

## **Projeto Jogada Ensaída: imersão no jornalismo esportivo simulada por uma comunidade de prática em ambiente virtual<sup>1</sup>**

Flávio AMARAL<sup>2</sup>

Faculdades Integradas Hélio Alonso, Rio de Janeiro, RJ

### **Resumo**

Este artigo é resultado da metodologia aplicada no Jogada Ensaída, projeto acadêmico de capacitação de alunos de jornalismo para o mercado de trabalho desenvolvido nas Faculdades Integradas Hélio Alonso (FACHA), no Rio de Janeiro. Por meio de revisão bibliográfica e um estudo de caso, objetiva-se analisar a iniciativa a partir do conceito de comunidade de prática. Pretende-se, ainda, compreender como se pode estruturar uma produção colaborativa de informação na internet, característica de uma sociedade em rede. No caso estudado, isso foi possível pela imersão em um ambiente que simula de forma simultânea uma sala de aula e uma redação, utilizando-se de um site noticioso e de uma rede social. Promovendo interação entre seus membros, o “JE” busca um equilíbrio entre teoria e prática através de uma oficina de jornalismo esportivo e da produção colaborativa de conteúdo no ciberespaço.

**Palavras-chave:** comunidade de prática; ciberespaço; aprendizagem; colaboração; interação

### **Introdução**

A perfeita integração entre teoria e prática e uma correta qualificação dos estudantes para o mercado de trabalho são preocupações constantes nas instituições de ensino superior. Os cursos de Comunicação Social seguem esse exemplo, a fim de que os alunos tenham preparação adequada durante o ciclo acadêmico, atendendo às exigências do ambiente profissional. Especificamente no segmento do jornalismo esportivo, as Faculdades Integradas Hélio Alonso (FACHA) contaram com um auxílio nessa transição dos estudantes entre a sala de aula e as redações, através de iniciativa que partiu dos próprios graduandos.

Em março de 2010, entrava no ar pela primeira vez na rádio interna da faculdade o programa Jogada Ensaída. Dedicando ao futebol carioca seus 20 minutos durante o intervalo das segundas e quartas-feiras no turno da manhã, consistia em um espaço para a experimentação do fazer radiofônico e, conseqüentemente, da técnica jornalística.

No fim do ano seguinte, a equipe, já estimada em 20 estudantes, adquiriu o domínio de um site para substituir o blog criado como extensão do programa. O novo passo deveu-se

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela FACHA, especialista em Jornalismo Esportivo e Negócios do Esporte pelo IGEC – FACHA, e-mail: flavio.cpamaral@gmail.com.

à necessidade de ampliar a quantidade de alunos com acesso à proposta. O site, de mesmo nome, seria o carro-chefe da empreitada, e transformou o JE – como era chamado – em um projeto acadêmico voltado à capacitação dos futuros profissionais do jornalismo esportivo.

Com o intuito de trazer aos colaboradores do site um aprimoramento quanto à técnica necessária ao desempenho das atribuições em uma redação, este autor convocou reuniões para discussão de processos característicos da rotina da profissão. Os participantes do Jogada, alvo inicial dos encontros, levavam outros alunos para conhecer o ambiente de debate. Com a adesão crescente, optou-se por uma padronização das reuniões em formato de aulas, para a prática do conteúdo. Nascia, assim, a Oficina Jogada Ensaída de Jornalismo Esportivo.

A Oficina, que tomaria os moldes de um curso de extensão, alicerçou sua realização no binômio teoria-prática, tão prezado pelas universidades. Sánchez Vázquez (2007, p. 225) argumenta que a atividade humana é também atividade prática, isto é, “adequada a objetivos, cujo cumprimento exige certa atividade cognoscitiva”. Já a atividade teórica, segundo Pimenta (2010, p. 92), “possibilita, de modo indissociável, o conhecimento da realidade e o estabelecimento de finalidades para sua transformação. Mas, para produzir tal transformação, não é suficiente a atividade teórica, é preciso atuar praticamente”.

Esses encontros só foram possíveis devido ao contato feito com todos os que assinaram um documento demonstrando interesse em participar da iniciativa. Ao confirmar o desejo de fazer parte da equipe, cada aluno era adicionado ao grupo criado no *Facebook*. A aceção de uma rede social como canal de comunicação interna de um projeto acadêmico dialoga com a ideia de que vivemos no que Castells (1999) denomina sociedade em rede, cujas bases significativas – tempo e espaço – estão sendo transformadas. Para o autor, a sociedade em rede transcende o tempo e o espaço, baseia-se em uma dimensão virtual e tem sua existência possibilitada e impulsionada pelas novas tecnologias, sobretudo pela internet. Esta última, segundo Castells (2003a), processa a virtualidade e transforma-a em realidade, processo constituinte da sociedade em rede em que vivemos.

A rede que foi formada sob a égide do JE permitiu o agrupamento dos colaboradores no que Lave e Wenger (1991) definem como comunidade de prática, cuja meta era o aprimoramento da técnica jornalística através de produção contínua de conteúdo. A prática era monitorada pelos coordenadores, que revisavam e editavam cada matéria publicada e passavam um *feedback* ao respectivo autor, além de publicar relatórios periódicos de desempenho no grupo de comunicação no *Facebook*. A continuidade dessas ações almejava uma construção de conhecimento de maneira integrada e com a participação de todos.

Assim, o projeto adotou uma ação em duas frentes complementares: em um primeiro momento, a transmissão de técnicas e experiências na Oficina; em seguida, a colaboração no site, para prática do conteúdo assimilado em sala de aula. Essa atividade é possibilitada pelo “transporte” da equipe a um ambiente que simula tanto uma sala de aula como uma redação de um portal, segundo o fenômeno da imersão.

No âmbito das redes sociais, Couchot (2003) define imersão como a capacidade de um sistema de trazer seus espectadores ou usuários para o interior de uma realidade construída por ele. No contexto do JE, essa perspectiva é ampliada pela caracterização do site como instância de aplicação do conhecimento por meio de uma comunidade de prática que simula a hierarquia e a rotina produtiva de uma redação de veículo de mídia.

De modo a aproximar essa prática do mercado, os colaboradores são transportados para esse ambiente simulado, no qual constroem conhecimento acerca das técnicas e da ética jornalística, conhecimento que aplicam em produção diária de conteúdo. A imersão em um universo que será posteriormente reapropriado e ressignificado pelo indivíduo é possibilitada tanto pela rede social como pelo site do Jogada, subprodutos do ciberespaço.

De modo a facilitar a compreensão deste artigo, denominar-se-á o objeto de estudo neste artigo de “Jogada Ensaíada”, “Jogada” ou “JE”, diferentes nomenclaturas pelas quais convencionou-se chamar o projeto desde a primeira veiculação do programa de rádio.

### **Por uma proposta teórico-prática do jornalismo em ambiente acadêmico**

No ciclo acadêmico da graduação, procura-se transmitir aos alunos uma visão do ambiente da universidade como espaço de experimentação. Um lugar onde é possível colocar em prática o conhecimento adquirido nas aulas sem a pressão imposta pelo mercado. A disponibilidade de recursos na FACHA levou à criação de um programa para a rádio interna da instituição, em 2010.

Com o nome Jogada Ensaíada, o programa tinha a pretensão não apenas de entreter os demais estudantes durante os intervalos de segunda e quarta-feira pela manhã, mas também de levar informação ao público da faculdade. O objetivo principal, no entanto, era aproximar o máximo de alunos possível da prática em rádio – consequentemente, da prática jornalística.

Apenas 20 minutos no ar eram, para este autor, pouco tempo para abordar de maneira significativa o esporte. Além disso, não era justo permitir essa oportunidade a apenas quatro ou cinco pessoas. A primeira solução foi um jornal segmentado para a instituição, que

também teria veiculação interna. Sem resposta positiva por parte da direção, optou-se por um blog como alternativa viável à proposta de extensão de conteúdo.

Colheu-se assinaturas dos interessados em participar, a partir de cujas confirmações foi montada uma equipe que geraria conteúdo periodicamente, seguindo escalas semanais de cobertura. Com grande adesão de colaboradores, decidiu-se adquirir um domínio de um site, fazendo com que a iniciativa fosse vista como projeto acadêmico.

Não bastava, porém, produzir conteúdo com frequência. A meta não era a produção *per se*, mas sim uma qualificação dos participantes, o que só poderia ser alcançado por meio de uma conexão entre teoria e prática. Segundo Kuenzer (2003), a falta de articulação entre esses dois polos é, do ponto vista dos trabalhadores recém-chegados ao mercado, o principal obstáculo em seu processo de aprendizagem.

Buscando uma unidade que trouxesse equilíbrio a essa relação, foram organizadas reuniões semanais para discussão de processos inerentes à rotina do jornalista. Nesses encontros conduzidos pelo autor deste trabalho, dava-se grande atenção às etapas de produção da informação nas redações de veículos. Não era esquecida, porém, a importância da ética no dia a dia do profissional da área. Além de aspectos técnicos referentes às atribuições dos jornalistas, trabalhava-se a tomada de decisões no ambiente de redação.

Inicialmente, as reuniões eram voltadas apenas à equipe do site. Os colaboradores, contudo, traziam outros alunos para conhecer a iniciativa, que passou a ser chamada Oficina Jogada Ensaída de Jornalismo Esportivo, levando o nome do projeto do qual se originou. Com a crescente adesão, decidiu-se estruturar os encontros em tópicos específicos de conteúdo, criando uma espécie de ementa. A Oficina tornou-se um curso livre realizado na FACHA. Para as edições seguintes, abriu as portas para o público externo, recebendo estudantes de dez faculdades da cidade do Rio de Janeiro.

As aulas da Oficina são o polo teórico da atuação do Jogada, embora a maioria das discussões e reflexões tivessem como objeto as atribuições diárias dos jornalistas, a ética necessária para um correto desempenho das atividades na área. Outro foco do curso são os processos de elaboração de pauta, pesquisa, apuração, redação e edição de texto e entrevista. Busca-se também uma excelência na escrita através de encontros voltados especificamente à correta utilização do português no tratamento da informação.

Kuenzer (2003) argumenta que, apenas no processo produtivo, pode-se integrar o conhecimento básico – a chamada teoria – ao aplicado – a prática. Essa integração, afirma, exige que, no planejamento do projeto pedagógico, a definição dos conteúdos tenha como

base o processo de trabalho e as relações sociais. Foram estes os pontos de partida tomados por este autor na idealização da Oficina como instância de reflexão e também de orientação dos estudantes quanto a conteúdos técnicos da atividade jornalística.

A prática, embora iniciada já em sala de aula por meio de atividades que ajudam na fixação do conteúdo, dá-se predominantemente na colaboração para o site. Após terem suas tarefas de aula orientadas e corrigidas pelos coordenadores do projeto, os alunos colocam seu conhecimento em prática por meio de uma vivência de produção diária de conteúdo. Os colaboradores são divididos em editorias ou núcleos, cada qual responsável pela cobertura de clubes de um estado – para haver atualização frequente do noticiário de cada equipe, apenas clubes de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Rio Grande do Sul possuíam cobertura direta, além de outros esportes, abarcados pelo núcleo poliesportivo.

Para fazer parte da equipe, o único pré-requisito era o envio de uma matéria sobre qualquer tema ligado a esportes, para que os coordenadores conhecessem o texto de cada aluno. Identificadas as fraquezas de cada um, atuava-se de forma mais enfática nos pontos a corrigir ou aprimorar. Conforme aderissem à iniciativa, os alunos recebiam o manual de redação do JE – elaborado a fim de estabelecer um padrão estilístico para as matérias, a exemplo dos grandes veículos – e eram incluídos no grupo de comunicação no *Facebook*.

### **O ciberespaço como extensão da sala de aula**

O ciberespaço é, na definição de Rabaça e Barbosa (2002, p. 130), um “universo virtual formado pelas informações que circulam e/ou estão armazenadas em todos os computadores ligados em rede, especialmente a Internet”. É uma dimensão virtual da realidade, na qual a interação ocorre por meio de computadores interligados. É, então, fundamental adaptar os processos de ensino e aprendizagem às características de uma sociedade em rede (CASTELLS, 1999), desenvolvendo metodologias que adequem o conhecimento às exigências do mercado, muitas deles utilizando-se das redes.

A proposta do Jogada Ensaída segue esse exemplo, fazendo uso da internet e das redes sociais para embasar processos de construção coletiva de conteúdo e, por consequência, de conhecimento por parte de seus integrantes. Por meio de um portal próprio e uma rede social – o *Facebook* –, o projeto possibilita uma ambientação dos alunos no dia a dia de uma redação, de modo a conferir-lhes uma preparação adequada para o mercado. Esses dois ambientes tornam-se instâncias na qual a prática é estimulada pelos coordenadores.

Segundo conceituação de Boyd e Ellison (2007), redes sociais são um serviço baseado na internet que permite ao usuário a construção de um perfil público ou semi-público em um sistema delimitado, a articulação de uma lista de usuários com quem se conecta e a visão de sua lista de conexões e das feitas por outros no sistema.

Recuero (2009) enumera cinco pontos que ressaltam a importância das redes sociais virtuais. O primeiro diz respeito à manutenção e ampliação das relações pessoais propiciadas por esse ambiente. Em segundo lugar, a autora considera as redes sociais espaço construídos pela apropriação, sendo, portanto, espaços onde o usuário constrói uma extensão de si e no qual cada agrupamento social cria diferentes sentidos para cada ferramenta.

O terceiro aspecto é a possibilidade de mobilização social a partir do acesso à informação e do compartilhamento de interesses em comum. Os dois últimos pontos referem-se especificamente à interação permitida pelas redes sociais: a caracterização dessas redes como espaços de conversação e a circulação de informação possibilitada pela interação.

A interação é vista por Primo (1997) como fator essencial para a perpetuação das redes sociais, que não se dá apenas pelo viés técnico da conexão de terminais de computador ou de dispositivos móveis. Segundo o autor, a existência e sobrevivência dessas redes é possibilitada pela interação, que conceitua como “ação entre” seus participantes.

Lemos (1997) classifica a interação em três níveis não excludentes: social, a que se dá entre os homens e é necessária para formar sociedade; analógico-mecânica, na qual o homem interage com a máquina, a exemplo dos carros; e eletrônico-digital, que possibilita ao usuário interagir não apenas com a máquina ou o dispositivo, mas com a informação, com o conteúdo, diferentemente das mídias tradicionais.

No caso específico do Jogada Ensiada, esse processo é iniciado no momento em que o novo integrante é adicionado no grupo de comunicação interna no *Facebook*. A seguir, ele é também inserido no grupo específico da editoria da qual fará parte. Tão logo seja recebido pelos companheiros de editoria, começa a interagir, em processo que servirá de base para uma posterior conexão direta com os demais membros do JE.

Nesse sentido, a interação entre os membros ocorre nos três níveis categorizados por Lemos. Entre os colaboradores e coordenadores, dá-se a interação social. A analógico-mecânica ocorre na interação dos integrantes com o computador. Já a interação eletrônico-digital acontece na lida dos participantes com o conteúdo noticioso, no processo de produção de informação. É importante ressaltar que, a partir das relações constituídas inicialmente no

grupo de comunicação interna, desenvolvem-se novos vínculos interpessoais, fazendo com que a ligação entre os membros não dependa apenas da existência do projeto.

A interação na rede social sob o propósito do JE não se limita à colaboração no site. Para cada turma da Oficina de Jornalismo Esportivo é criado um grupo, por meio do qual o professor traz conteúdo adicional como exemplo para conteúdos transmitidos em sala. Nesse espaço, os alunos podem tirar suas dúvidas e pedir esclarecimentos sobre determinado tópico, além de esse ambiente permitir serem deixados avisos sobre eventuais ausências e pode-se relembrar datas para entregas de trabalhos e matérias.

A partir dessa apropriação do *Facebook* pelo Jogada, mais particularmente pela Oficina, pode-se caracterizar a rede social como o que Almeida (2003) denomina ambiente virtual de aprendizagem. Embora não se tenha desenvolvido um *software* especificamente para o curso, trata-se de um sistema disponível na internet, destinado ao suporte de atividades mediadas por tecnologias da informação e comunicação, que permite integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, como fotos, *links*, áudios, vídeos, arquivos de apresentações.

Além disso, a apresentação de informações e dados se dá de forma organizada, o ambiente e favorece o desenvolvimento de interações entre pessoas e objetos de conhecimento e permite a elaboração e socialização de produções, a fim de atingir determinados objetivos. Essa concepção dialoga com a acepção de Silva (2003, p. 64), segundo o qual os ambientes virtuais de aprendizagem são “a sala de aula online”.

No grupo específico do curso, são lançadas fotos expressivas e vídeos publicados por veículos, sobretudo portais, assim como *links* de matérias e reportagens produzidas que, por determinado motivo, chamem a atenção dos coordenadores do projeto no que se refere a necessidades de aprimoramento do potencial produtivo dos colaboradores e também importância para sua qualificação para desempenhar funções exigidas no mercado. Além disso, conteúdos passados em sala de aula podem ser mais bem fixados com uma exemplificação contínua através dessa extensão em rede. Essa contextualização pode tornar-se ainda mais precisa se diferentes mídias forem utilizadas ao se exemplificar certo conteúdo.

Fellers (1996) sintetizou a diferença entre a relação ensino-aprendizagem e o papel do educador e do aluno na era industrial e na era digital. As tecnologias possibilitam uma construção coletiva do conhecimento, não apenas pelo professor, mas também com participação dos alunos. Ao afirmar que os estudantes passariam de receptores passivos que recebiam ordens a sujeitos ativos que tomam decisões, constroem, descobrem, transformam

o conhecimento, o autor refere-se a um estímulo a essa nova realidade. Uma realidade que pode e deve ser mais explorada pelas instituições de ensino.

Segundo o autor, as relações entre alunos e professor, antes impessoais, adquiriram pessoalidade, sendo o objetivo do docente não mais uma mera avaliação e seleção de estudantes, mas o desenvolvimento de talentos. Fellers argumenta que o processo de aprendizagem, antes competitivo, individualista e baseado em uma limitação de informações, tornou-se colaborativo, participativo e pautado em uma infinidade de informações. O ensino, deve-se ressaltar, segue competitivo, mas a colaboração buscando a aprendizagem permite a docentes, discentes e pesquisadores da área vislumbrar novos horizontes para a educação.

Outra vantagem da adoção das redes sociais como extensão da sala de aula refere-se ao baixo custo dessa medida. Conforme destacam Quadros, Caetano e Laranjeira (2011, pp. 18-19), “no campo da economia digital, o ensino deve propor modelos económicos que explorem um mercado ainda pouco sensibilizado para o potencial da Internet enquanto canal privilegiado de distribuição de informação”.

Rossaro (2010) endossa o ambiente virtual como extensão da sala de aula ao afirmar que a prática docente em rede propicia uma apreensão do conteúdo de forma autônoma, personalizada, expandida por novos espaços, fontes e meios. Dessa forma, observa-se três resultados: a hierarquia entre as partes pode ser diluída, horizontalizada, com docentes não sendo mais apenas transmissores e alunos deixando de ser somente receptores; o planejamento curricular pode tornar-se mais flexível e multidisciplinar; e surgem formas coletivas de aprendizagem, como o que Wenger (1998) intitula comunidades de prática.

### **Formando laços em prol da capacitação profissional**

A ideia de agrupamentos de indivíduos que buscam o aprendizado em conjunto remete ao que Wenger define como comunidades de prática. Essa expressão é definida pelo autor como comunidades que reúnem informalmente pessoas que detêm responsabilidades no processo motivadas por interesses afins na apreensão do conteúdo e em sua aplicação prática. Wenger propõe que a aprendizagem é um processo de participação em comunidades de prática, que se inicia de maneira periférica legitimada e aumenta progressivamente em complexidade e engajamento por parte dos membros. Essa aproximação gradual é observada na entrada de novos colaboradores no Jogada Ensaída de duas formas distintas.

Na primeira, alunos da FACHA que frequentam a Oficina de Jornalismo Esportivo convidam outros estudantes da própria instituição para conhecer a iniciativa. O fato de ser



um projeto aberto a todo e qualquer um que estude Comunicação Social é um ponto positivo nessa potencial adesão de novos integrantes. Caso estes se interessassem de fato em participar, deveriam submeter uma matéria para avaliação dos coordenadores.

Já os alunos de outras faculdades, que conheciam o projeto por outros meios, como indicação de amigos via rede social ou no contato presencial, procuravam os responsáveis pelo JE pelo *Facebook*, solicitando informações detalhadas sobre o processo de colaboração. A partir daí, caso concordasse com as regras de participação, enviaria matéria para avaliação.

A partir do momento em que os alunos recebiam o *feedback* de seu texto e eram incluídos nos grupos de comunicação interna, iniciava-se um processo de aproximação com o conteúdo transmitido e com os colegas de projeto, o que aproxima esse processo de uma aprendizagem situada. Segundo Lave e Wenger (1991), a participação periférica legítima, característica principal desse processo, aborda a relação entre amadores e especialistas de uma profissão. Pode-se traçar um paralelo entre o Jogada e essa perspectiva ao se considerar o jornalista Roberto Assaf tutor do projeto. A aprendizagem situada é o primeiro elemento que permite o enquadramento do Jogada Ensaída na categoria de comunidade de prática.

Lave (2003) aponta dois princípios sobre os quais a aprendizagem situada se apoia: o primeiro diz respeito à apresentação do conhecimento pelo professor ou instrutor e sua apreensão pelos estudantes em um contexto autêntico. Logo, o conteúdo deve ser transmitido com os elementos e aplicações que naturalmente o envolveriam. No caso analisado, isso se dá pela possibilidade de aplicação das técnicas jornalísticas e da ética profissional em diferentes situações do dia a dia da profissão. De acordo com o outro princípio, a aprendizagem requer interação social e colaboração, ponto que corrobora a caracterização do JE como ambiente de construção de conhecimento. Damarin (1993, p. 28) corrobora essa perspectiva ao ver o conhecimento como “coproduzido pelas pessoas e a situação”. Para o autor, “o compromisso e o engajamento do indivíduo são críticos na situação”.

McDermott (2000) traz um acréscimo importante à conceituação das comunidades de prática ao caracterizá-las como espaços de compartilhamento onde os indivíduos aprendem uns com os outros por meio físico ou virtual, de modo a solucionar problemas, intercambiar experiências, aplicar técnicas ou metodologias. No que se refere ao Jogada Ensaída, pode-se destacar as duas últimas finalidades como inclusão do projeto nesse tipo de agrupamento. Isto porque a capacitação profissional dos alunos de jornalismo almejando sua inserção no mercado de maneira qualificada, principal meta do JE, passa em grande parte pela aplicação das técnicas transmitidas durante a Oficina de Jornalismo Esportivo.

A análise do Jogada Ensaída como comunidade de prática também é permitida pela paixão característica dos participantes desses agrupamentos por um tópico ou área – que faz com que os membros produzam cada vez melhor –, de modo que a interação em uma base continuada permita que todos os seus integrantes aprofundem seu conhecimento sobre o tema, conforme afirmam Wenger, McDermott e Snyder (2002). A paixão pela área de atuação é uma constante no jornalismo esportivo, sendo elemento ressaltado por diversos alunos de jornalismo que desejam seguir nesse segmento quando iniciam o curso.

A ausência de vínculos formais, como o de funcionário efetivo, prestador de serviços ou estagiário, também endossa essa categorização. No caso do Jogada Ensaída, a equipe é composta por coordenadores e colaboradores. Estes, por sua vez, são divididos entre editores e setoristas – jargão da área que caracteriza repórteres responsáveis pela cobertura específica de um tema. No esporte, setoristas cobrem determinado clube ou modalidade.

No Jogada, há uma organização interna nas editorias, cuja gestão fica a cargo de um editor, aluno de período mais avançado ou já graduado. Este é responsável pelo gerenciamento de seu núcleo não apenas em termos de conteúdo, mas também de pessoal. Montar e publicar escalas de cobertura, organizar e coordenar reuniões de pauta, planejar a cobertura da semana definindo pautas factuais e especiais são algumas de suas atribuições.

Além da organização própria de cada editoria, existe desde o início das atividades do blog uma integração entre os diferentes núcleos. Isso ocorre tanto nas “pautas casadas” – quando repórteres de editorias distintas fazem uma matéria juntos, como nas prévias de partidas entre clubes de estados diferentes – como no dia a dia da cobertura do site, em que colaboradores sugeriam pautas para colegas de outros núcleos. Essa cooperação reflete a essência dos laços formados no JE, permanentes e contínuos, como em quaisquer comunidades de prática, como afirma Lemos (2002). Para o autor, essa permanência temporal condiciona a existência de um sentimento de pertencimento por parte dos membros.

O fato de a colaboração com o Jogada Ensaída ser voluntária também enquadra o projeto na categoria de comunidade de prática, na qual a participação se dá com base em relações de confiança, segundo Terra e Gordon (2002). No Jogada, essa confiança é permutada pelo compromisso com o ensino e produção de conhecimento em ambiente acadêmico, de modo a ajudar no processo de inserção dos alunos, indivíduos com interesses profissionais similares, no mercado de trabalho. De acordo com os autores, o propósito comum e a necessidade de construção do conhecimento são fatores essenciais para manutenção da união entre os membros de uma comunidade de prática.

Os pesquisadores avançam na conceituação de comunidades de prática afirmando que, ao entrarem no ambiente online, estas tornam-se comunidades virtuais, em cuja formação as redes sociais desempenham papel importante, segundo Castells (2003b). O ambiente virtual, na visão de Terra e Gordon (2002), serve para esses agrupamentos como plataforma de hipermídia para troca e armazenamento de arquivos como imagens, sons, vídeos ou textos. Outro fator favorável do ciberespaço para as comunidades de prática é o potencial ilimitado de adesão, pois, no mundo virtual, ultrapassa-se barreiras geográficas.

A perspectiva de Gertler (2001, p. 11), por sua vez, traz contribuições de outro domínio à definição de comunidades de prática, as quais define como "grupos de trabalhadores informais ligados por uma experiência compartilhada, *expertise* e compromisso com um entendimento comum". Este último aspecto traduz-se no dever assumido por cada participante para com a iniciativa desde sua chegada à equipe. A *expertise* refere-se ao conhecimento profissional que, no caso do Jogada, é representado pelos coordenadores, ex-estagiários de veículos como LANCE!, TV Globo e Globoesporte.com.

Já a experiência compartilhada se dá através de um processo de imersão. Segundo Murray (2003), pode-se comparar a imersão no ciberespaço com a experiência física de ser incorporado a um ambiente estranho ao seu, como em um mergulho. A partir da afirmação da autora de que o caráter participativo é essencial para que haja prazer na imersão, relacionada a jogos eletrônicos, pode-se traçar um paralelo à imersão dos colaboradores em um ambiente simulador de uma sala de aula e uma redação, visto que estes são inseridos em uma nova realidade por sua vontade em participar do processo de capacitação profissional proposto.

Uma vez dentro da equipe do Jogada – e dos grupos de comunicação no *Facebook* –, o colaborador se sente inserido em um ambiente de dupla identidade. Primeiro, uma versão virtual da sala de aula, onde apreende conteúdo que lhe permitirá aplicar melhor as técnicas e conceitos. Segundo, uma redação de portal, espaço onde pode experimentar o fazer jornalístico, aplicando as técnicas inerentes ao trabalho de um profissional da área.

Essa experiência desenvolve-se com base na apropriação e posterior ressignificação do espaço da comunidade de prática. Os dois processos ocorrem para todos os integrantes, a partir do momento em que são inseridos nessa comunidade. Através do uso do espaço, conferem-lhe um sentido, veem na oportunidade o objetivo da construção coletiva de conhecimento e comprometem-se a corresponder à oportunidade de iniciação recebida, participando ativamente do processo produtivo. A partir dessa construção individual de

sentido, entra em cena o que Jenkins (2008, p. 54) define como inteligência coletiva: a “capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros”.

A formação de uma inteligência coletiva, assim como a imersão em um universo simulado e a própria existência das comunidades de prática em ambiente virtual são possibilitadas pelo ciberespaço, vista por Lemos (2004) como uma rede mundial de informação. O pesquisador afirma que a inteligência coletiva permite uma interação entre as pessoas no ciberespaço, no qual pode-se compartilhar ideias, textos, imagens, filmes, músicas, informações, “construindo processos coletivos” fundamentais à aprendizagem.

### **Considerações finais**

A crescente utilização de comunidades de prática por professores em seu método próprio de ensino, e mesmo adotada como metodologia em cursos de diferentes graus acadêmicos. Segundo Quadros, Caetano e Larangeira (2011), a incorporação crescente e contínua de tecnologias de informação e comunicação em ambiente acadêmico vem transformando as condições de ensino-aprendizagem nos cursos de Jornalismo. A inserção de métodos que usam a internet como ambiente ressalta a importância desse espaço segundo a perspectiva de Castells (2003a), o centro do novo paradigma sociotécnico, base material da vida e das relações de trabalho e comunicação entre os indivíduos.

Essa utilização, no entanto, se dá por meio de diferentes modelos e estruturas que possibilitam novas maneiras de apreensão e desenvolvimento do conhecimento por parte do aluno. As novas estratégias de ensino-aprendizagem permitem também mudanças na relação entre alunos e professores, aproximando as partes e diminuindo a hierarquia entre elas. A transmissão do conteúdo, antes formal e distanciada, torna-se mais agradável para todos, com maior interesse por parte dos estudantes e uma consequente motivação maior dos docentes. Esta pode ser uma solução para a construção de um ambiente mais próspero e uma relação sadia em sala de aula, essencial ao processo de construção do conhecimento.

Essa interação entre alunos, e também entre alunos e professores e a colaboração que advém desta interação é a chave para essa construção, segundo Palloff e Pratt (2007), cujas pesquisas apontam uma crescente valorização das comunidades em ambientes virtuais de aprendizagem. A partir dos resultados destas pesquisas, pode-se verificar que a receita do sucesso da construção do conhecimento em rede é a formação de comunidades virtuais.

Tomaél, Alcará e Di Chiara (2005) argumentam que só se poderá colher resultados do compartilhamento da informação e do conhecimento caso estes impliquem um processo

de aprendizagem. Segundo os autores, o acesso sem respaldo nesse processo não perde o sentido. O zelo pela utilização eficaz do espaço da comunidade de prática cabe, portanto, ao professor ou responsável pela orientação dos membros do agrupamento. No caso do JE, essa responsabilidade fica a cargo dos coordenadores e, em uma segunda instância, dos editores de núcleo. É transmitida aos demais colaboradores, no entanto, a responsabilidade de todos no correto funcionamento das atividades do projeto.

A criação de efetivas comunidades de prática apresenta novos horizontes para o ensino de jornalismo, sobretudo no ciclo da graduação. Essa possibilidade traduz-se na oportunidade de criação de blogs, sites e mesmo softwares que promovam uma imersão dos alunos em ambientes que se assemelhem a redações, não esquecendo o caráter instrutivo da experiência, em que o objetivo final não é apenas a colocação no mercado de trabalho, mas também a construção de um conhecimento sólido em bases teóricas e aplicadas – práticas.

O projeto analisado, pode, assim, perpetuar seu processo de prática e aprendizagem através da colaboração. Wenger, McDermott e Snyder (2002) sinalizam que comunidades de prática mudam e crescem também depois que estão estabelecidos, tanto quanto durante sua formação. Tal afirmação permite concluir que não existe um “prazo de validade”, seu modelo organizacional possibilita a continuação dessa construção do conhecimento por tempo indeterminado, havendo o devido engajamento e compromisso por partes dos envolvidos.

Para Paloff e Pratt (2007), uma comunidade de aprendizagem em ambiente virtual não é apenas um instrutor ou professor interagindo com estudantes e estes, por sua vez, interagindo entre si. É, na verdade, um ambiente no qual alunos e docentes podem conectar-se como participantes do mesmo patamar de relevância no processo. Logo, todos os membros se conhecem e sentem que estão juntos por algum propósito em comum.

Canavilhas (2011) sugere que o ensino de jornalismo esteja sempre um passo à frente do mercado de trabalho, adiantamento este que pode ser incentivado pelo estímulo ao desenvolvimento de novas técnicas, novos métodos de cumprimento de funções no mercado. Esse incentivo passa pela introdução de metodologias de ensino diferenciadas, que levem os alunos a refletir sobre as atribuições da profissão e os processos técnicos por meio dos quais estas são desempenhadas, além dos desafios característicos da carreira que escolheram.

Tendo beneficiado mais de 200 alunos de Comunicação com sua proposta de capacitação profissional, o Jogada Ensaiada traz, à sua maneira, singela contribuição à maneira de se pensar o ensino de jornalismo, oferecendo como contraponto à concorrência desenfreada do mercado uma ideia de que, através de um processo de ensino-aprendizagem

por colaboração, pode-se caminhar em direção de um futuro melhor nas redações, tanto em termos de conteúdo como de relacionamento entre seus profissionais.

### Referências bibliográficas

ALMEIDA, M. E. B. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, vol. 29, n. 2, jul/dez. 2003. p. 327-340.

BOYD, D.; ELLISON, N. **Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship**. 2007. Disponível em: <<http://www.danah.org/papers/JCMCIntro.pdf>>. Acesso em: 30 mai. 2015.

CANAVILHAS, J. Ensino do jornalismo: o digital como oportunidade. In QUADROS, C.; CAETANO, K.; LARANGEIRA, A. (orgs.). **Jornalismo e convergência: ensino e práticas profissionais**. Covilhã: LabCom Books, 2011. p. 13-20.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. v. 1. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_. **A sociedade em rede**. In: MORAES, Denis. Por uma Outra Comunicação. Mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003a.

\_\_\_\_\_. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003b.

COUCHOT, E. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DAMARIN, S. School and situated knowledge. **Educational Technology**, v. 33, n. 3, p. 27-32, 1993.

FELLERS, J. W. 1996. **People skills: Using the cooperative learning model to teach students**. Interfaces, vol. 26, set/out. 1996.

GERTLER, M. **Tacit knowledge and the economic geography of context, or the undefinable tacitness of being (there)**. In: NELSON AND WINTER DRUID CONFERENCE, 11, 2001. Aalborg, Dinamarca, 12-15 jun. 2001. Disponível em: <<http://joeg.oxfordjournals.org/content/3/1/75>>. Acesso em: 02 jun. 2015.

KUENZER, A. Z. **Competência como Práxis: os Dilemas da Relação entre Teoria e Prática na Educação dos Trabalhadores**. 2003. Disponível em: <<http://www.senac.br/BTS/291/boltec291b.htm>>. Acesso em: 29 mai. 2015.

LAVE, J.; WENGER, E. **Situated learning: Legitimate peripheral participation**. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

LAVE, J. **Cognition in practice: mind, mathematics and culture in everyday life**. Cambridge University Press, Cambridge, 2003.

LE MOS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. In: **Tendências XXI**, Lisboa: 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: 31 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. **Agregações Eletrônicas ou Comunidades Virtuais? Análise das listas Facom e Ciberultura**. [S.l.], 2002. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm>>. Acesso em: 04 jun. 2015.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura, cultura e identidade.** Em direção a uma cultura copyleft? In: FÓRUM CULTURAL MUNDIAL: SIMPÓSIO EMOÇÃO ART. FICIAL. (Itaú Cultural). São Paulo, jul. 2004. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/copyleft.pdf>>. Acesso em: 02 jun. 2015.

McDERMOTT, R. **Why information technology inspired but cannot deliver knowledge management.** In: LESSE. Knowledge and communities. Woburn: Butterworth-Heinemann, 2000.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. **Building online learning communities:** effective strategies for the online classroom. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers, 2007.

PIMENTA, S. G. **O Estágio na Formação de Professores:** unidade teoria e prática. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

PRIMO, A. F. T. **Seria a multimídia realmente interativa?** Revista da FAMECOS, n. 6, p. 92-95, mai. 1997.

QUADROS, C.; CAETANO, K.; LARANGEIRA, Á. (Orgs.). **Jornalismo e convergência:** ensino e práticas profissionais. Covilhã: LabCom Books, 2011.

RABAÇA, C. A.; BARBOSA, G. **Dicionário de Comunicação.** 8. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002.

RECUERO, R. **Redes sociais na Internet.** 2009. Disponível em: <<http://www.ichca.ufal.br/graduacao/biblioteconomia/v1/wp-content/uploads/redessociaisnainternetrecuero.pdf>>. Acesso em: 03 jun. 2015.

ROSSARO, A. L. **Educación en red:** Las redes sociales como nuevos entornos de aprendizaje. In: SEMINÁRIO TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN INTEGRADAS A LA EDUCACIÓN: LAS REDES SOCIALES Y LA EDUCACIÓN. Apresentação de slides. 2010. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/anarossaro/redes-sociales-y-educacin-4522348>>. Acesso em: 13 jun. 2015.

SÁNCHEZ VÁZQUEZ, A. **Filosofia da práxis.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

SILVA, M. **Criar e professorar um curso online:** relato de experiência. In: SILVA, Marco (org). Educação online. São Paulo: Loyola, 2003, p. 51-73.

TERRA, J. C.; GORDON, C. **Portais Corporativos:** A Revolução na Gestão do Conhecimento. 5. ed. São Paulo: Elsevier Editora, 2002.

TOMAÉL, M. I.; ALCARÁ, A. R.; DI CHIARA, I. G. **Das redes sociais à inovação.** Ciência da Informação, Brasília, v. 34, n. 2, p. 93-104, maio/ago. 2005. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/viewArticle/642/565>>. Acesso em: 31 mai. 2015.

WENGER, E. **Communities of practice:** learning, meaning, and identity. Cambridge University Press: New York, 1998.

WENGER, E.; McDERMOTT, R.; SNYDER, W. M. **Cultivating communities of practice.** A guide to managing knowledge. Boston (MA): Harvard Business School Press, 2002.