

# Análise da plataforma projeto material didático virtual

CAMPOS, Marcos Oliveira  
ROBERTO, Renata Marques

---

**Resumo:** Este trabalho traz uma análise crítico-construtiva da plataforma Material Didático Virtual, desenvolvido pelo professor doutor Carlos Alberto de Oliveira, da Universidade de Taubaté - UNITAU. As observações foram feitas a partir dos conceitos de interatividade, hipertextualidade, multimodalidade e dos critérios de usabilidade, discutidos nas leituras e estudos das disciplinas ofertadas até então no curso de mestrado acadêmico em Linguística Aplicada, da Universidade de Taubaté. O presente constitui-se de uma crítico-análise imparcial, sem intuito de complacência com o doutor envolvidos no projeto em si e com os demais doutores do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da Universidade de Taubaté, visando assim agregar valores aos trabalhos desenvolvidos nas pesquisas científicas e acadêmicas.

---

**Palavras chave:** Interatividade. Hipertextualidade. Multimodalidade.

---

**Abstract:** This work brings a critical-constructive analysis to the Material Didático Virtual platform, developed by Professor Carlos Alberto de Oliveira, from the University of Taubaté - UNITAU. The observations were made from the concepts of interactivity, hypertextuality, multimodality and usability criteria, discussed in the readings and studies of the disciplines offered up to then in the academic masters course in Applied Linguistics, University of Taubaté. The present is an impartial critic-analysis, with no intention of complacency with the doctor involved in the project itself and with the other doctors of the Postgraduate Program in Applied Linguistics of the University of Taubaté, aiming to add values to the work developed in scientific and academic research.

---

**Keywords:** Interactivity. Hypertextuality. Multimodality.

---

## 1. Introdução

O ambiente de ensino está em mudança (não será usado o verbo “mudar” no passado, pois ainda trata-se de uma caminhada cujo ponto de chegada ainda não se alcançou, ou, expressando-se melhor, ainda está longe de ser alcançado). Este ambiente está evoluindo de uma sala de aula cujo layout apresenta um pro-

fessor, com seu giz na mão, um quadro negro às suas costas, diversos alunos sentados enfileirados à sua frente com seus cadernos, canetas, lápis e borracha sobre suas mesas. Com o advento da tecnologia, este cenário está em processo de mudança, evoluindo de um ambiente físico para um ambiente virtual de ensino, onde a interação entre aluno e professor é intermediada por uma interface. Na verdade, o aluno interage com a interface e não com o professor propriamente dito. Para que o aprendizado seja relevante neste novo ambiente, algumas características precisam ser observadas, tais como Interatividade, Multimodalidade, Hipertextualidade e Usabilidade. Estes aspectos serão apontados nesta análise, de uma forma crítica, com intuito de se observar sua eficiência no aprendizado do aluno que a utiliza.

## **2. Objetivo**

A partir dos conceitos de interatividade, hipertextualidade, multimodalidade e dos critérios de usabilidade, analisar a plataforma de ensino Material Didático Virtual.

## **3. Desenvolvimento**

De acordo com a norma ABNT 9241-11, baseada na norma ISO 9241-11, usabilidade é definida como:

Medida na qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso (ABNT 9241-11 apud OLIVEIRA, 2010, p. 44).

Loranger (2007) complementa ao dizer que “a usabilidade é um atributo de qualidade relacionado à facilidade do uso de algo. Mais especificamente, refere-se à rapidez com que os usuários podem aprender a usar alguma coisa”. (LORANGER, 2007, p. 16)

Esta característica é importante num ambiente virtual de ensino, pois permite ao usuário operá-lo de forma eficaz, potencializando informações.

Em relação à multimodalidade, Oliveira (2010, p. 51), cita como exemplos “as linguagem das cores, da animação, dos sons, dos menus, ...; os planos super e sobrepostos, o layout”. Multimodalidade consiste então no “uso integrado de diferentes recursos comunicativos, tais como linguagem [texto verbal], imagem, sons e música em textos multimodais e eventos comunicativos” (VAN LEEUWEN, 2011, p. 668).

Para verificar a existência destes aspectos, precisa-se observar alguns atributos que serão citados a seguir, traçando um paralelo com a plataforma em questão. Ao traçar tal paralelo, o tempo verbal mudará de terceira para primeira pessoa, pois haverá a seguir, relato dos autores enquanto usuários da já referida plataforma de ensino.

- Facilidade de aprender (learnability): “o sistema deve ser fácil de aprender, de modo que o usuário consiga explorá-lo rapidamente para realizar as suas tarefas”

(OLIVEIRA, 2010, p. 45). Esta facilidade é observável na plataforma do Dr. Oliveira, pois uma vez que aprendi a acessá-la e explorá-la, em pouco tempo já fui capaz de ajudar amigos que estavam tendo contato com este ambiente de ensino pela primeira vez. Já pude ensinar o que havia acabado de aprender.

- Facilidade de lembrar (memorability): uma vez acessada, mesmo que o aluno passe um tempo sem operar a plataforma, consegue facilmente explorá-la. Consigo acessar a revista principal e as demais revistas, consultar bibliografias, acessar artigos indicados pela revista, mesmo após receber várias mensagens do sistema de falta de acesso, o que demonstra que estou há um tempo sem “entrar” na plataforma.

- Eficiência (efficiency): permite que, após um tempo interagindo com o sistema, “o usuário experiente atinja um alto grau de produtividade na realização de suas tarefas.”. Não sei se posso me considerar um usuário experiente, porém, após pouco mais de dois meses tento acesso à essa plataforma, já consigo realizar minhas tarefas sem dificuldade: rascunho as provas, leio as devolutivas, reenvio as questões reescritas no local correto (que no início nos gerou dúvida, a qual a própria plataforma me esclareceu).

- Erros (errors): são sistemas que, quando possuem esses atributos, os usuários conseguem realizar as tarefas sem maiores transtornos, pois a correção é simples. Pessoalmente, nunca me deparei com nenhum erro de sistema gerado pela plataforma em questão.

- Satisfação: o sistema deve ser agradável, de modo que o usuário sinta-se subjetivamente satisfeito em utilizá-lo. A exploração da plataforma é agradável. As charges e textos são interativos e interessantes. A facilidade de operá-la me satisfaz, pois sinto-me capaz de lidar com essa tecnologia sem transtornos capazes de me fazerem desistir de aprender através dela.

- Consistência: layout gráfico, conjunto de cores e fontes padronizadas.

No que diz respeito à consistência, a plataforma ainda precisa ser melhorada. Na combinação de cores e no tamanho e destaque das fontes, digamos que há um certo “desarranjo masculino”. São “desajeitadas”, sem estética visual. É como um bolo de aniversário sem confeitar: o conteúdo é maravilhoso, mas a falta da cobertura de glacê, torna-o feio.

Oliveira (2010, p. 48), define a hipertextualidade como um caminho que leva um texto a outro. Mais detalhadamente, Marcuschi (2001), p. 86-90) conceitua hipertexto como escritura eletrônica e vai além:

Hipertexto [refere-se à] escritura eletrônica não sequencial e não linear, que se bifurca e permite ao leitor o acesso a um número praticamente ilimitado de outros textos a partir de escolhas locais e sucessivas, em tempo real. Assim, o leitor tem condições de definir interativamente o fluxo de sua leitura a partir de assuntos tratados no texto sem se prender a uma sequência fixa ou a tópicos estabelecidos por um autor. Trata-se de uma forma de estruturação textual que faz do leitor simultaneamente coautor do texto final. O hipertexto se caracteriza, pois, como um processo de escritura/leitura eletrônica multilinearizado, multisequencial e indeterminado, realizado em um novo espaço de escrita. [...] Assim, ao per-

mitir vários níveis de tratamento de um tema, o hipertexto oferece a possibilidade de múltiplos graus de profundidade simultaneamente, já que não tem sequência definida, mas liga textos não necessariamente correlacionados.

No que diz respeito à Hipertextualidade, a plataforma permite uma leitura que “pressupõe um movimento em variadas direções, por meio de um processo interativo e dinâmico.” (DUQUE, 2009, p. 64). Esta característica está presente em todas as revistas, através de links que permitem um acesso mais dinâmico a textos de linguagens verbais e visuais, os quais são de grande relevância para a construção de conhecimento do aluno.

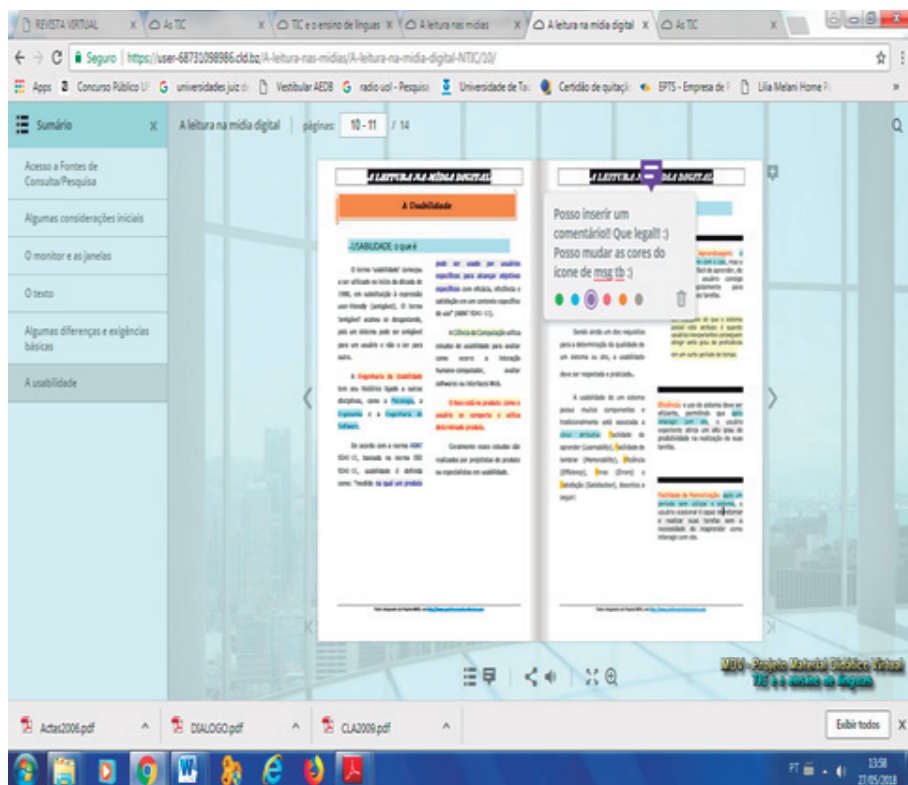
**Figura 1:** Tela inicial da plataforma Projeto Material Didático Virtual



Fonte: Sítio da plataforma Projeto Material Didático Virtual, 2019.

Tal plataforma apresenta ainda uma variação na tipologia de hipertexto, possuindo não somente o hipertexto potencial, onde o leitor “apenas se movimenta pelos links disponíveis” (DUQUE, 2009, p.63), mas dá ao aluno a oportunidade de inserir seu comentário/nota em alguma página da revista, ao clicar no ícone “+” que aparece no topo da página (o qual descobri hoje e ainda não sei manusear corretamente), conforme demonstrado na figura abaixo.

**Figura 2:** Plataforma Projeto Material Didático Virtual



Fonte: Sítio da plataforma Projeto Material Didático Virtual, 2018.

Interatividade é a “comunicação que se faz entre emissão e recepção, entendida como criação da mensagem”. (SILVA, 2004, p. 5).

Oliveira (2010, p. 35) atenta para a diferença entre interatividade e interação, sendo a interação “face-a-face, entre pessoas”. Primo e Cassol (1999, p. 3) afirmam que a “interação é vista pelos outros saberes como as relações e influências mútuas entre dois ou mais fatores”.

Para Primo e Cassol (1999, p. 1) “o conceito ‘interatividade’ é de fundamental importância para o estudo da comunicação mediada por computador”.

Silva (2004, p. 6) define interatividade como “termo específico para exprimir a novidade do computador que substitui as herméticas linguagens alfanuméricas pelos ícones e janelas conversacionais”.

A interatividade é um novo modelo de comunicação que envolve três fatores: o tecnológico, onde a tela do computador representa um espaço de manipulação com janelas que possibilitam múltiplas conexões; mercadológica: estratégias de oferta e consumo; e social: que traz um novo espectador, mais ativo diante da mensagem mais aberta à sua intervenção. (SILVA, 2004, p. 6).

Tal interatividade mostra-se presente na plataforma em estudo, pois o fator tecnológico, logicamente, está presente nela de forma interativa, que permite ao fator social uma intervenção ativa do aluno/ usuário: é possível manipulá-la, “navegar” de uma revista a outra revista, a um outro texto escrito e visual. Ela oferece um “leque de elementos e possibilidades à manipulação do receptor” (SILVA, 2004, p. 6).

Segundo Burgos “o desenho gráfico de uma interface de hipermídia exige a aplicação dos atributos de usabilidade para cada elemento presente do desenho do leiaute (hipertextos virtuais, cores, sons, animações, gráficos vetoriais, imagens, vídeos, hiperlinks e ícones)”, a interação de cada um destes elementos numa interface “gera uma modificação na arquitetura da informação, na navegação, na comunicabilidade e na estética do leiaute” (BURGOS, 2011, p. 7). No que diz respeito a presença dos elementos da hipermídia na plataforma em estudo, os vídeos, sons, animações são de grande relevância ao aprendizado, pois exemplificam o conteúdo estudado de forma lúdica e eficiente. Os ícones ilustram e facilitam a navegação, fazendo com que o usuário tenha autonomia sobre o ambiente virtual de ensino.

O elemento cor e tamanho de fonte precisam ser melhorados, pois comprometem a estética da plataforma, causando uma impressão (errônea) de um ambiente desinteressante de estudo, pois visualmente falando, em um primeiro contato, torna-o “não-atrativo”. A disposição do texto nas revistas em duas colunas (assim como ocorre nas revistas impressas), dificulta a navegação e a leitura do mesmo, uma vez que o usuário sobe e desce as barras para ler a continuação do texto da primeira coluna, na coluna seguinte. Minha opinião pessoal é que o texto deveria ser em apenas uma coluna, pois o usuário teria que “descer” a barra de rolagem uma única vez, o que permitiria uma leitura fácil e contínua do texto.

### **Considerações finais**

Concluindo, em relação ao conteúdo, a plataforma é indiscutivelmente eficiente e interessante para o aprendizado. Falta apenas um melhoramento visual, sobre o design deste ambiente virtual de ensino. Alinhando conteúdo e design, tal ambiente promoverá ao aluno um aprendizado num ambiente eficaz e atrativo.

## Referências

BURGOS, Taciana de Lima. A interface de hipermídia dos ambientes virtuais de aprendizagem de EAD como suporte para a comunicação hipermodal. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS DOS GÊNEROS TEXTUAIS, 6. 2011, Natal. Anais do VI Simpósio Internacional de Estudos dos Gêneros Textuais. Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2011. p. 1-17. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=A+interface+de+hiperm%C3%ADdia+dos+ambientes+virtuais+de+aprendizagem+de+EAD+como+suporte+para+a+comunica%C3%A7%C3%A3o+hipermodal.+&btnG](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=A+interface+de+hiperm%C3%ADdia+dos+ambientes+virtuais+de+aprendizagem+de+EAD+como+suporte+para+a+comunica%C3%A7%C3%A3o+hipermodal.+&btnG). Acesso em: 30 mai. 2018.

DUQUE, Ana Paula Alves Bleck. **Enciclopédia virtual**: uma análise discursiva da Wikipédia. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Departamento de Ciências Sociais e Letras, Universidade de Taubaté. Taubaté, p. 149. 2019. Disponível em: <http://www.professorcarlosoliveira.com/MDV/BancoDados/Cursos/CursosUNITAU/NTIC/pages/dissDuque.pdf>. Acesso em: 25 mai. 2018.

LORANGER, Jakob Nielsen Hoa. **Usabilidade na Web**: projetando websites com qualidade. Tradução Edson Furmankiewics e Carlos Schaffranski. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. **Linguagem & Ensino**. Pelotas, v. 4, n. 1, p. 79-111, 2001.

OLIVEIRA, Carlos Alberto de. **Tecnologias de informação e comunicação e o ensino de línguas**. Mogi das Cruzes: Projeto MDV, 2010. Disponível em: <https://user-68731098986.cld.bz/TIC-e-o-ensino-de-linguas>. Acesso em: 27 mai. 2018.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. **Revista Brasileira de Informática na Educação**. Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 65-80, 1999. Disponível em [www.ufjf.br/grupar/files/2014/09/Explorando-o-conceito-de-interatividade.doc](http://www.ufjf.br/grupar/files/2014/09/Explorando-o-conceito-de-interatividade.doc). Acesso em: 25 jun. 2018.

SILVA, Marco. Indicadores de interatividade para o professor presencial e online. Ambientes tecnológicos de ensino. **Diálogo Educacional**. Curitiba, v. 4, n. 12, p. 93-109, mai. / ago. 2004. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/6956>. Acesso em: 27 maio 2018.

VAN LEEUWEN, T. Multimodality. In: SIMPSON, J. (Ed.). **The Routledge handbook of applied linguistics**. New York: Routledge, 2011. p. 668-682.

- Marcos Oliveira Campos - Currículo: <http://lattes.cnpq.br/9401387278555370>

- Renata Marques Roberto - Currículo: <http://lattes.cnpq.br/1970786505040266>