aproveitando tecnologias de *streaming* de uma emissora de televisão tradicional (aberta ou a cabo) por meio de um IP (Protocolo Internet) utilizando a internet como plataforma para a distribuição de conteúdos, também conhecido como IPTV. A TV com transmissão via web tem as mesmas especificidades do canal de televisão tradicional, na qual a programação segue um padrão específico – de acordo com o perfil de telespectadores que se quer alcançar – cujas características são semelhantes aos das emissoras convencionais. Seu uso na Educação se torna comprometido, em virtude dos custos da sua produção que é similar ao canal aberto. Essa requer uma equipe maior e equipamentos profissionais, esses fatores oneram o processo, inviabilizando a IPTV como plataforma educacional;

- > WebTV – É todo e qualquer conteúdo audiovisual produzido por e para a rede, a qual gera programação própria por transmissões ao vivo ou conteúdo armazenado em um repositório. A WebTV universitária tem as mesmas funções e atributos que a WebTV, porém o que difere uma da outra é o seu conteúdo. Enquanto uma prima por transmitir informações de entretenimento ou é direcionada a um público específico, a outra prioriza os conteúdos educativos e pedagógicos na sua programação.

De forma prática, pode-se traduzir a web na TV como um produto mercadológico criado para dar comodidade aos espectadores, os quais antes precisam se desligar da televisão para ter acesso à web e otimizar o tempo do usuário. Já a TV na web é comumente usada por espectadores/internautas que preferem o sinal de transmissão direto na tela do seu computador. Enquanto a WebTV é uma IC capaz de ampliar os ambientes de entretenimento, interação e aprendizagem, de acordo com o que os autores Bonfanti e Freire (2008, p. 31) afirmam:

[...] a WebTV é capaz de criar um nível de interação virtual entre o espectador e a programação, simplesmente infindável [...] são oferecidos ao usuário, além de uma ampla quantidade de vídeos, outras formas de entretenimento voltados para a arte e a criatividade, como jogos, mapas planetários, mapas da terra, fractais matemáticos, WebCams, aplicativos para desenho 3D online, além de animações interativas em flash, ilusões de ótica, e foto.

Diante dessas possibilidades, esse ambiente se torna ideal para ser amplamente utilizado na Educação. No entanto, faz-se necessário que exista uma equipe multidisciplinar produzindo o material que é exposto, visto que este será compartilhado com milhares de usuários, e esses conteúdos demandam profissionais com conhecimento nas áreas disciplinares específicas. Assim, para garantir a credibilidade dos produtos didático-pedagógicos é importante arquitetar todos os parâmetros relativos aos temas construídos e exibidos na WebTV.

3 O perfil da WebTV

O conteúdo disponibilizado na WebTV, via transmissão de dados por meio digital, a torna um instrumento transformador da sociedade. Desde que a sua programação apresente características intrínsecas à Educação e tenha um perfil que a possibilite tornar-se um canal de acesso a um número infinito de informações e teores, os quais contribuam com a formação de um caráter crítico e transformador do usuário.

Nas reflexões aqui suscitadas são apresentados os aspectos da WebTV, baseados em quatro pilares teóricos. O primeiro deles é a **compreensibilidade** – permissão da leitura de forma sequencial, linear ou não – a qual possibilita que o usuário da WebTV apreenda, com clareza, as informações disponibilizadas no ambiente. Sequencialmente, pode-se compreender o segundo pilar, ou seja, a **consumibilidade** – grau de apreensão, captação e satisfação quanto à informação e à tecnologia do ambiente – a qual permite que se possa aproveitar ao máximo a informação exposta (MONEREO; FUENTES, 2010). Partindo desses pressupostos, o primeiro pilar estaria diretamente direcionado à formação do perfil do usuário, enquanto o segundo pilar garante a criticidade ao conteúdo.

A **acessibilidade**, terceiro pilar, encurta o elo entre o usuário e seu objeto de pesquisa e dá condições de proximidade entre os pares; por seu significado, é notória esta característica no perfil da WebTV. Finalmente a **adaptabilidade**, último dos quatro pilares – uma convergência prática de ação embasada na construção de um princípio de mudança para a rede (COLL; MONEREO, 2010) – permite que seja possível agregar, dentro desse cenário, todas as condições para torná-lo um ambiente educacional.

Assim, os pilares que norteiam o perfil da WebTV dão autenticidade para que esta se torne uma comunidade virtual de aprendizagem (CVA). Um exemplo prático dessa afirmativa são os *networked teams* – equipes de tarefas em rede, nas quais várias pessoas trabalham para alcançar, por tempo específico ou não, um determinado objetivo (COLL; MONEREO, 2010) – presentes na multidisciplinariedade dos produtores do conteúdo didático e pedagógico.

Essas equipes de multitarefas produzem conteúdos e informações em formato de textos, vídeos, *podcasting* (arquivo de áudio digital no formato de MP3, Wave, AAC, entre outros), *chat*, fórum, jogos e pdf interativo, além de se utilizar de repositórios de vídeos, videoconferência, transmissão ao vivo, redes sociais, comunidades virtuais de aprendizagem, hipertexto, entre outros; sendo infindáveis as possibilidades de IC presentes na WebTV.

3.1 As interfaces de comunicação na WebTV

A Educação nos últimos anos tem agregado novos valores à sala de aula e ao meio acadêmico. Com as TIC houve um acréscimo de oportunidades de comunicação entres os pares, corroborando com o surgimento, nesse contexto, das múltiplas plataformas de comunicação. O crescente modo de comunicar trouxe um novo formato de transmissão de conteúdos no ambiente educacional, fazendo-se necessário que tanto o professor, quanto o aluno se apropriem das tecnologias no seu cotidiano. Para essa ampliação de interlocuções, Kenski (2008, p. 652) nos adverte que:

A evolução dos suportes midiáticos ampliou este desejo fundante de toda pessoa de se comunicar e de aprender. Os diferenciados meios comunicacionais – da escrita à internet – deram condições complementares para que os homens pudessem realizar mais intensamente seus desejos de interlocução.

Nesse viés surgem as IC, que auxiliam no desenvolvimento de sujeitos capazes de interagir e transformar a sociedade, e possibilitam que a aprendizagem ocorra em múltiplos espaços, além de integrar o processo de ensino-aprendizagem com metas educacionais como no caso da WebTV universitária. A seguir são apresentadas algumas exemplificações de IC utilizadas nesse ambiente:

- > O vídeo – “boa mídia para o ensino de aptidões interpessoais e para o ensino de qualquer tipo de procedimento, pois consegue mostrar a sequência de ações envolvidas [...] o que aumenta a credibilidade e o interesse dos materiais” (MOORE; KEARSLEY, 2007, p. 82) – é um dos principais instrumentos da WebTV. No caso da WebTV universitária ele consegue transmitir o material didático em um formato lúdico e de fácil assimilação do conteúdo;
- > O *podcasting* (produção sonora) contribui para a divulgação de opinião, experiência, experimento, debates e discussões de determinado tema, tornando-se este uma interface de valor significativo na transmissão de conteúdos educativos.
- > O *chat* e o *fórum* são exemplos de comunicação síncrona e assíncrona, e, geralmente, são utilizados na WebTV como um meio de compreender o que o usuário pensa sobre determinado assunto. São bastante utilizados em portais de notícias, postagens de comentários dos usuários e logo após a divulgação de um conteúdo. Esses tipos de instrumentos também são usados nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Tais recursos são uma vantagem para a WebTV universitária, e podem também constituir um instrumento de avaliação quanto à criticidade dos alunos, pois, quando eles acessam as interfaces são oportunizadas as interações. Essas IC são capazes de produzir um ambiente no qual as interações ocorrem, propiciando a troca de informações, conteúdos e conceitos dos materiais que são expostos dentro desse ambiente.
- > O *jogo* é outro exemplo de comunicação síncrona e assíncrona, utilizado no ambiente educacional há algum tempo, como um instrumento de ensino e apoio em atividades, dentro e fora da sala de aula. Hoje ele se tornou uma fonte riquíssima de entretenimento no mundo virtual. Por conta disso, a Web-

TV universitária se apropriou desse recurso, disponibilizando-o dentro de sua *homepage* ou como *link* direto para o provedor. Os jogos possibilitam uma ampliação de vários aspectos e possibilidades dentro do processo de ensino-aprendizagem e nas relações interpessoais. Para Mattar (2008, p. 3), pode-se “participar de grupos de profissionais nas suas áreas de interesse, e assim aumentar sua rede de contatos” dentro de um mundo virtual (nesse caso, em uma perspectiva do uso do jogo *Second Life*). Ainda segundo o autor, a tecnologia “3D gera a sensação de estar realmente se encontrando com os outros, a sensação de ‘presença’ para além de uma experiência típica da Internet”.

- > **Os repositórios** (de textos, áudios, vídeos, imagens) são grandes aliados da WebTV, pois facilitam o armazenamento de todo e qualquer conteúdo que ela transmite e produz, tornando-se desnecessário o armazenamento em seu próprio *site*. Um dos exemplos é a *SciELO* (biblioteca eletrônica) a qual contém uma grande coleção selecionada de periódicos científicos brasileiros. A WebTV universitária pode fazer um *hiperlink* com suas imagens e artigos científicos relacionados com as temáticas expostas. Outro importante exemplo de repositório é o YouTube (*site* de compartilhamento de vídeos); a WebTV e alguns *sites* utilizam seus sistemas de armazenamento de conteúdo, porque, além de gratuito, ele também possibilita que o produtor tenha total acompanhamento das visualizações do seu material, do compartilhamento deste e os respectivos comentários. Um fator importante desse tipo de repositório é quanto à política de privacidade, a qual é bastante rigorosa, pois respeita as leis vigentes de cada país quanto aos direitos autorais dos materiais expostos.
- > **A videoconferência e/ou transmissão ao vivo** divulga na rede seminários, palestras e todo tipo de evento educativo e cultural. Deste modo, a WebTV universitária consegue que o seu conteúdo seja assistido por milhares de professores, estudantes, pesquisadores e pessoas interessadas nas temáticas desenvolvidas nos centros acadêmicos.
- > **As redes sociais e as comunidades virtuais** são as interfaces de comunicação que mais crescem entre os usuários da internet. A WebTV pode ser considerada como a junção desses dois relevantes conceitos comunicacionais, pois neles se encontram vários elementos – interesses em comum, contemporaneidade, mobilização, socialização (MARTELETO, 2001) – os quais auxiliam o processo de ensino-aprendizagem. Como em alguns casos, que possuem uma TV universitária que funciona via web, os alunos dos centros acadêmicos têm compartilhado, de forma perene, suas produções para todo e qualquer usuário da rede.

- > O **hipertexto** reúne todas as mídias em um só lugar, o que o torna um excelente instrumento de mediação e interação de conteúdos. A convergência de texto, imagem, vídeo, áudio, *link*, no mesmo ambiente, ocasiona múltiplas possibilidades de divulgação e armazenamento de conteúdo (PRIMO; RECUERO, 2006).

Para alguns alunos, utilizar uma gama de informações em tipos diversos de IC facilita o aprendizado, outros preferem o estilo mais reflexivo como aquele encontrado nos textos impressos, há também aqueles que aceitam e se adaptam facilmente ao diálogo ao vivo de uma videoconferência. Todas essas possibilidades de IC, aqui expostas, estão disponíveis dentro das Web-TV universitárias, considerando-se que elas agregam elementos da comunicação verbal e não verbal, o que as tornam referências teóricas confiáveis quando respeitadas as questões relativas aos direitos autorais dos materiais disponibilizados.

4 A WebTV universitária como fonte de pesquisa diante do cenário educacional

Há vários ambientes que disponibilizam informações na rede, por este motivo ela é comparada por alguns especialistas como uma galáxia, a qual agrega milhares de conteúdo. Diante dessa realidade, o usuário necessita se proteger de dados fraudulentos, irrelevantes e com pouca ou nenhuma credibilidade (MONEREO; FUENTES, 2010).

Neste cenário a WebTV universitária surge como uma possibilidade de fonte confiável na busca por conteúdos educacionais, ao ter seus conteúdos concebidos por equipes de produção e supervisionados por pesquisadores das temáticas abordadas. Para Monereo e Fuentes (2010, p. 347):

A rede já foi comparada com uma teia de aranha inescrutável, com um novo continente insondável, com um oceano sem limites conhecidos; e o usuário é comparado com um colono ou com um navegante que, com frequência, perde o rumo, naufraga ou, o que é pior, tal como Cristovão Colombo, chega a um território desconhecido pensando ser aquele que realmente estava procurando.

Faz-se necessário que o aluno, o professor e o pesquisador sejam capazes de enfrentar os desafios do mundo informatizado com destreza e eficiência, tornando-se verdadeiros autores capazes de gerenciar fluxos de informações (localizar, filtrar, organizar) para a concepção e produção de seus textos aca-

dêmicos. Logo, é necessário que cada ator do processo multidisciplinar da construção do conhecimento desenvolva adequadamente as seguintes características:

- > O **aluno**, neste contexto, necessita desenvolver uma postura de autonomia autorregulada em seus estudos, a qual permita a construção de um perfil que o condicione adequadamente na busca incessante pela informação e conteúdo. Tornando-o sujeito de suas ações, fomentando sua criticidade. Para que, de fato, ocorra essa aprendizagem autodirigida, existem dois princípios que devem ser considerados: um relaciona-se à eficiência do material didático e o outro ao planejamento pessoal do aluno (BARBERÀ; ROCHERA, 2010).
- > O papel do **professor** diante deste novo cenário é o de seletor de informações, tutor e consultor de conteúdos, orientador e guia em projetos, monografias e dissertações, além de mediador nos debates e discussões acadêmicas (COLL; MONEREO, 2010). Ele precisa definir as bases de trabalho, escolher as possibilidades de uso das mídias e quais são as adequadas para a sua disciplina (deixando aberta a alteração de novos instrumentos) para que o aluno possa entender que o aprendizado é único e individual, ainda que as estratégias possam ser realizadas de forma coletiva e colaborativa. É preciso o comprometimento de todas as partes envolvidas no processo para que haja de fato aprendizado e crescimento (PALLOFF; PRATT, 2004).
- > O **pesquisador** (supervisor pedagógico) incorpora neste panorama as características de gestor, organizador e estruturador de conteúdo. Motiva a equipe interdisciplinar, desenvolve o melhoramento na ação e relação inter e intrapessoal dos pares, além de primar pela qualidade, pela eficiência e pela fidelidade da pesquisa (SPANHOL, 2009).

De forma prática, na WebTV universitária, o seu conteúdo é, em sua maioria, produzido sob a orientação de pesquisadores das universidades, como no caso da UNBTV – WebTV universitária da Universidade de Brasília¹. O acompanhamento da produção de material é rigoroso, visto que há planejamento pedagógico por uma equipe multidisciplinar, mediada por docentes e executada por alunos bolsistas ou estagiários.

Essa reconfiguração de papéis possibilita que as TIC auxiliem nas mediações entre as partes envolvidas tanto no processo de produção, quanto no de formação. Assim, a WebTV universitária torna-se uma fonte confiável de pes-

1 UNBTV. Disponível em: <www.unbtv.unb.br>. Acesso em: 19 jan. 2013.

quisa, na qual encontram-se múltiplas possibilidades de interação entre conteúdo, mídias e usuário, fazendo surgir nesse ambiente novas possibilidades de ensino-aprendizado.

4.1 WebTV universitária e as comunidades virtuais de aprendizagem e de prática

A elaboração de conteúdo de uma WebTV universitária permite que ela se torne um campo de trabalho ativo, no qual a sensação de pertencimento possibilita ao grupo envolvido o aprendizado. Como essa produção se dá no ambiente virtual, ela pode ser considerada uma comunidade virtual de aprendizagem, pois existe desenvolvimento de aptidões, as quais estão relacionadas com a produção de material didático-pedagógico.

A equipe mantenedora da WebTV universitária deve considerar o perfil dos mais diversos alunos que usam esse ambiente, pois é necessário direcionar os temas dos cursos, bem como motivar a interação entre os usuários, disponibilizando interfaces adequadas, como por exemplo o fórum, que permite uma filtragem de acordo com as colocações críticas. Esse tipo de recurso possibilita ao aluno um câmbio de experiências, porque nas mensagens entre eles é possível trocar, entre internautas e equipe multidisciplinar, conhecimento (BUSTOS; COLL; ENGEL, 2010).

Corroborando com a afirmativa, a pesquisadora Kenski (2008, p. 653-654), afirma que:

As novas formas de interação e comunicação em redes, oferecidas pelas mídias digitais, possibilitam a realização de trocas de informações e cooperações em uma escala inimaginável. Permitem o desenvolvimento de projetos colaborativos complexos e associações inesperadas. [...] As convergências comunicativas on-line vão além, portanto, das possibilidades das mídias e dos conteúdos dispersos na web. São convergências e interconexões entre pessoas que buscam utilizar essas funcionalidades em proveito pessoal e grupal para aprender.

Assim, diante desse novo cenário educacional, no qual as TIC ampliaram as possibilidades de relacionamentos e transmissão de conteúdo, os métodos, técnicas e papéis precisam ser repensados e refeitos. As instituições de formação devem considerar todas as possibilidades de ensino mediado pelas tecnologias, tornando-as aliadas nesse processo. A exclusão desses recursos poderá levar a situações nas quais os sujeitos não serão capazes de desenvolver sua criticidade, pois estarão sendo privados de fazer determinados experimentos, ler alguns textos, falar sobre assuntos ditos proibidos ou, até mesmo, serem obrigados a aceitar “verdades” como absolutas.

5 Considerações finais

Este artigo apresentou as potencialidades da TV *on-line*, explanando, dentro de suas qualidades, as convergências existentes entre a web e a televisão e ainda tipificou as interfaces de comunicação e as atribuições da WebTV. Paralelamente, mostrou como a WebTV universitária pode ser usada como fonte de pesquisa em um novo cenário educacional e a confirmou como um agente potencializador da constituição de comunidades virtuais de aprendizagem e prática.

A TV *on-line* como interface de comunicação, a qual agrega diversos recursos, torna-se uma incorporadora de atributos técnicos e teóricos, pois aproxima os pares por meio das TIC, constituindo-se um catalizador de recursos audiovisuais, os quais oportunizam o desenvolvimento crítico e social dos seus usuários, transformando-os em sujeitos ativos na construção do conhecimento.

A convergência entre TV e web condicionou, assim, a uma reestruturação conceitual, partindo do pressuposto da importância dos receptores. Ao longo do texto, buscou-se estabelecer a necessária distinção conceitual entre os termos de web na TV, TV na web e WebTV, muitas vezes tomados como sinônimos, sem a devida demarcação teórica. Ainda que essas três vertentes venham proporcionando entretenimento e ampliação de conhecimento, com os seus conteúdos e informações diversificados, expostos nos mais variados formatos midiáticos, como vídeo, *podcasting*, pdf interativo, *chat*, fórum, redes sociais e comunidades virtuais, além do hipertexto, cada qual guarda especificidades significativas, merecendo um rigor científico por aqueles que atuam na intersecção entre as áreas da Educação e da Comunicação.

Constatou-se que a WebTV universitária auxilia o usuário como fonte educacional norteadora de valores, sejam eles informacionais ou sobre os diferentes conteúdos trabalhados nos espaços acadêmicos, autenticando-a como um ambiente confiável de pesquisa, ensino e extensão, na busca incessante pelo saber, no novo cenário educacional que requer, tanto dos pesquisadores, como dos professores e dos alunos, um forte envolvimento diante das mudanças tecnológicas.

Por fim, diante do perfil apresentado, a WebTV universitária vem se consolidando como um importante espaço para a constituição de comunidades virtuais de aprendizagem e de prática, capazes de transformar e auxiliar o cenário educacional tanto brasileiro, como internacional.

WebTV : educational teaching resource for higher education

Abstract_This research presents a reflection about the WebTV in the Universities and its relationship with Education. The concepts related to Online

TV and their convergence are distinguished as well as the several formats that emerges from the fusion of TV with the Web are identified. It typifies the interfaces of communication and their attributes and presents the opportunities for learning from this practice. It highlights the theories about WebTV and reveals the role of the multidisciplinary team necessary for its creation and maintaining as well as defining the responsibility and commitment of each one involved in the teaching-learning process. At least, the research shows that University WebTV is an environment where you can mix media with educational content, withal it opens the possibility to consolidate a virtual community of learning and practice.

Keywords_university WebTV; convergence; interfaces.

6 Referências

- BARBERÀ, E.; ROCHERA, M. J. Os ambientes virtuais de aprendizagem baseados no projeto de materiais autossuficientes e na aprendizagem autodirigida. In: COLL, C.; MONEREO, C. (Orgs.). *Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 125-129.
- BONFANTI, K.; FREIRE, P. I. WebTV da ideologia à construção. In: Guia prático para a execução de projetos de WebTV baseado na experiência com o Complexo Magnífica Mundi, 2008. Disponível em: <http://rede.metareciclagem.org/sites/rede.metareciclagem.org/midia/midia/MagnificaT_V1.01.B_Windows.pdf>. Acesso em: 2 fev. 2013.
- BUSTOS, A.; COLL, C.; ENGEL, A. As comunidades virtuais de aprendizagem. In: COLL, C.; MONEREO, C. (Orgs.). *Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da Informação e da Comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 268-286.
- COLL, C.; MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. In: COLL, C.; MONEREO, C. (Orgs.). *Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da Informação e da Comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 15-46.
- KENSKI, V. Educação e comunicação: Interconexões e convergências. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 29, n. 104 - Especial, p. 647-665, out. 2008. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso: 5 abr. 2013.
- MATTAR, J. O uso do Second Life como ambiente virtual de aprendizagem. In: *Revista 8*. Indd. 2008. Disponível em: <http://www.educacaoadistancia.blog.br/revista/ucp_joaomattar.pdf>. Acesso em: 5 abr. 2013.
- MARTELETO, R. M. Análise de redes sociais – aplicação nos estudos de transferência de informação. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

- MONEREO, C.; FUENTES, M.; Ensino e aprendizagem de estratégias de busca e seleção de informações em ambientes virtuais. In: COLL, C.; MONEREO, C. (Orgs.). *Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da Informação e da Comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 346-365.
- MOORE, M. G.; KEARSLEY, G. *Educação a distância: uma visão integrada*. São Paulo: Thomson Learning, 2007.
- PALLOFF, R. M.; PRATT, K. *O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- PRIMO, A.; RECUERO, R. da C. A terceira geração da hipertextualidade: cooperação e conflito na escrita coletiva de hipertextos com *links* multidirecionais. *Líbero* (Facasper), v. 9, p. 83-93, 2006.
- SPANHOL, F. J. Aspectos do gerenciamento de projetos em EAD. In: LITTO, F. M.; FORMIGA, M. M. M. (Orgs.). *Educação a distância: o estado da arte*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009. p. 412-419.