

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE DESIGN INDUSTRIAL
PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**



**HIPERTEXTUALIDADE, DIALOGISMO E
INTERATIVIDADE EM AMBIENTES VIRTUAIS SOB A
ÓTICA DO DESIGN INSTRUCIONAL**

ANDRÉIA SANTIAGO DE OLIVEIRA

**BRASÍLIA,
2018**

ANDRÉIA SANTIAGO DE OLIVEIRA

**HIPERTEXTUALIDADE, DIALOGISMO E
INTERATIVIDADE EM AMBIENTES VIRTUAIS SOB A
ÓTICA DO DESIGN INSTRUCIONAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design, Área de concentração: Design de Informação e Interação da Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Design.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Ramos Fragelli.

**BRASÍLIA,
2018**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

SOL.48h Santiago de Oliveira, Andréia
Hipertextualidade, Dialogismo e Interatividade em
Ambientes Virtuais sob a ótica do Design Instrucional /
Andréia Santiago de Oliveira; orientador Ricardo Ramos
Fragelli. -- Brasília, 2018.
91 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Design) --
Universidade de Brasília, 2018.

1. Hipertextualidade. 2. Dialogismo. 3. Interatividade.
4. Design Instrucional. I. Ramos Fragelli, Ricardo ,
orient. II. Título.

ANDRÉIA SANTIAGO DE OLIVEIRA

**HIPERTEXTUALIDADE, DIALOGISMO E INTERATIVIDADE EM
AMBIENTES VIRTUAIS SOB A ÓTICA DO DESIGN INSTRUCIONAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Aprovada em 21/08/2018

BANCA EXAMINADORA



Ricardo Ramos Fragelli - FGA/UnB



Sérgio Antônio Andrade de Freitas - FGA/UnB



João Carlos Teatini de Souza Clímaco - ENC/UnB

AGRADECIMENTOS

AGRADEÇO...

...**DEUS**, obrigada por me proteger e me nortear, principalmente nos momentos em que o cansaço me invadiu, ainda assim, me deu coragem para retomar e seguir!

...**FAMILIARES**, agradeço aos meus familiares que acreditaram e compartilharam comigo de mais esta vitória.

.... **MÃE e PAI** (*In memoriam*), que sempre me incetivaram e acreditaram em mim! Ensinaaram que o estudo é importante, e que o conhecimento ninguém poderá me tirar. Obrigada, com a mais profunda gratidão, carinho e respeito!

... **FILHOS**, aos meus filhos por acompanharem e entenderem a minha ausência, em alguns momentos, para que pudesse me dedicar à escrita desta Dissertação. Guardem consigo que, quando temos foco, força e fé, conseguimos alcançar os nossos objetivos.

... **PROFESSORES**, agradeço pelo conhecimento transmitido e incentivo para que eu conseguisse realizar este trabalho. Especialmente ao meu professor orientador Ricardo Fragelli, por ter compartilhado o seu conhecimento em toda a minha trajetória do Mestrado.

...**AMIGOS**, aos meus amigos que torceram por mim, especialmente a minha Mãe (Leonor), Verinha, Etelvina, Rosângela e Renata, que sempre me acolheram e me confortaram em todos os momentos! Muita Gratidão!

Obrigada!!!

RESUMO

Oliveira, Andréia Santiago de. **Hipertextualidade, Dialogismo e Interatividade em Ambientes Virtuais sob a Ótica do Design Instrucional**. Mestrado (Dissertação) em Design da Universidade de Brasília (UnB), 2018, 90 f.

O desenvolvimento da tecnologia na área educacional surge mediante tantas complexidades e vanguardas da informação e a questão norteadora é o que fazer com tanta informação e como transformá-la em acesso ao conhecimento de saberes difusos e midiáticos, requisitando-se metodologias para atenderem as novas práticas educacionais inseridas na era tecnológica e digital. Assim, o Designer Instrucional promove o desenvolvimento das ações educacionais cabendo-lhe analisar a necessidade, projetar a solução, desenvolvê-la, implementá-la e avaliá-la para que se dê novo sentido à prática educativa com o uso da rede mundial. Uma dessas possibilidades é o hipertexto - um conjunto de nós e *links* que aporta e comporta linguagens como modelo de comunicação não linear, dialógico, participativo e polifônico. A pesquisa objetivou analisar como ocorre a hipertextualidade nos ambientes virtuais para que sejam dialógicos e interativos sob a ótica do Design Instrucional. Especificamente, mapear as características da linguagem hipertextual, mapear o processo do Designer Instrucional na construção de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), interpretar a relação da linguagem hipertextual com o Designer Instrucional, compreender como ocorre o dialogismo na construção do Hipertexto e compreender como ocorre a interatividade nos ambientes virtuais. A metodologia utilizada foi a revisão sistemática que objetivou reunir estudos semelhantes à temática elegida e reunidos em uma metanálise a qual contribuiu para que se alcançasse os objetivos desta pesquisa. Selecionaram-se 23 trabalhos, como Teses e Dissertações, publicados na Base de Dados do Catálogo de Teses e Dissertações, e 32 Artigos Científicos publicados no Portal de Periódicos da CAPES entre os anos de 2013 a 2017. Os objetivos da pesquisa foram alcançados, mediante os resultados encontrados, os quais possibilitaram mapear as características da linguagem hipertextual e o Designer Instrucional poder utilizá-la no desenvolvimento dos conteúdos ofertados nos AVAs como produtos interativos, fornecendo suporte às atividades cotidianas das pessoas e aperfeiçoar as interações entre o usuário e o produto, sistema ou ambiente. Cabe ao Designer Instrucional desenvolver estratégias de aprendizagens voltadas aos conteúdos tendo participação importante no planejamento e construção dos cursos a distância devendo auxiliar na estruturação do conteúdo, observar o método utilizado, atentar-se ao público alvo e aos objetivos a serem alcançados. Ao identificar as ferramentas e potencialidades, o Designer Instrucional oferece possibilidades pedagógicas, as quais esse profissional busca valorizá-las para serem utilizadas, ao máximo, em todos os recursos permitidos e articulados às áreas tecnológica e pedagógica, os quais contribuem para o desenvolvimento de todo processo de ensino-aprendizagem. O Designer Instrucional deverá indicar as melhores ferramentas e estratégias a serem utilizadas, para alcançar os objetivos propostos do curso e ter postura multi(inter)disciplinar e competências para atuar em equipes integradas em um mesmo propósito. Observou-se que, no campo do Design Instrucional, há poucas pesquisas acerca da relação da Hipertextualidade com o Designer Instrucional, o que se sugere a iniciativa de aprofundamento sobre o tema.

Palavras-chaves: Hipertextualidade, Dialogismo, Interatividade e Design Instrucional.

ABSTRACT

Oliveira, Andréia Santiago de. **Hipertextualidade, Dialogismo e Interatividade em Ambientes Virtuais sob a Ótica do Design Instrucional**. Mestrado (Dissertação) em Design da Universidade de Brasília (UnB), 2018, 91 f.

The development of technology, in the educational area, comes through so many complexities and vanguard of the information and the question is what to do with so much information and how to transform it into access to diffuse knowledge of knowing diffuses and mediatics requesting methodologies to meet the new educational practices embedded in the technological and digital era. Thus, Instructional Design promotes the development of educational actions and it is necessary to analyze the need; designing the solution; develop, implement and evaluate it to give new meaning to the educational practice with the use of the global network. One of these possibilities is the hypertext – a set of nodes and links that contributes and supports languages as a model of non-linear communication, dialogical, participative and polyphonic. The research aimed to analyze how hypertextuality in virtual environments that are interactive and dialogic under the perspective of Instructional Design. Specifically, mapping the characteristics of hypertext language, mapping the process of Instructional Design in the construction of Virtual Learning Environments (AVAS), interpret the relationship of hypertext language with the Instructional Design, understand how the dialogism occurs in the construction of hypertext and understand how the interactivity in virtual environments. The methodology used was the systematic review that aimed to gather similar studies to the theme chosen and gathered in a meta-analysis which contributed to the achievement of the objectives of these research. Selected 23 academic work, as theses and dissertations, published on the basis of data from the Catalog of Theses and Dissertations, and 32 scientific articles published in Portal of Periodicals of Capes between the years of 2013 to 2017. The objectives of the research were achieved through the results found, which made it possible mapping the characteristics of hypertext language and Instructional Design, to be able to use it in the development of content offered in the AVAS as interactive products providing support to daily activities of people and improve interactions between the user and the product, system or environment. It is up to the Instructional Design to develop content learning strategies having an important participation on the planning and construction of the distance learning courses. It should help in the structuring of content, observe the method used, pay attention to the target audience and the objectives to be achieved. In identifying the tools and potentialities, Instructional Design offers pedagogical possibilities, which this professional seeks to value them to be used, to the maximum, in all the resources allowed and articulated to the technological and pedagogical areas, which contribute to the development of everything teaching-learning process. The Instructional Design should indicate the best tools and strategies that should be used, to achieve the propose course objectives and have multi (inter) disciplinary posture and competencies to work in teams integrated for the same purpose. It was observed that, in the field of Instructional Design, there is little research on the relationship between Hypertextuality and Instructional Design, which suggests the initiative to deepen the subject.

Keywords: Hypertextuality, Dialogism, Interactivity and Instructional Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Protocolo de revisão	34
Figura 2 - Aplicação do protocolo de revisão	36
Figura 3 - Análise dos estudos.....	45
Figura 4 - Roteiro proposto para o DI	66
Quadro 1– Quadro conceitual	32
Quadro 2 Dados selecionados para análise do “Catálogo de Teses e Dissertações”	40
Quadro 3 - Dados selecionados para análise do Portal de Periódicos da CAPES ...	43
Quadro 4 - Dados incluídos para análise do “Catálogo de Teses e Dissertações” ...	47
Quadro 5 - Dados incluídos para análise do Portal de Periódicos da CAPES	49

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Títulos selecionados das Bases de Dados “Catálogo de Teses e Dissertações”	38
Tabela 2 - Títulos selecionados das Bases de Dados Portal de Periódicos da Capes	39

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ADDIE	<i>Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation</i>
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
CEFET-MG	Centro Federal De Educação Tecnologia de Minas Gerais
DI	Design Instrucional
EaD	Educação a Distância
ENAP	Escola Nacional de Administração Pública
ENDC	Escola Nacional de Defesa do Consumidor
ID	Ideografia Dinâmica
INFRAERO	Empresa Brasileira de Infraestrutura Aeroportuária
ISD	Instructional System Design
PUC- GO	Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia
PUC- RS	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande Do Sul
PUC-MG	Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
PUCRS	Pontifícia Universidade Católica Do Rio Grande Do Sul
PUCRS	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande Do Sul
RS	Revisão Sistemática
SENAI	Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
SENASP	Secretaria Nacional de Segurança Pública
TICs	Tecnologias da Informação e da Comunicação
UAB	Universidade Aberta do Brasil
UCPEL	Universidade Católica de Pelotas
UCPEL	Universidade Católica de Pelotas
UEL	Universidade Estadual de Londrina
UENF	Universidade Estadual do Norte Fluminense
UENF	Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro
UEPB	Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande
UFAM	Universidade Federal Do Amazonas, Manaus
UFBA	Universidade Federal Da Bahia
UFES	Universidade Federal Do Espírito Santo
UFF	Universidade Federal Fluminense
UFMS	Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

UFMS	Universidade Federal de Mato Grosso Do Sul
UFMT	Universidade Federal de Mato Grosso
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFPI	Universidade Federal do Piauí
UFPR	Universidade Federal Do Paraná
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UFSM	Universidade Federal De Santa Maria
UnB	Universidade De Brasília
UNEB	Universidade Federal Da Bahia
UNESP	Universidade Estadual Paulista Júlio De Mesquita Filho
UNIOESTE	Universidade Estadual do Oeste do Paraná
UNISINOS	Universidade do Vale do Rio dos Sinos
UNITAU	Universidade de Taubaté
UNIVALI	Universidade Do Vale Do Itajaí
WWW	<i>World Wide Web</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	PROBLEMATIZAÇÃO	15
1.2	JUSTIFICATIVA	17
1.3	OBJETIVOS	18
1.3.1	Objetivo geral	18
1.3.2	Objetivos Específicos	18
1.4	ESTRUTURA DA PESQUISA	18
2	REFERENCIAL TEÓRICO	19
2.1	CARACTERÍSTICAS DA LINGUAGEM HIPERTEXTUAL	19
2.2	O PROCESSO DE DESIGN INSTRUCIONAL (DI)	22
2.2.1	Análise	22
2.2.2	Design	23
2.2.3	Desenvolvimento	23
2.2.4	Implementação	24
2.2.5	Avaliação	24
2.3	RELAÇÃO DA LINGUAGEM HIPERTEXTUAL E O DESIGNER INSTRUCIONAL	25
2.4	DIALOGISMO NA CONSTRUÇÃO DO HIPERTEXTO	26
2.5	INTERATIVIDADE NOS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM	27
3	DELINEAMENTO METODOLÓGICO	30
3.1	ETAPAS DA REVISÃO SISTEMÁTICA	31
3.1.1	Validação do tema da revisão	32
3.1.1.1	<i>Pergunta da pesquisa</i>	33
3.1.1.2	<i>Quadro conceitual</i>	33
3.1.2	Elaboração do protocolo de revisão	34
3.1.2.1	<i>Seleções das bases de dados</i>	35
3.1.2.2	<i>Definição dos descritores</i>	35
3.1.2.3	<i>Estabelecimento de critérios de inclusão</i>	35
3.1.2.4	<i>Estabelecimento de critérios de exclusão</i>	35
3.2	APLICAÇÃO DO PROTOCOLO DE REVISÃO – PRIMEIRA ETAPA	36

3.2.1 Etapa da coleta de dados.....	37
3.2.1.1 Primeira busca às bases de dados.....	37
3.2.1.1 Primeira seleção às bases de dados.....	37
3.2.1.2 Segunda seleção dos Títulos/resumos	38
3.3 RESULTADOS ENCONTRADOS NA BASE DE DADOS DO CATÁLOGO DE TESES E DISSERTAÇÕES E DO PORTAL DE PERIÓDICOS DA CAPES	39
3.3.1 Resultados da seleção da primeira etapa da Base de Dados do Catálogo de Teses e Dissertações	39
3.3.2 Resultados encontrados na Base de Dados do Portal de Periódicos da CAPES	42
3.4 APLICAÇÃO DO PROTOCOLO DE REVISÃO – SEGUNDA ETAPA.....	45
3.4.1 Resultados encontrados na Base de Dados do Catálogo de Teses e Dissertações.....	46
3.4.2 Resultados encontrados na base de dados do Portal de Periódicos da CAPES	49
4 DISCUSSÃO	53
4.1 MAPEAR AS CARACTERÍSTICAS DA LINGUAGUEM HIPERTEXTUAL.....	53
4.2 MAPEAR O PROCESSO DO DESIGN INSTRUCIONAL NA CONSTRUÇÃO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM - AVAS.....	59
4.3 INTERPRETAR A RELAÇÃO DA LINGUAGUEM HIPERTEXTUAL COM O DESIGN INSTRUCIONAL	61
4.4 COMPREENDER COMO OCORRE O DIALOGISMO NA CONSTRUÇÃO DO HIPERTEXTO	62
4.5 COMPREENDER COMO OCORRE A INTERATIVIDADE NOS AMBIENTES VIRTUAIS.....	64
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	67
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
APÊNDICES.....	90

1 INTRODUÇÃO

Em um breve retrospecto acerca da motivação que inspirou o presente estudo, o primeiro contato da autora com o Design Instrucional (DI) foi em 2006 quando começou a atuar na Área de Educação a Distância desenvolvendo cursos de capacitação em Órgãos Públicos/Privados como a Empresa Brasileira de Infraestrutura Aeroportuária (INFRAERO), Ministério da Educação (MEC); Universidade Aberta do Brasil (UAB), Coordenação de Aperfeiçoamento de Nível Superior (CAPES), Secretaria Nacional de Segurança Pública (SENASP), Escola Nacional de Defesa do Consumidor (ENDC) e Escola Nacional de Administração Pública (ENAP). No setor privado, atuou no Ensino a Distância do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAI-DF), criando ambientes virtuais de aprendizagens e sugerindo novos designs instrucionais para os conteúdos dos cursos. Pontua-se que todos os cursos foram desenvolvidos para adultos, um público diversificado com características específicas, de acordo com a suas atuações profissionais.

Como Designer Instrucional, atualmente, a autora trabalha em parceria com equipes interdisciplinares das áreas de Designers gráficos, *Web designers*, Pedagogos e da área de Tecnologia da Informação e também com os conteudistas que produzem o conteúdo para os cursos. As constantes discussões e debates com os conteudistas proporcionaram a troca enriquecedora de experiência na organização de cursos para serem ofertados a distância, um dever do ensino-aprendizagem.

O tema da presente pesquisa sobre a hipertextualidade, dialogismo e interatividade em ambientes virtuais sob a ótica do Design Instrucional - surgiu a partir da observação que se originou no momento das discussões com o conteudista, sobretudo, nas questões que circundavam a lógica hipertextual que, ora, se faziam presentes nos conteúdos e, quando implementadas na plataforma, davam origem às tramas, nós e links que se conectavam, de forma não linear, o hipertexto.

Para Leão (1991), “hipertexto” é um documento digital composto por diferentes blocos de informações interconectadas. Essas informações são amarradas por meio de elos associativos, os links. O dialogismo decorre da interação verbal que se estabelece entre o enunciador e o enunciatário, no espaço do texto, segundo Barros e Fiorin (2003, p. 2, grifo nosso).

O conceito de interatividade, segundo Silva (2000, p. 4) pode ser empregado para significar a comunicação entre interlocutores humanos, entre humanos e máquinas, e usuário e serviço. O termo design, conforme visto em Filatro (2008) é o resultado de um processo ou atividade (um produto), em termos de forma e funcionalidade, com propósitos e intenções claramente definidos, enquanto o termo “instrução” é a atividade de ensino que se utiliza da comunicação para facilitar a aprendizagem (Grifo nosso).

Não obstante, a inquietação foi incorporada ao longo da vida discente, momento no qual o seu olhar se voltou para o Designer Instrucional na busca de contribuir para o aprendizado de um profissional multifacetado, o qual adentra, com seu conhecimento, para o desenvolvimento de conteúdos. Esse caminhar da descoberta se estendeu para o mestrado, onde, agora, com o desenvolvimento desta pesquisa, contribui para um público alvo específico, o Designer Instrucional, uma oportunidade de aprofundamento de alguns questionamentos relativos à “Hipertextualidade, dialogismo e interatividade em ambientes virtuais sob a ótica do Design Instrucional” como título da presente dissertação.

Nesse contexto, acompanham-se as grandes transformações que ocorrem no âmbito socioeconômico, político e cultural em face de, sobretudo, ao chamado processo de globalização e suas implicações nas sociedades contemporâneas. Uma sociedade permeada pelo acelerado desenvolvimento das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) que, ao adentrarem no mundo da educação, geram inúmeros desafios, reflexões e inquietações.

No âmbito social, como ainda destaca Gómez (2004), as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) possibilitam construir para uma comunidade que busca aprender e ensinar num processo de trânsito pela pluralidade, diversidade e pelos lugares onde se tece o poder, no atual contexto sociopolítico.

Dessa feita, e para atender ao desenvolvimento do mercado tecnológico, surgem necessidades para a melhoria do processo e, como visto em Cestari (2013, p.222) o Designer traveste-se de “[...] vetor multipolar, sensível e flexível para a solução de problemas”, e vai mais além, quando afirma que esse “[...] é o obstáculo para a remoção do obstáculo”.

Importa destacar que design, como definido por Gomes Filho (2003), trata-se de uma ferramenta para melhorar o padrão de qualidade concebida, planejada, especificada e determinada de objetos que envolvem a tecnologia aos processos de

produção, nos quais o projeto do design fundamenta-se no tripé composto de função, estrutura e forma englobando vários fatores necessários à concepção de um objeto, sistema ou ambientes (reais ou virtuais).

Seguindo a mesma temática do Design, e de acordo com Preece, Rogers e Sharp (2005, p.28), “[...] por design de interação, entendemos o seguinte: design de produtos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho”, ou seja, é o facilitar ou a usabilidade da forma como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem por meio da melhoria da comunicação e interação humana.

Assim, entende-se que, por avançar em vários seguimentos da sociedade, o campo do design fraciona-se em várias especialidades como “[...] o design gráfico, design de embalagem, design de produto, design de joias, design automobilístico, entre tantas outras” (GOMES FILHO, 2003, p. 4).

Refletindo sobre o impacto das TICs e suas profundas modificações que, hoje, experimenta a Educação com tecnologias, e para tecnologias, Moran, Masseto e Behrens (2000) destacam que o processo de mudança paradigmática atinge as instituições, em especial, a educação e o ensino, nos diversos níveis, inclusive, e, principalmente, nas universidades.

E, acompanhando o desenvolvimento da tecnologia na área educacional, surge, nesse contexto, o Designer Instrucional que, segundo Filatro (2008), o termo *design* é o resultado de um processo ou atividade (um produto), em termos de forma e funcionalidade, com propósitos e intenções claramente definidos, enquanto o termo “instrução” é a atividade de ensino que se utiliza da comunicação para facilitar a aprendizagem (Grifo nosso).

Nesse mundo de tantas complexidades e vanguardas da informação, a questão que permeia esse universo é o que fazer com tanta informação e como transformá-la em saberes os quais, difusos e midiáticos, adentram esse novo cenário. Nesse contexto, como ainda destacam Moran, Masseto e Behrens (2000), o acesso ao conhecimento desafia o docente a buscar novas metodologias para atender às exigências da sociedade.

O “novo” professor, diz Silva (2000, grifo nosso), precisa dar conta do hipertexto - um conjunto de nós e *links* o qual é mais que uma estrutura física dos computadores, pois aporta e comporta linguagens e um modelo de comunicação nada linear, mas dialógico, participativo e polifônico. A disposição interativa permite ao usuário ser ator

e autor, fazendo da comunicação não apenas o trabalho da emissão, mas cocriação da própria mensagem e da comunicação.

Autores mencionados por Gómez (2004) como Roland Barthes (1996), Jacques Derrida (1973), Mikhail Bakhtin (1988), Michel Foucault (1992) e Paulo Freire (1994b), dentre outros, permite-se abrir uma reflexão em torno desses questionamentos ao esclarecerem, entre outros aspectos, o fato de, ao conceberem o texto como rede, trama, nexos, trajeto, lugar de cruzes, travessia eterna, permitem uma abertura textual, na qual não se delimita o que é interno e externo, mas em que a discussão de autoria é fundamental.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Ao falar em educação em redes ou virtual, inevitavelmente remete-se a definir o ciberespaço e cibercultura, tratados por Pierre Lévy (1996) sendo o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores e, inserto nesse, está a cibercultura, quando o autor a define como:

[...] a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre *links* territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações de poder sobre o compartilhamento do saber, mas o compartilhamento do saber sobre aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração (LEVY, 2000, p.130).

A cibercultura é uma expressão que indica esse processo, com imensas repercussões na vida social, econômica e política, e, ao transformar as condições de vida, também dá novo sentido à prática educativa, assim como o uso generalizado da rede de computadores. As culturas geradas em torno da cibercultura criam possibilidades de relações sociais de enorme impacto social, econômico e político, em nível local e global, gerando novos espaços de poder relacionados ao conhecimento nos quais encontram brechas para ações educativas (GÓMEZ, 2004).

Corroborando com o que foi dito anteriormente por Gómez (2004), viu-se em Santaella (2003) que, com o desenvolvimento das tecnologias da informática, especialmente a partir da convergência explosiva do computador e das telecomunicações, as sociedades complexas foram, num crescente, desenvolvendo uma habilidade surpreendente para armazenar e recuperar informações, tornando-as

instantaneamente disponíveis em diferentes formas para quaisquer lugares. O mundo está se tornando uma gigantesca rede de troca de informações.

Para melhor entendimento do trabalho desenvolvido pelo Designer Instrucional, e de acordo com Filatro (2008), o processo de Design Instrucional mais largamente aceito é o *Instructional System Design* (ISD), design de sistemas instrucionais.

E, embora a maioria das instituições envolvidas com Design Instrucional tenha sua própria versão desse processo, essa, em geral, baseia-se na ideia central do ISD de dividir o desenvolvimento das ações educacionais em pequenas fases e na seguinte sequência: (1) analisar a necessidade; (2) projetar a solução; (3) desenvolver a solução; (4) implementar a solução; e (5) avaliar a solução.

Uma aproximação aos estudos de Wandelli (2003) faz ver que o hipertexto redefine o livro de um modo que incorpora tanto a forma linear quanto a não linear. Todo texto, por mais fragmentado que seja, retém, sempre, algum grau de sequencialidade – letra, palavra, frase, parágrafo, capítulo - alguma dimensão mínima ou granularidade, como lembra Snyder (1997), apegado ao qual o leitor estabelece um foco provisório e momentâneo mais do que antilinearidade e descontinuidade, portanto, o hipertexto oferece multilinearidade e interconectividade.

O hipertexto conduz a se repensar essa nova forma de escrita e leitura, na qual abre espaço para se discutir pontos importantes como a polifonia, dialogismo, intertextualidade e carnavalização, que estão intrínsecos na sua construção. Estas são categorias da teoria de Bakhtin que igualmente podem constituir-se em um marco teórico para o estudo da hipertextualidade na educação.

Esta pesquisa abre espaço para uma reflexão acerca das potencialidades de uma educação – seja presencial ou virtual – permeada pela lógica da hipertextualidade, com suas características tais como abordadas ao longo dessas Considerações Iniciais.

Diante desse cenário, é apresentado o seguinte problema: Como o Designer Instrucional pode acercar-se das comunicações propiciadas pelas linguagens hipertextuais nos ambientes virtuais, valorizando-as e explorando-as para que esses sejam dialógicos e interativos?

1.2 JUSTIFICATIVA

A inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) nos cursos a distância, especialmente a introdução de novas linguagens que aportam, a exemplo da hipertextualidade, por propiciar novas formas de leitura e escrita, novos olhares sobre os textos e suas conexões, novos espaços geradores de culturas e de suas expressões e questões afins, é ainda um campo pouco explorado pelo Designer Instrucional, carecendo de pesquisas que possam subsidiar a práxis pedagógica – relação dialética entre a teoria e a prática docente.

Nessa perspectiva, o estudo em educação abrange um universo de subáreas com características distintas e objetos diferentes permeados pela apropriação de estudos produzidos em áreas afins, por isto, discutir pesquisa no campo da educação não é uma tarefa trivial sob o crivo de uma perspectiva própria e única.

Pesquisar é reconstruir conhecimentos, é vasculhar, é descobrir e, nesse contexto, pode-se vivenciar a pesquisa na lógica do labirinto, tal como um viajante que constrói seus caminhos, como disse Leão (1999) e, na opinião do labirintólogo Rosenstiehil (1988, p. 251), quem verdadeiramente faz o labirinto não é o seu construtor, mas sim o viajante, “[...] quando este, sem mapa, sem visão global da construção, o percorre passo a passo”.

Essa analogia pode ser traçada quando, ao se desenhar um projeto de um curso em Educação a Distância (EaD) ou presencial, deve-se levar em conta os recursos que serão utilizados, além da forma, funcionalidade e qualidade dos materiais didáticos elaborados, dos produtos e serviços oferecidos, mas, o que conduzirá ao sucesso dos objetivos propostos na construção de saberes serão as emoções provocadas e a conquista da originalidade.

Na experiência como pedagoga, e vivência em formação a qual aproximou a autora desta pesquisa, e dos inúmeros problemas que marcam a educação, despertou-lhe o olhar para a Hipertextualidade, dialogismo e interatividade em ambientes virtuais sob a ótica do Design Instrucional.

Ciente está que só o momento de pesquisar profundamente uma questão pode propiciar o olhar mais aprofundado de questões que inquietam. Não obstante, a pesquisa tem sido incorporada ao longo da vida discente, o momento do mestrado foi uma oportunidade de aprofundamento das questões que circundam a lógica hipertextual e o Design Instrucional.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo geral

Analisar como ocorre a hipertextualidade, nos ambientes virtuais, para que sejam dialógicos e interativos, sob a ótica do Designer Instrucional.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Mapear as características da linguagem hipertextual.
- Mapear o processo do Design Instrucional na construção de Ambientes virtuais de aprendizagem - AVAs.
- Interpretar a relação da linguagem hipertextual com o Design Instrucional.
- Compreender como ocorre o dialogismo na construção do hipertexto.
- Compreender como ocorre a interatividade nos ambientes virtuais.

1.4 ESTRUTURA DA PESQUISA

Por uma organização metodológica, a pesquisa estruturou-se em quatro partes sendo que, no primeiro capítulo, foram expostos os seguintes itens: Introdução, Problematização, Justificativa e Objetivos. No segundo capítulo, abordar-se-á o Referencial Teórico.

Na sequência, em seu terceiro capítulo, apresentar-se-á o Delineamento metodológico onde constam as etapas que se fundamentam e se desenvolvem a metodologia de Revisão Sistemática. No quarto capítulo, apontar-se-ão os Resultados da investigação da pesquisa e, por fim, far-se-ão as Considerações Finais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Ao longo das considerações iniciais, foram citados alguns autores os quais já se pode considerá-los fundamentais no marco teórico, pertinentes e afinados com a temática e que nortearam a análise de como ocorre a hipertextualidade, nos ambientes virtuais, para que sejam dialógicos e interativos, sob a ótica do Design Instrucional.

Essa fundamentação teórica se aprofunda com os pensamentos e teorias de autores que complementam e enriquecem novos olhares sobre o objeto de estudo para a construção dos conceitos relacionados como: Margarita Gomez, Andréa Filatro, Pierre Levy, Sandra Schiavon, dentre outros. Muitos autores, como Derrida, Bakhtin, Foucault e Freire (citados por Gómez, 2004) entendem que, ao conceberem o texto como rede, trama, nexos, trajeto, lugar de cruzes, travessia eterna, permitem uma abertura textual, na qual não se delimita o que é interno e externo.

O que se propõe é a busca por uma educação que promova a intertextualidade da vida contemporânea, quando possam interagir, de modo não linear, os textos sociais, educacionais, culturais e os diversos outros textos presentes no dinâmico jogo da vida.

2.1 CARACTERÍSTICAS DA LINGUAGEM HIPERTEXTUAL

O cenário tecnológico está em crescente expansão e faz-se necessário compreender a construção da linguagem hipertextual que, segundo Xavier (2004, p. 171) é: “A compreensão dessa nova ordem, bem como a nossa própria sobrevivência nela, passa necessariamente pela aprendizagem da leitura e da escrita do/no hipertexto que tende a mediar as relações dos sujeitos na Sociedade da Informação”.

Nesse mesmo contexto, segundo Leão (1991, grifo nosso), “hipertexto” é um documento digital composto por diferentes blocos de informações interconectadas. Essas informações são amarradas por meio de elos associativos, os links. Os links permitem que o usuário avance em sua leitura na ordem que desejar.

Em consonância com Leão (1991), o autor Lévy, citado por Wandelli, (2003), oferece uma reflexão mais abrangente que, embora pensada em relação ao texto eletrônico, pode ser estendida a textos veiculados em meios tradicionais:

Hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequenciais sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em um corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira (LÉVY, apud WANDELLI 2003, p. 36).

No que tange às redes de comunicação e à relação com o hipertexto, observam-se vários reflexos na educação, tendo em vista que há uma nova visão da leitura e da escrita, e confirmando o que dizem Moran, Masseto e Behrens (2000, p. 44) que, especificamente em rede, o computador se converte em meio de comunicação, a última grande mídia, ainda em estágio inicial, mas extremamente poderosa para o ensino-aprendizagem. Com a internet, pode-se modificar mais facilmente a forma de ensinar e aprender, tanto nos cursos presenciais como nos cursos a distância.

Concordando com o que foi dito anteriormente por Moran, Masseto e Behrens (2000), Gómez (2003, p. 46) afirma que a internet oferece ao movimento educativo a possibilidade de atuar em uma rede solidária ao permitir conexões inéditas, deixando visualizar o poder político dos encontros educativos. “É mais do que um simples encontro de massa, quando se percebe que a educação, como ato político, permite participar na esfera do governo por meio de proposições e decisões.”

No processo de construção da linguagem hipertextual, nessa grande expansão das tecnologias computacionais, muda-se a forma de escrita e leitura, e segundo o teórico Bakhtin¹ citado por Brait (2003, p.11), assim especifica:

¹ Mikhail Mikhailovitch Bakhtin (1895-1975) é um teórico russo da linguagem que desenvolveu e aprimorou uma teoria inovadora e incitante, perpassando pelo estudo do indivíduo por meio de questões relativas à teoria geral da literatura e da cultura, pelo desenvolvimento histórico de ambas, concluindo com a análise do povo e sua produção cultural. Toda compreensão de um texto, falado ou escrito, implica uma responsividade e, conseqüentemente, em um juízo de valor. O que isto quer dizer é que, ao se apropriar de um determinado texto, o leitor se posiciona em relação a ele, por meio de atitudes distintas: pode concordar ou não, pode adaptá-lo, pode acrescentar ou retirar informações, pode exaltá-lo. Ou seja, sua reação consiste numa resposta, o que caracteriza uma compreensão responsiva ativa. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/locus/files/2010/02/111.pdf>>. Acesso em 17 dez. 2015.

A natureza dialógica da linguagem é um conceito que desempenha papel fundamental no conjunto de obras de Mikhail Bakhtin, funcionando como célula geradora dos diversos aspectos que singularizam e mantêm vivo o pensamento desse produtivo teórico.

Segundo Leão (1999), no labirinto da *World Wide Web* (www), a construção da teia mundial envolve o trabalho de diversas mentes, distribuídas em diversas páginas. Seu crescimento e sua vitalidade não se encontram localizados em um ponto central e específico. Ao contrário, é no caráter de autogeração e autopoiesias que a internet se desenvolve.

Vive-se no mundo das redes eletrônicas, mas, como entender as redes e, atualmente, as redes eletrônicas? Centrando-se em Gomez (2004), pode-se destacar que o processo de criação em rede, fronteira do ato e do pensamento, envolve o tecido de palavras, imagens e sons, e revela, como consequência, o conceito de rede como texto.

No contexto da Internet, a rede como texto expressa o protagonismo do sujeito na plúriautoria, valendo-se de mediações linguísticas e semióticas, portanto, diferenciadas social e historicamente. Se bem compreenderem essas questões, a natureza das redes pode colaborar para a proposta da pedagogia da virtualidade.

Segundo Fiorin (2003), Bakhtin foi fiel ao desenvolvimento de um conceito: o dialogismo. Sua preocupação básica foi de que o discurso não se constrói sobre o mesmo, mas se elabora em vista do outro e aborda também a questão da intertextualidade e a polifonia. Segundo Downing (2001), fazendo uma ênfase e uma analogia nesse diálogo de vozes dentro do romance, pode-se aplicar igualmente à mídia digital como esfera pública democrática e dialógica na cultura popular.

E, olhando para o mundo das redes, inquieta-se o fato de que: como esta arquitetura em rede pode proporcionar o protagonismo sujeito, ou seja, as diferentes vozes no resgate da memória cultural no mundo da educação?

O que se propõe é a busca por uma educação que promova a intertextualidade da vida contemporânea, pela qual possam interagir de modo não linear os textos sociais, educacionais, culturais e os diversos outros textos presentes no dinâmico jogo da vida.

2.2 O PROCESSO DE DESIGN INSTRUCIONAL (DI)

O conceito de Design Instrucional (DI), para Gomez (2004, p. 127), teve a contribuição da taxonomia de Bloom (1973), nos anos 50, quando esse considerava importante a classificação dos objetivos de aprendizagem, já que perseguia o propósito de oferecer guias claros e compreensíveis para uma avaliação sistemática, além de atingir a totalidade do processo cognitivo.

Nesse mesmo contexto, segundo Filatro (2008), o processo de Design Instrucional mais largamente aceito é o *Instructional System Design* (ISD) ou Design de Sistemas Instrucionais. Embora a maioria das instituições envolvidas com Design Instrucional tenha sua própria versão desse processo, em geral, elas se baseiam na ideia central do ISD de dividir o desenvolvimento das ações educacionais em pequenas fases e na seguinte sequência: (1) analisar a necessidade; (2) projetar a solução; (3) desenvolver a solução; (4) implementar a solução; e (5) avaliar a solução.

Cada fase do ISD inclui diversas atividades e resultados que subsidiam as fases seguintes, de forma integrada. A eliminação de uma fase pode comprometer as demais no que se refere à visão sistêmica, e terá implicações nos resultados do processo educacional. A complexidade de cada fase dependerá dos problemas a serem enfrentados e do nível de capacitação exigido.

Essa divisão em fases também é conhecida como modelo ADDIE que, segundo Filatro (2008), é a abreviatura em inglês para *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* – Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação – e que serão explicitadas nas subseções a seguir.

2.2.1 Análise

A fase de análise do Design Instrucional consiste, de acordo com Filatro (2008), basicamente em entender o problema educacional e projetar uma solução aproximada. Isso é feito por meio da análise contextual, que abrange o levantamento das necessidades educacionais propriamente ditas, a caracterização dos alunos e a verificação de restrições. A análise das necessidades é o primeiro passo no trabalho do designer instrucional e deve permitir até mesmo que ele responda se uma ação educacional é a melhor solução para o problema identificado.

Para melhor entender o significado de análise contextual, Filatro (2008) diz que o termo “contexto” vem sendo usado de maneiras variadas: ora refere-se a modalidades educacionais (educação presencial, educação a distância, *blended learning*), ora em níveis de ensino (ensino superior, ensino fundamental, educação de jovens e adultos, entre outros). E também é empregado para indicar uma situação didática bem delimitada, restrita ao período em que a aprendizagem é executada.

2.2.2 Design

De acordo com Filatro (2008), essa fase do Design Instrucional abrange o planejamento e o design da situação didática propriamente dita, como o mapeamento e o sequenciamento dos conteúdos a serem trabalhados, a definição das estratégias e atividades de aprendizagem para alcançar os objetivos traçados, a seleção de mídias e ferramentas mais apropriadas e a descrição dos materiais que deverão ser produzidos para utilização por alunos e educadores.

Filatro (2008) ainda afirma que, conforme o porte e o modelo organizacional da instituição que implementará a ação educacional, e de acordo com o modelo de DI adotado, reúne-se uma equipe de conteudistas, especialistas em mídia, redatores, revisores, locutores e tutores para criar ou desenvolver esses elementos.

2.2.3 Desenvolvimento

O desenvolvimento instrucional compreende a produção e a adaptação de recursos e materiais didáticos impressos e/ou digitais, a parametrização de ambientes virtuais e a preparação dos suportes pedagógico, tecnológico e administrativo (FILATRO, 2008).

Filatro (2008) também aborda que o desenvolvimento pode ser realizado internamente, quando a instituição, ou o indivíduo ofertante, dispuser de competências multidisciplinares internas, ou pode ocorrer externamente pela contratação de terceiros (pessoas físicas ou jurídicas) especializados na produção de mídias ou no desenvolvimento.

2.2.4 Implementação

A fase da implementação, segundo Filatro (2008), constitui a situação propriamente dita, quando ocorre a aplicação da proposta de Design Instrucional. No aprendizado eletrônico, ela é subdividida em duas fases: a de publicação e a de execução.

Nesse contexto, Filatro (2008) menciona que a fase de publicação consiste em disponibilizar as unidades de aprendizagem aos alunos. Envolve fazer a carga (*upload*) de conteúdo, configurar ferramentas, determinar horários de início e fim para as atividades e definir papéis e privilégios para usuários. O importante é saber que, na fase de execução, os alunos realizam as atividades propostas interagindo com conteúdo, ferramentas, educadores e outros alunos.

2.2.5 Avaliação

A avaliação é a última fase do desenvolvimento de um curso e, de acordo com Filatro (2008), é quando se incluem considerações sobre a efetividade da solução proposta, bem como a revisão das estratégias implementadas. Nessa fase, avaliam-se tanto a solução educacional quanto os resultados de aprendizagem dos alunos que, em última instância, refletirão a adequação do Design Instrucional.

Nessa mesma linha de pensamento, Filatro (2008) afirma que a avaliação deve permear todo o processo de DI desde a fase inicial de análise. Um dos papéis do designer instrucional é avaliar, revisar e validar os demais envolvidos e os produtos resultantes da fase do DI – relatório de análise, *storyboards* ou roteiros, interface do curso, relatórios de acompanhamento e relatórios finais de avaliação.

No que tange à internet, cenário no qual também está inserido o Designer Instrucional, Bringhurst (2011, grifo nosso) esclarece que o termo design merece ainda um breve comentário: ele foi mantido no original sempre quando possível, pois tem a vantagem de evitar a problemática luta entre as noções de desenho, projeto e desígnio os quais o compõem. Na impossibilidade de o fazer, o termo “desenho” foi utilizado nos casos quando aludiam explicitamente ao ato de desenhar, e o termo “projeto” em todas as outras ocasiões.

2.3 RELAÇÃO DA LINGUAGEM HIPERTEXTUAL E O DESIGNER INSTRUCIONAL

Para Gomez (2004, p. 123), a ideia de desenhar o conhecimento surge, de maneira polêmica, num momento em que a mídia envolve comunidades num processo social global de informação, e as empresas consideram que o sucesso da economia depende da capacidade intelectual de oferecer soluções eficientes para a aprendizagem. Pontua-se viver um processo de reflexão do conhecimento do que é o real e pretender-se encurtar distâncias por meio da linguagem. Sendo assim, nessa mesma linha, desenhar implica intuir, conceber, projetar, imaginar, idealizar, representar ou reproduzir na mente, na imaginação.

Entende-se que a relação da linguagem hipertextual e o Designer Instrucional imbricam-se, ao passo que o DI utiliza a linguagem hipertextual por meio do hipertexto e, segundo Theodore Nelson (apud GOMEZ 2004, p. 38) cunhou-se a noção de hipertexto para se referir a um conjunto de textos interligados entre si por *links* e remissões, nos quais se podem adicionar, retirar e modificar partes.

No texto eletrônico, essas remissões se realizam por meio de comandos que se ligam diretamente com os elementos associados. O hipertexto, constituído de blocos de palavras e imagens eletronicamente unidos em trajetos múltiplos, permite o entrelaçamento espacial numa textualidade inacabada, a qual não se impõe a uma ou a outra rede. A hipertextualidade é concebida a partir das relações dialógicas presentes nas estruturas hipertextuais, presentes nos *links*, nós e tramas: os hipertextos. (NELSON, apud GOMEZ 2004).

Em consonância ao exposto anteriormente, entende-se que se tece, nesse momento, uma relação da linguagem hipertextual com o Designer Instrucional, tendo em vista que, de acordo com Gomez (2004, p. 39), os leitores, por meio de links, conectam-se ao próprio texto por diversas vias, em caminhada ou aos saltos, tecendo letras, ícones, sons, fotos, imagens (fixas e móveis) e vozes, caminhos pelos os quais são sugeridos pelo Designer Instrucional nos ambientes virtuais.

Corroborando com o mencionado por Wandelli (2003, p. 35) ao afirmar sobre o formato hipertextual possibilitar a concretização do que parecia ficar mais no plano da metáfora ou da sugestão.

Em outros estudos, como o de Leão (1999), ao trabalhar a estrutura do hipertexto sob a lógica dos labirintos, questiona-se sobre o que são esses labirintos e como implicá-los na educação. Brevemente, a etimologia da palavra labirinto tem origem do grego *labyrinthos* e, na narrativa mítica do mundo grego, refere-se a uma construção extremamente complexa em Greta.

O significado de labirinto aplicável ao contexto da hipertextualidade propicia experiências distintas e complementares por meio de olhares e percepções diferentes, o labirinto do arquiteto e o labirinto do viajante dialogam-se e diferenciam-se.

Para Miranda (1995, apud WANDELLI, 2003, p.251), na rede de interfaces, que é o hipertexto, a velocidade – o clique sobre um botão, a quase instantaneidade do passar de um nó para o outro é a interface reforçando-se o princípio da não-linearidade da leitura-navegação, ao mesmo tempo que denuncia o ritmo cada vez mais rápido de armazenamento de informações no âmbito da esfera tecnocientífica. À velocidade, junta-se a leveza: ao contrário dos pesados volumes dos livros, os quais têm, na página, a unidade de dobras elementares do texto, o hipertexto “[...] permite todas as dobras imagináveis”, “[...] redobra e desdobra à velocidade, muda de forma, se multiplica, se corta e se cola de outra vez e de outra forma”.

2.4 DIALOGISMO NA CONSTRUÇÃO DO HIPERTEXTO

Deve-se esclarecer, antes de mais nada, segundo Barros e Fiorin (2003, p. 2), que o princípio dialógico permeia a concepção de Bakhtin de linguagem e, quem sabe, de mundo, de vida. Acredita-se que o monologismo rege a cultura ideológica dos tempos modernos e a ele se opõe o dialogismo, característica essencial da linguagem e princípio constitutivo, muitas vezes, mascarado de todo discurso. O dialogismo é a condição do sentido do discurso.

O hipertexto conduz a se repensar essa nova forma de escrita e leitura, na qual abre espaço para se discutir pontos importantes como o dialogismo, polifonia, intertextualidade e carnavalização, que estão intrínsecos na sua construção. Estas são categorias da teoria de Bakhtin que igualmente podem constituir-se em um marco teórico para o estudo da hipertextualidade na educação.

O dialogismo decorre da interação verbal que se estabelece entre o enunciador e o enunciatário, no espaço do texto segundo Barros e Fiorin (2003, p. 2). Conforme exposto pelos autores, concebe-se o dialogismo como o espaço interacional entre o eu e o tu ou outro, no texto.

Nesse mesmo contexto, emprega-se o termo polifonia para caracterizar um certo tipo de texto, aquele em que se deixam entrever muitas vozes, por oposição aos textos monofônicos, que escondem os diálogos os quais os constituem. Deve-se observar que a obra de Bakhtin é, antes de tudo, a intertextualidade “interna” das vozes que falam e polemizam o texto, nele reproduzindo outros textos, conforme exposto pelos autores Barros e Fiorin (2003, p. 4).

Os autores ainda discorrem sobre a carnavalização dos textos se confundirem com o que se convencionou denominar polifonia discursiva, de forma a distinguir a multiplicidade de vozes de certos textos, do dialogismo constitutivo de todo discurso.

Nesse contexto, a hipertextualidade, dialogismo e interatividade em ambientes virtuais sob a ótica do Design Instrucional, é uma provocação a esse profissional para refletir sobre as diversas vozes, que poderão estar presentes nos textos de forma dialógica ou com a presença de personagens, que são considerados os Agentes Pedagógicos. Segundo Gomez (2004, p. 52) no texto, encontram-se desenhos, imagens e figuras que tecem mensagens e significados por meio de um conjunto de linhas, cores, texturas e efeitos diversos.

Para finalizar, corroborando com o que foi dito por Gomez (2004) e Lévy (1998c) faz-se a proposta da Ideografia Dinâmica (ID), um tipo de interface, uma linguagem de imagens animadas que busca melhorar a comunicação humana. É uma escrita dinâmica à base de ícones, de esquemas e de redes semânticas, com a possibilidade técnica, cognitiva e linguística de uma linguagem interativa com suporte informático.

2.5 INTERATIVIDADE NOS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

O conceito de interatividade, segundo Silva (2000), pode ser empregado para significar a comunicação entre interlocutores humanos, entre humanos e máquinas, e usuário e serviço. O autor afirma que, no entanto,

“[...] para que haja interatividade, é preciso garantir duas disposições: a dialógica, que associa emissão e recepção como polos antagônicos e complementares na cocriação da comunicação; e a intervenção do usuário ou receptor no conteúdo da mensagem ou do programa, abertos a manipulações e modificações” (SILVA, 2000, p. 4).

A interatividade é destaca por Silva (2000) como elemento fundamental da estrutura hipertextual, o leitor, não apenas escolhe seu percurso entre *links* preexistentes, mas cria novas conexões que têm um sentido para ele e, não necessariamente, fazem sentido para o criador do hipertexto ou para outros leitores. Além de propor novas conexões, os leitores podem, também, modificar as lexias (os textos, as imagens) e conectar dois ou mais hipertextos.

De acordo com Silva (2000), há três grandes características da interatividade como:

- Participação-intervenção: participar não é apenas responder sim ou não ou escolher uma opção dada; significa interferir na mensagem de modo sensório-corporal e semântico.
- Bidirecionalidade-hibridação: a comunicação é produção conjunta da emissão e da recepção, é cocriação, os dois polos codificam e decodificam.
- Permutabilidade-potencialidade: a comunicação supõe múltiplas redes articulatórias de conexões e liberdade de trocas, associações e significações potenciais.

Gomez (2004, p. 37) faz uma narrativa interessante sobre o cibernauta na internet:

O cibernauta opera como o navegante (o nauta) de épocas remotas. O nauta, aquele que navegava para adentrar-se no mar, necessitava não só de coragem, mas também de liderança para orientar os outros. Precisava de muita curiosidade, empatia, solidariedade e intuição, porque não dispunha de carta náutica e a rede era uma ferramenta de sobrevivência (GOMEZ, 2004, p. 37).

No movimento, entre acasos, caos e ordem, segundo Gomes (2004, p.87), acontecem encontros significativos entre as pessoas no espaço virtual e, durante as práticas educativas, é preciso estar preparado para trabalhar nessas condições. Nos encontros virtuais, a ordem para realizar uma atividade pode ser rápida, expedita,

mas a interação pode ser lenta diante dela. As atividades realizadas pelos sujeitos, no espaço virtual, se atualizam com o acontecimento resultante da ação afirmativa do acaso; é o momento de surgimento da diferença e da singularidade.

No próximo capítulo, apresenta-se a metodologia utilizada a qual compõe o espaço de pesquisa e investigação desta dissertação.

3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

A metodologia utilizada foi a Revisão Sistemática que, segundo Atallah (1998), tem, como objetivo, reunir estudos semelhantes, publicados ou não, avaliados pelas suas metodologias e reunidos numa análise estatística que é determinada como metanálise, quando possível, é considerada o melhor nível de evidências para a tomada de decisão. Segundo Schiavon (2015), a revisão sistemática era especificamente aplicada à área da saúde e as tentativas em outras áreas eram mínimas e pouco aplicadas, entretanto, essa metodologia atendeu aos propósitos requeridos para este trabalho.

Para essa pesquisa, realizou-se o levantamento bibliográfico à luz de autores que fundamentaram e nortearam o tema durante todo o desenvolvimento. A Bibliometria foi utilizada para a pesquisa da temática proposta. Segundo Guedes e Borschiver (2005), citados por Schiavon (2015), confirmam que a Bibliometria permite mapear e gerar diferentes indicadores de tratamento da informação, é um instrumento quantitativo que auxilia na organização de informações científicas e contribui para a tomada de decisões da gestão da informação.

As Bases de dados pesquisadas foram: o Catálogo de Teses e Dissertações e as Bases de Dados dos Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Ensino Superior (CAPES), abrangendo as Bases Nacionais e Internacionais (como a *Scientific Electronic Library Online* - Scielo). Foram pesquisados e analisados dissertações, teses e artigos científicos dos últimos cinco anos que apresentavam o estado da arte da temática proposta sobre a hipertextualidade, dialogismo e interatividade em ambientes virtuais sob a ótica do Design Instrucional, localizados nas seguintes Bases de Dados.

A natureza dos fenômenos que se pretende pesquisar requer uma metodologia científica que seja de caráter qualitativo exploratório. Segundo Flick (2004), a relevância específica da pesquisa qualitativa para o estudo das relações sociais deve-se ao fato da pluralização das esferas de vida sob a perspectiva de uma pesquisa qualitativa. E o caráter exploratório tem, como objetivo principal, o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições.

Encontra-se em Gatti (2002) essa afirmação sobre o desenvolvimento de pesquisas, principalmente na área educacional, contudo, a autora também explica que não há um método, tanto de pesquisa científica quanto metodológico, absoluto,

portanto, necessita-se apropriar-se de uma grande variedade de procedimentos para que se alcance o conhecimento científico.

Gatti (2002, p.12) enfoca que a pesquisa na área da educação “[...] significa trabalhar com algo relativo a seres humanos ou com eles em seu processo de vida” e o uso da investigação com base na empiria serve para subsidiar a compreensão dos problemas educacionais em que se dá a formação docente e o currículo utilizado, o que atende à necessidade de exploração dentro dessa temática. Nos itens a seguir serão expostas cada etapa que compõem o delineamento metodológico desta pesquisa.

3.1 ETAPAS DA REVISÃO SISTEMÁTICA

Segundo Schiavon (2015), toda revisão sistemática deve apresentar etapas definidas para sua elaboração, como confirma Ramos e Faria (2014, apud SCHIAVON, 2015, p. 23).

No processo de revisão sistemática de literatura, é imprescindível que sejam registradas todas as etapas de pesquisa, não só para que esta possa ser replicável por outro investigador, como também para se aferir que o processo em curso segue uma série de etapas previamente definidas e absolutamente respeitadas nas várias etapas (RAMOS; FARIA, 2014, apud SCHIAVON, 2015, p. 23).

De acordo com Shiavon (2015), a revisão sistemática compõe-se das seguintes etapas:

- Validação da existência da revisão sobre o tema.
- Elaboração do protocolo de revisão
- Seleção de Bases de Dados.
- Definição dos Descritores.
- Estabelecimento dos Descritores.
- Aplicação do protocolo de revisão – **primeira etapa**.
- Aplicação do protocolo de revisão – **segunda etapa**.

3.1.1 Validação do tema da revisão

Para as propostas de novos comentários da Revisão Sistemática, que poderão ser ou não registrados na Organização *Campbell Collaboration* (2018), segundo informações pesquisadas em seu *site*²², há três etapas na produção de uma revisão por essa organização:

- a) Registro de título.
- b) Protocolo.
- c) Revisão.

Tais propostas foram norteadoras e utilizadas para as descrições das etapas da revisão sistemática dessa pesquisa metodológica.

De acordo com as etapas que antecedem o Registro de Título, realizaram-se pesquisas na Biblioteca da *Campbell* (2017), com a temática desta pesquisa que é sobre a hipertextualidade, dialogismo e interatividade em ambientes virtuais sob a ótica do Design Instrucional e observou-se que há revisões sistemáticas, por exemplo, sobre hipertextualidade, entretanto, não há revisões que descrevam essa relação entre a hipertextualidade e o Designer Instrucional.

Diante dessa informação, e com o objetivo de contribuir com a comunidade acadêmica, esta pesquisa será registrada na *Campbell Collaboration*, seguindo todas as etapas do seu protocolo e, caso seja aceita pelo Grupo de Coordenadores de *Campbell*, poderá ser aprovada a seguir para a última etapa do protocolo, que é a revisão.

Seguindo-se as orientações publicadas em seu site, adotaram-se as Expectativas Metodológicas da *Campbell Collaboration* (2018) para orientar a conduta e relato de revisões sistemáticas. Sendo assim, é importante que essas diretrizes sejam aderidas para garantir a publicação da revisão na Biblioteca *Campbell*.

²² O objetivo dessa Organização é produzir revisões sistemáticas de evidências de pesquisas sobre eficácias de intervenções sociais mediante publicações nas diversas áreas do conhecimento, mas, mais especificamente, na área da saúde.

3.1.1.1 Pergunta da pesquisa

Segundo afirma Davies (2007 apud PEREIRA, 2016, p.52), “A clareza das perguntas feitas a uma revisão sistemática é fundamental”. Diante disso, é apresentada a seguinte pergunta:

Como o Designer Instrucional pode acercar-se das comunicações propiciadas pelas linguagens hipertextuais nos ambientes virtuais, valorizando-as e explorando-as para que esses sejam dialógicos e interativos?

3.1.1.2 Quadro conceitual

Segundo Gough (2007 apud PEREIRA 2016, p. 52), a pergunta de pesquisa deve conter algum tipo de pressuposto teórico ou ideológico que precise ser esclarecido.

Nesse contexto, as definições das palavras-chaves que foram norteadoras da pesquisa estão apresentadas no quadro 1, que são Hipertextualidade, Design Instrucional, Dialogismo e Interatividade.

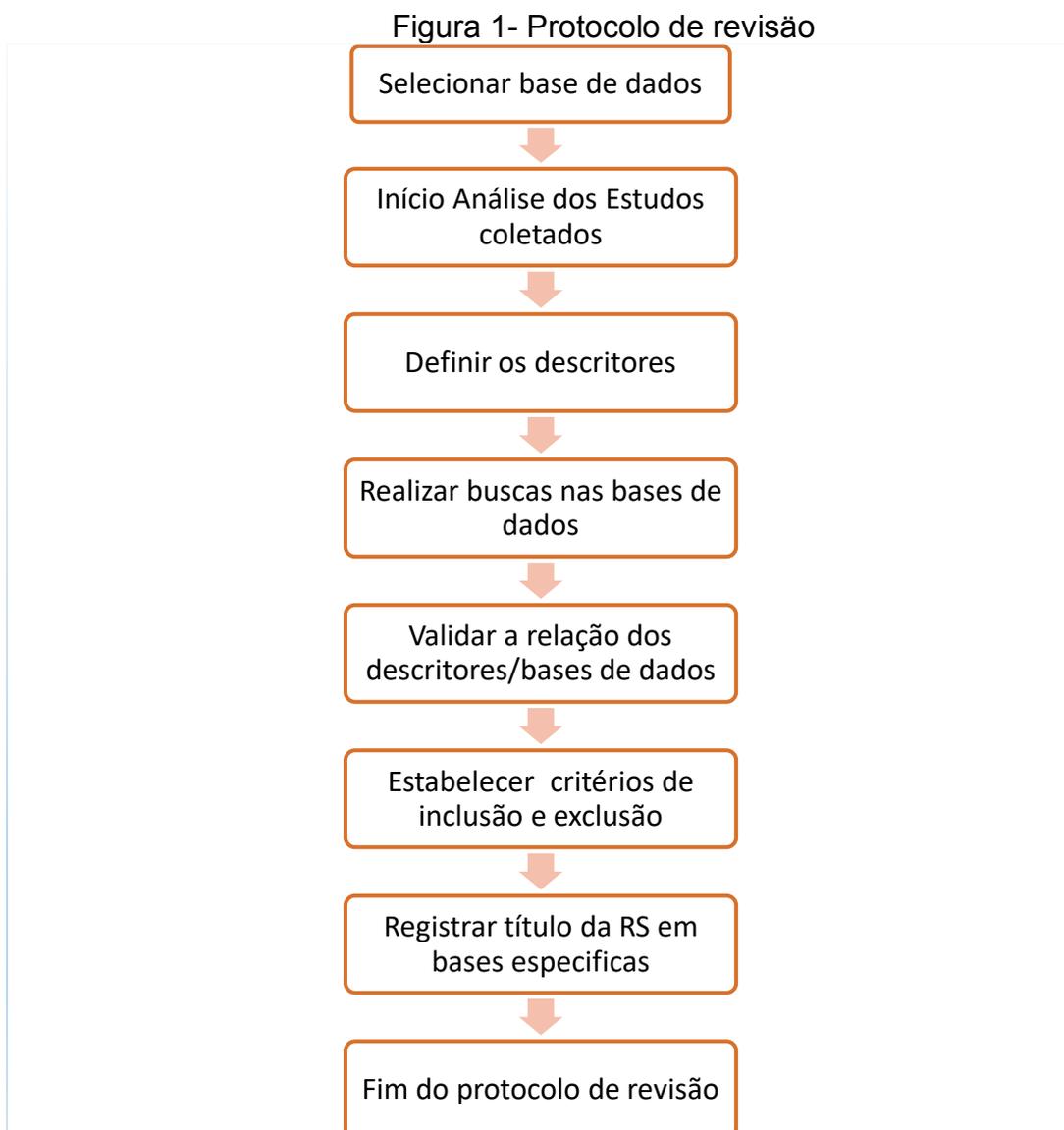
Quadro 1– Quadro conceitual

Hipertextualidade	Design Instrucional	Dialogismo	Interatividade
<p>A linguagem hipertextual é a compreensão dessa nova ordem, bem como a própria sobrevivência nela, passa necessariamente pela aprendizagem da leitura e da escrita do/no hipertexto que tende a mediar as relações dos sujeitos na Sociedade da Informação.</p> <p>A hipertextualidade é concebida a partir das relações dialógicas presentes nas estruturas hipertextuais, presentes nos <i>links</i>, nós e tramas, os hipertextos.</p>	<p>É o resultado de um processo ou atividade (um produto), em termos de forma e funcionalidade, com propósitos e intenções claramente definidos, enquanto instrução é a atividade de ensino que se utiliza da comunicação para facilitar a aprendizagem.</p>	<p>O dialogismo decorre da interação verbal que se estabelece entre o enunciador e o enunciatário, no espaço do texto.</p>	<p>Significa a comunicação entre interlocutores humanos, entre humanos e máquinas, e usuário e serviço.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

3.1.2 Elaboração do protocolo de revisão

O protocolo de revisão desenvolvido por Schiavon (2015, apud PEREIRA,2016, p.51) foi escolhido para fundamentar a pesquisa metodológica e tem como objetivo diminuir os vieses da revisão sistemática. Seguem, na figura 1, os processos que fazem parte desse protocolo:



Fonte: adaptado de Schiavon (2015, apud PEREIRA, 2016, p.51)

3.1.2.1 Seleções das bases de dados

Foram pesquisadas as bases de dados do Catálogo de Teses e Dissertações e dos Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Ensino Superior (CAPES), abrangendo as Bases Nacionais e Internacional (SciELO). Pontua-se que para cada base de dados foi criada uma estratégia de busca.

3.1.2.2 Definição dos descritores

Para a pesquisa na Base de dados do Banco de Teses e Dissertações e das Bases de Dados dos Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Ensino Superior (CAPES), foi utilizada a estratégia de busca avançada para os seguintes descritores: design instrucional, hipertextualidade, hipertextualidade OR design instrucional, dialogismo, interatividade e interatividade AND design instrucional, todos inseridos nas áreas de Educação e Tecnologias.

3.1.2.3 Estabelecimento de critérios de inclusão

Foram considerados os seguintes critérios de inclusão para a Base de Dados de Teses e dissertações:

- a) Na área de Educação e tecnologias.
- b) O estado da arte: artigos publicados de 2013 a 2017.
- c) Descritores na área de Educação e Tecnologias.
- d) Artigos nos idiomas Português e Inglês.
- e) Nas áreas de conhecimento do Ensino Superior.

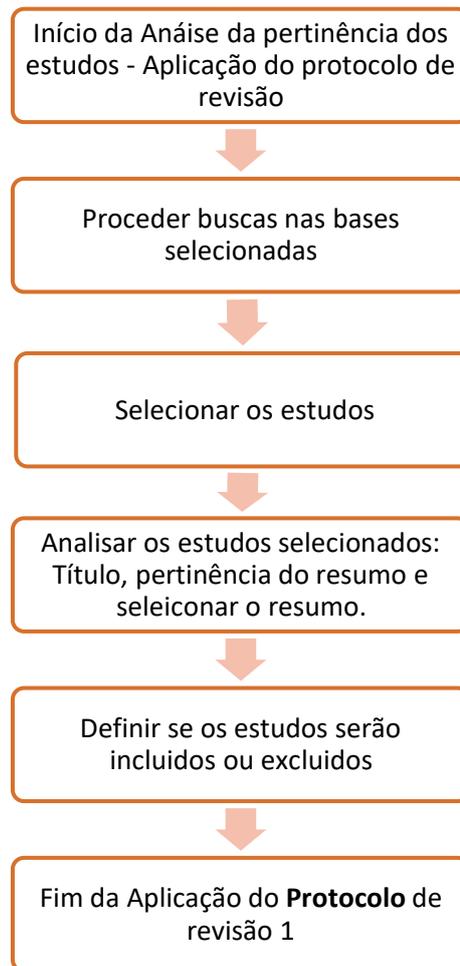
3.1.2.4 Estabelecimento de critérios de exclusão

- a) Artigos que não foram publicados no período não elegido.
- b) Artigos que, apesar de indicarem em um primeiro momento, a temática, na leitura preliminar, o assunto destoava da pesquisa proposta.
- c) Não continham o texto na íntegra.

3.2 APLICAÇÃO DO PROTOCOLO DE REVISÃO – PRIMEIRA ETAPA

Para iniciar a primeira etapa do protocolo, o procedimento adotado foi a busca nas bases de dados por meio dos descritores e, logo após a pesquisa, foram selecionados os títulos, com vistas a fazer a seleção dos estudos. O caminho percorrido é demonstrado, na figura 2, a seguir:

Figura 2 - Aplicação do protocolo de revisão



Fonte: Adaptado de Pereira (2016).

A seguir, apresentam-se as etapas definidas para a coleta de dados, incluindo a primeira e a segunda etapas, de acordo com a metodologia que compõem a revisão sistemática.

3.2.1 Etapa da coleta de dados

No desenvolvimento da pesquisa, utilizou-se a aplicação do protocolo de revisão seguindo o roteiro pré-elaborado, conforme a figura 2, no Catálogo de Teses e Dissertações e Periódicos da Capes, abrangendo as bases de Dados Nacionais e Internacionais.

De acordo com a aplicação do protocolo, iniciou-se a análise da pertinência dos estudos por intermédio da aplicação do protocolo de revisão, procedendo-se as buscas nas bases de dados selecionadas. Após essas buscas, foram aplicados os filtros de acordo com o estado da arte dos trabalhos publicados entre os anos de 2013 a 2017, nos idiomas português e inglês. A seguir, são descritas as etapas relativas às buscas e seleções.

3.2.1.1 Primeira **busca** às bases de dados

A primeira busca na **Base de dados Catálogo de Teses e Dissertações** com os descritores design instrucional, resultou em 125 publicações, sendo 31 teses e 94 dissertações. Com o descritor hipertextualidade, resultou um total de 200 publicações, sendo 54 teses e 146 dissertações (Tabela 1).

No **Portal de Periódicos da Capes**, com o descritor hipertextualidade resultou o total de 136 artigos. Com os descritores hipertextualidade OR design instrucional elegeram-se 200 artigos. O descritor design instrucional resultou em um total de 127 artigos. Com os descritores interatividade AND design instrucional, selecionaram-se 15 artigos. Com o descritor dialogismo resultou o total de 23 artigos (Tabela 2).

3.2.1.1 Primeira **seleção** às bases de dados

Na primeira seleção, obtiveram-se os seguintes dados: com o resultado de 125 publicações, entre dissertações e teses, encontrou-se, com o descritor design instrucional, o total de 20 publicações, com o descritor hipertextualidade, resultou um total de 54 publicações apropriadas à pesquisa para elaboração da revisão sistemática (Tabela 1).

Referentes aos artigos pesquisados no Portal **de Periódicos da Capes** com o descritor hipertextualidade analisou-se o total de 12 artigos. Com os descritores hipertextualidade OR design instrucional obteve-se o total de 30 artigos. Com o descritor design instrucional resultou em um total de 22 artigos. Com o descritor interatividade AND design instrucional, selecionaram-se 3 artigos. Com o descritor dialogismo encontrou-se um total de 23 artigos (Tabela 2).

3.2.1.2 Segunda **seleção** dos Títulos/resumos

Após a triagem dos documentos nas Bases de Dados, ocorreu a segunda seleção dos documentos por meio das leituras dos títulos e dos seus respectivos resumos que, em um primeiro momento, demonstraram discorrer sobre a temática proposta deste trabalho. Dessa forma, obtiveram-se os seguintes dados: **Base de dados Catálogo de Teses e Dissertações**, com o descritor design instrucional, foram incluídas 14 publicações, com o descritor hipertextualidade, resultou um total de 23 publicações selecionadas (Tabela 1).

Tabela 1 - Títulos selecionados das Bases de Dados Catálogo de Teses e Dissertações

Base de dados	Descritores	1ª Busca	1ª Seleção	2ª Seleção Títulos/ resumo	Estudos incluídos
Catálogo de Teses e Dissertações	Design Instrucional	125	20	14	10
	hipertextualidade	200	54	23	13

Fonte: elaborado pela autora, 2018.

Após a triagem dos artigos no **Portal de Periódicos da Capes**, com o descritor hipertextualidade incluiu-se, para a análise, 10 artigos, com os descritores hipertextualidade OR design instrucional selecionou-se o total de 12 artigos. Com o descritor design instrucional resultou em um total de 9 artigos. Com o descritor interatividade AND design instrucional, selecionaram-se 3 artigos. Com o descritor dialogismo encontrou-se um total de 9 artigos. (Tabela 2)

Cabe ressaltar que, nas buscas realizadas dos descritores mencionados, acima, utilizou-se um mesmo artigo para a análise dos dados de descritores

diferentes, os quais foram disponibilizados pela Base de Dados do **Portal de Periódicos da Capes**.

Tabela 2 - Títulos selecionados das Bases de Dados do Portal de Periódicos da Capes

Base de dados	Descritores	1ª Busca	1ª Seleção	2ª Seleção Títulos/ resumo	Artigos incluídos
Periódicos da Capes	hipertextualidade	136	12	10	10
	hipertextualidade OR design instrucional	200	30	12	12
	design instrucional	127	22	9	8
	interatividade AND design instrucional	15	4	3	2
	dialogismo	23	23	9	9

Fonte: elaborado pela autora, 2018.

A seguir, apresenta-se a análise dos resultados dos documentos selecionados.

3.3 RESULTADOS ENCONTRADOS NA BASE DE DADOS DO CATÁLOGO DE TESES E DISSERTAÇÕES E DO PORTAL DE PERIÓDICOS DA CAPES

Apresentam-se, nesta fase, os resultados da seleção da primeira etapa referente às publicações das Bases de Dados do Catálogo de Teses e Dissertações e do Portal de Periódicos da CAPES.

3.3.1 Resultados da seleção da primeira etapa da Base de Dados do Catálogo de Teses e Dissertações

No quadro 2, apresenta-se o resultado da seleção da primeira etapa dos dados acerca das publicações referentes à Base de Dados do Catálogo de Teses e Dissertações. Os trabalhos de conclusão de curso foram organizados com as seguintes variáveis: Título, Autor, Ano, Instituição, Nível de Formação, Curso/Área de formação. Seguem, abaixo, os documentos selecionados:

Quadro 2 - Dados selecionados para análise do Catálogo de Teses e Dissertações

Nº	TÍTULO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	NÍVEL DE FORMAÇÃO	CURSO ÁREA
1	O Ambiente Virtual de Aprendizagem como apoio ao ensino presencial de matemática: uma proposta com Design Instrucional.	Sassi, S.B.	2016	UFMT	Mestrado	Educação
2	Narrativa, autoria e participação no webdocumentário.	Silva, T.L. L.	2016	UFBA	Doutorado	Comunicação
3	Poesia em jogo: a Ludificação do Poema.	Mendes, I.	2016	PUCRS	Mestrado	Letras
4	Plataforma Online Currículo+: recursos tecnológicos digitais para o ensino de Língua Portuguesa.	Vasconcelos, S.H.S.	2016	UNITAU	Mestrado	Linguísticas Aplicadas
5	Os Pecados da Tribo, de José J. Veiga: uma leitura sob o conceito de 'História-Palimpsesto'.	Marcilio, J.	2016	UFMT	Mestrado	Estudo de Linguagem
6	Poesia em jogo: a Ludificação do Poema	Mendes, I.	2016	PUCRS	Mestrado	Letras
7	O Último Voo do Flamingo, de Mia Couto e sua tradução para a Língua Inglesa	Lacerda, E.G.	2016	PUCRS	Mestrado	Letras
8	Elaboração de uma unidade de aprendizagem sobre relatividade geral para o ensino de Física no primeiro ano do Ensino Médio	Timboni, K.S.	2016	UFSC	Mestrado	Educação
9	Proposição de processo de design para infográficos interativos com fins educacionais	Thomas, M.V.	2016	UFRGS	Mestrado	Design
10	Do design instrucional ao design thinking – desafios e possibilidades para a inovação na educação corporativa na modalidade online: o caso SENAC- RS.	Eufrazio Júnior, N. L.	2015	UNISINOS	Mestrado	Educação
11	O Planejamento de atividades gamificadas a partir de uma abordagem participativa do Design Instrucional em Ambientes Virtuais de Aprendizagem hipertextualidade.	Alves, F. P.	2015	UFMT	Mestrado	Educação
12	Hipertextualidade e multimídia aplicadas às notícias em tablets.	Empinotti, M. L.	2015	UFSC	Mestrado	Jornalismo
13	A reambientação do jornalismo popular no meio digital: uma análise do Diário Gaúcho e do Extra.	Cunha, K. S.	2015	PUCRS	Doutorado	Comunicação Social
14	Educação Superior a Distância: teia e tessitura para uma experimentação pedagógica.	Karolesky, M.L.E.	2015	UNIOESTE	Mestrado	Letras

Nº	TÍTULO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	NÍVEL DE FORMAÇÃO	CURSO ÁREA
15	Potencializando a experiência da criança de educação infantil através da interface gráfica no ambiente de TvdI	Demarchi, G.S.	2015	UFRGS	Mestrado	Design
16	Educação Matemática e inclusão escolar: construção de estratégias para uma aprendizagem significativa	Lanuti, J.E.O.E.	2015	UNESP	Mestrado	Educação
17	Memórias de Adriano como hipertexto.	Santos, R.C.	2014	UFPR	Mestrado	Letras
18	Xanadu: Hipertextualidade, objetos digitais de ensino-aprendizagem em língua espanhola, formação continuada dos professores – interfaces.	Granetto, J.C.	2014	UFPI	Mestrado	Letras
19	Lógica e a estrutura do texto jornalístico nas mídias impressa e digital: uma análise do jornal O Globo, O Globo online e do aplicativo para tablet O Globo a mais.	Conde, M.G.	2014	UFBA	Mestrado	Comunicação e Cultura Contemporânea
20	Formação em organização da cultura: Análise da experiência online do curso-piloto de formação de gestores culturais.	Mello, U.B.	2014	UFBA	Mestrado	Educação
21	Inovações poéticas na era da informática: Arte, Ciência E Tecnologia.	Pires, F.	2014	PUC - Goiás	Mestrado	Letras
22	A (Re)Configuração Da Linguagem Da Comunicação: Uma Análise Das Fan Pages Institucionais No Facebook	Barcelos, T.P.B.	2014	UENF	Mestrado	Cognição e Linguagem
23	Contribuições do design instrucional ensino presencial de Física apoiado por Ambiente Virtual de Aprendizagem.	Lacerda, A.L.	2013	UFSC	Mestrado	Educação
24	Proposta de heurísticas para adaptação de conteúdo instrucional a games educativos.	Trois, S.	2013	UFRGS	Mestrado	Educação
25	Carnavalização e antropofagia no metacinema de Carlos Reichenbach.	Pereira, C.E.	2013	UFF	Doutorado	Comunicação
26	Literatura infantil contemporânea: espaço de hipertextualidade e fruição.	Martins, E.C.	2013	UNIVALI	Mestrado	Educação
27	A hipertextualidade em O outro pé da sereia: uma escrita em palimpsesto	Molina, M.F.C.O.	2013	UNESP	Doutorado	Letras
28	Convergência de mídias: uma análise da união de linguagens em notícias do Portal Uai.	Goncalves, E.C.	2013	CEFET -MG	Mestrado	Estudos de Languages
29	The Catcher in the Rye e Igby Goes Down: adolescência, rebeldia e sociedade na literatura e no cinema.	Silva, S.O.R.	2013	UFPI	Mestrado	Letras

Nº	TÍTULO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	NÍVEL DE FORMAÇÃO	CURSO ÁREA
30	Hipertexto e Hiperleitura: contribuições para uma teoria do hipertexto.	Nonato, E.R.S.	2013	UNEB	Doutorado	Educação
31	Assessoria de imprensa 2.0: O uso das mídias sociais nas eleições municipais 2012, em Campo Grande – MS.	Silva, J.I.	2013	UFMS	Mestrado	Comunicação
32	Revistas em formatos digitais: modelos e novas práticas jornalísticas.	Dourado, T.M.S.G.	2013	UFBA	Mestrado	Comunicação e Cultura Contemporânea
33	O webjornalismo e suas potencialidades: Um estudo de caso do portal NE10.	Cavalcanti, I.H.F.A.D.	2013	UFPE	Mestrado	Comunicação
34	Revistas Jornalísticas para Tablet: Uma análise comparativa entre os modelos convergente e nativo digital.	Souza, M.F.P.	2013	UFBA	Doutorado	Comunicação e Cultura Contemporânea
35	A Madona de Cedro: um diálogo entre literatura e religião.	Gomes, G.K.	2013	UEPB	Mestrado	Literatura e Interculturalidade
36	Marcas no corpo	Voss, N.S.	2013	PUC-RS	Mestrado	Linguística e Letras
37	Entre Borges e Leminski: as metamorfoses labirínticas na construção dos hipertextos Metaformose e El Jardín de Senderos que se bifurcan	Faqueri, R.F.	2013	UnB	Mestrado	Letras

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações (2018).

Preliminarmente, nessa primeira etapa, selecionaram-se 37 trabalhos entre dissertações e teses.

3.3.2 Resultados encontrados na Base de Dados do Portal de Periódicos da CAPES

No quadro 3, apresentam-se os resultados dos artigos selecionados no Portal de Periódicos da CAPES as variáveis do estudo compõem: Título, Autores, Ano de Publicação, Área de Conhecimento e Periódico.

Quadro 3 - Dados selecionados para análise do Portal de Periódicos da CAPES

Nº	TÍTULO	AUTORES	ANO	ÁREA	PERIÓDICO
1	Conhecimentos e expertises de universidades tradicionais para o desenvolvimento de cursos a distância da Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde (UNA-SUS)	Carvalho, R.A; Struchiner, M.	2017	Ciências da Saúde.	Interface: Comunicação, Saúde Educação. Scielo
2	Modelo para desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem: desenvolvimento de curso sobre sistema de publicação científica para editores.	Brito, R.F.; Shintaku, M.; Fleury, A.	2017	Ciências Humanas	BIBLOS: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação.
3	Uma fundamentação teórica para as coreografias didáticas no ambiente virtual de aprendizagem.	Rosa, M.; Orey, D.C.	2017	Ciências Exatas	Educação Matemática Pesquisa.
4	Informação legislativa, acesso e cidadania	Brambilla, S.	2017	Cultura e Informação	Comunicação
5	Digital Games and Interactive Activities: Design of Experiences to Enhance Children Teaching-Learning Process.	Portugal, C.	2016	Educação	International Journal of Modern Education and Computer Science.
6	Development and implementation of a virtual learning environment in health education: a design-based research experience.	Struchiner, M.; Ramos, P.; Serpa Júnior, O.C.	2016	Saúde	Interface: Comunicação, Saúde, Educação.
7	Estratégias do Design de Games que podem ser incorporadas à Educação a Distância.	Mattar, J.; Nesteriuk, S.	2016	Educação	RIED: revista iberoamericana de educación a distancia.
8	A dinamicidade do livro de literatura infantil: inovações poéticas e deslocamentos.	Martins, E.C.S; Neitzel, A.A.	2016	Educação	Directory of Open Access Journals (DOAJ) Perspectiva.
9	Metáforas da crise: Entre o discurso e a hipertextualidade no jornalismo on-line.	Nascimento, E.A.	2016	Comunicação	Linguagem em (Dis)curso.
10	Narrativa, autoria e participação no webdocumentário.	Silva, T.L.L.; Serafim, J.F.	2016	Comunicação	Revista Digital de Cinema Documentário.
11	Inovação no Ensino da Biblioteconomia no Brasil: implantação do Bacharelado na Modalidade de Educação a Distância.	Russo, M.	2016	Ciência da Informação	Informação & Sociedade.
12	Possibilidades e influências da formação continuada na construção da docência de professoras alfabetizadoras de Araucária/PR: uma análise dialógico-responsiva.	Radvanskei, S.F; Hagemeyer, R.C.	2016	Educação	Práxis Educativa.
13	Prática pedagógica de enfermeiros de Saúde da Família no desenvolvimento da Educação em Saúde.	Almeida, E.R.; Moutinho, C.B.; Leite, M.T.S.	2016	Saúde	Interface: Comunicação, Saúde, Educação. Scielo

Nº	TÍTULO	AUTORES	ANO	ÁREA	PERIÓDICO
14	Guia de orientações didáticas para tablets: tessituras do design instrucional.	Valletta, D.; Giraffa, L.M.M.	2015	Educação	Revista Educação por Escrito.
15	Emergência de ambiente propício à aprendizagem da relação entre projeto pedagógico e ambiente virtual em cursos a distância: uma abordagem complexa.	Godoi, E.; Silva, R.M.	2015	Educação	RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.
16	O diário escondido da Serafina: a hipertextualidade na literatura infantil contemporânea.	Martins, E.C.S; Neitzel, A.A.; Weiss, C.S.	2015	Letras	Texto Digital.
17	Multisignificação e intertextualidade.	Gabrielli, L.M.	2015	Comunicação	Texto Digital.
18	A Ergodicidade e o Texto Digital.	Bonacho, F.	2015	Comunicação	Centre pour l'édition électronique ouverte (Cléo).
19	Crítica expandida: Uma análise da crítica cinematográfica hipertextual na web.	Freitas, S.E.C.; Pereira, M.F.	2015	Comunicação	Ciberlegenda.
20	A prática docente e o dialogismo bakhtiniano: o ensino como um ato responsável.	Catarino, G.R.P.C.; Bar bosa-Lima, M.C.A.; Queir oz, G.F.C.	2015	Educação	Ciência & Educação.
21	A alfabetização e o dialogismo: encontros com a palavra na vida.	Lapa De Aguiar, M.A.; Bortolotto, N.; Lemos Pelandré, N.	2015	Educação	Perspectiva.
22	Layers of Discourse in Preschool Block Play: An Examination of Children's Social Interactions.	Cohen, L.E.	2015	Educação	International Journal of Early Childhood.
23	A etnomatemática no encontro entre práticas e saberes: Convergências, tensões e negociação de sentidos.	Monteiro, A.; Rodrigues Mendes, J.	2015	Educação	Revista Latinoamericana de Etnomatemática.
24	Design de um produto educacional para televisão digital interativa: os domínios de conhecimento para a composição de uma equipe de projeto.	Kipper, F.A.; Silva, T.L.K.; Sugimoto, A.	2014	Tecnologia	Design e Tecnologia.
25	Possibilidades pedagógicas na perspectiva de uma educação online.	Lacerda, A.L.; Silva, T.	2014	Educação	Caderno Brasileiro de Ensino de Física.
26	Da comunicação extensiva ao hibridismo e Animaverbivocovisualidade (AV3).	Miranda, A.L.C.	2014	Ciência da Informação	Informação & Sociedade.
27	The textualization of space and the spacialization of the text.	Reis, C.	2014	Educação	Acta Scientiarum. Language and Culture (UEM).

Nº	TÍTULO	AUTORES	ANO	ÁREA	PERIÓDICO
28	O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias.	Coelho, P.M.F.	2014	Educação	Literature Open Access Journals (DOAJ). Scielo
29	Diálogo e dialogismo em Mikhail Bakhtin e Paulo Freire: contribuições para a educação a distância.	Scorsolini-Comin, F.	2014	Educação	Educação em Revista.
30	The role(s) of the digital genre educational discussion forum in pre-service education of teachers of English.	Dos Anjos-Santos, L.M.	2014	Educação	Acta Scientiarum. Language and Culture (UEM).
31	Materiais e estratégias didáticas em ambiente virtual de Aprendizagem.	Lacerda; A.L.; Silva, T.	2013	Educação	Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Scielo
32	Desenvolvimento de Ambiente Virtual de Aprendizagem em Enfermagem sobre ressuscitação cardiorrespiratória em neonatologia.	Rodrigues; H.H.C.; Peres, R.C.V.	2013	Saúde	Revista da Escola de Enfermagem da USP.
33	Literacies in cyberspace: reflections on digital poetry.	Zappone, K.C; Matia, M.H.Y.	2013	Educação	Acta Scientiarum. Language and Culture (UEM).
34	Dialogismo, ensino de física e sociedade: do currículo à prática pedagógica.	Catarino, G.R.P.C.; Queiroz, G.F.C.; Araújo, R.M.X.	2013	Educação	Ciência & Educação.

Fonte: Periódicos da Capes (2018).

Preliminarmente, nessa primeira etapa, selecionaram-se 34 artigos adequados.

3.4 APLICAÇÃO DO PROTOCOLO DE REVISÃO – SEGUNDA ETAPA

O protocolo de revisão, na segunda etapa, consistiu em analisar e explicar a revisão sistemática, conforme a figura 3.

Figura 3 - Análise dos estudos



Fonte: adaptado de Pereira (2016).

Foram incluídas as publicações entre trabalhos e artigos os quais, nesta etapa de inclusão, indicaram relação aos objetivos desta pesquisa.

3.4.1 Resultados encontrados na Base de Dados do Catálogo de Teses e Dissertações

No quadro 4, apresentam-se os resultados encontrados no Catálogo de Teses e Dissertações selecionados com as seguintes variáveis: Título; Autor; Ano de Publicação; Instituição; Nível de Formação e área de Conhecimento

Quadro 4 - Dados incluídos para análise do Catálogo de Teses e Dissertações

Nº	TÍTULO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	NÍVEL DE FORMAÇÃO	CURSO ÁREA
1	O ambiente virtual de aprendizagem como apoio ao ensino presencial de matemática: uma proposta com design instrucional.	Sassi, S.B.	2016	UFMT	Mestrado	Educação
2	Narrativa, autoria e participação no webdocumentário.	Silva, T.L.L.	2016	UFBA	Doutorado	Comunicação
3	Poesia em jogo: a Ludificação do Poema.	Mendes, I.	2016	PUCRS	Mestrado	Letras
4	Plataforma Online Currículo+: recursos tecnológicos digitais para o ensino de Língua Portuguesa.	Vasconcelos, S.H.S.	2016	UNITAU	Mestrado	Linguísticas Aplicada
5	Os pecados da Tribo, de José J. Veiga: uma Leitura sob o conceito de 'História-Palimpsesto'.	Marcilio, J.	2016	UFMT	Mestrado	Estudo de Linguagem
6	Do design instrucional ao design thinking – desafios e possibilidades para a inovação na educação corporativa na modalidade online: o caso SENAC- RS.	Eufrazio Júnior, N. L.	2015	UNISINOS	Mestrado	Educação
7	O Planejamento de Atividades Gamificadas A Partir De Uma Abordagem Participativa Do Design Instrucional Em Ambientes Virtuais De Aprendizagem Hipertextualidade – Base de Teses	Alves, F. P.	2015	UFMT	Mestrado	Educação
8	Hipertextualidade e multimídia aplicadas às notícias em tablets.	Empinotti, M. L.	2015	UFSC	Mestrado	Jornalismo
9	A reambientação do jornalismo popular no meio digital: uma análise do Diário Gaúcho e do Extra.	Cunha, K.S.	2015	PUCRS	Doutorado	Comunicação Social
10	Educação Superior a Distância: teia e tessitura para uma experimentação pedagógica.	Karolesky, M.L.E.	2015	UNIOESTE	Mestrado	Letras
11	Memórias de Adriano como hipertexto.	Santos, R.C.	2014	UFPR	Mestrado	Letras
12	Xanadu: Hipertextualidade, objetos digitais de ensino-aprendizagem em língua espanhola, formação continuada dos professores – interfaces.	Granetto, J.C.	2014	UFPI	Mestrado	Letras
13	Lógica e a estrutura do texto jornalístico nas mídias impressa e digital: uma análise do jornal O Globo, O Globo online e do aplicativo para tablet O Globo a mais.	Conde, M. G.	2014	UFBA	Mestrado	Comunicação e Cultura Contemporânea

Nº	TÍTULO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	NÍVEL DE FORMAÇÃO	CURSO ÁREA
14	Formação em organização da cultura: Análise da experiência online do curso-piloto de formação de gestores culturais.	Mello, U. B.	2014	UFBA	Mestrado	Educação
15	Inovações poéticas na era da informática: Arte, Ciência E Tecnologia.	Pires, F.	2014	PUC - Goiás	Mestrado	Letras
16	Contribuições do design instrucional ensino presencial de Física apoiado por Ambiente Virtual de Aprendizagem.	Lacerda, A.L.	2013	UFSC	Mestrado	Educação
17	Proposta de heurísticas para adaptação de conteúdo instrucional a games educativos.	Trois, S.	2013	UFRGS	Mestrado	Educação
18	Carnavalização e antropofagia no metacinema de Carlos Reichenbach.	Pereira, C.E.	2013	UFF	Doutorado	Comunicação
19	A hipertextualidade em O outro pé da sereia: uma escrita em palimpsesto	Molina, M.F.C.O.	2013	UNESP	Doutorado	Letras
20	Hipertexto e Hiperleitura: contribuições para uma teoria do hipertexto.	Nonato, E.R.S.	2013	UNEB	Doutorado	Educação
21	Revistas em formatos digitais: modelos e novas práticas jornalísticas.	Dourado, T.M.S.G.	2013	UFBA	Mestrado	Comunicação e Cultura Contemporânea
22	Revistas Jornalísticas para Tablet: Uma análise comparativa entre os modelos convergente e nativo digital.	Souza, M.F.P.	2013	UFBA	Doutorado	Comunicação e Cultura Contemporânea
23	A Madona de Cedro: um diálogo entre literatura e religião.	Gomes, G.K.	2013	UEPB	Mestrado	Literatura e Interculturalidade

Fonte: Periódicos da Capes (2018).

De acordo com o demonstrativo, no quadro 4, nesta segunda etapa, selecionaram-se 23 publicações que traziam discussões sobre o temas pesquisados neste trabalho sobre hipertextualidade e Design Instrucional.

Dessa forma, identificou-se o ano de maior produção de trabalhos que foi o de 2013, com a publicação de 4 dissertações e 4 teses, totalizando 8 trabalhos; na sequência, o ano de 2016, com o total de 5 trabalhos entre 4 dissertações e uma tese, o ano de 2015, também, com a publicação de 4 dissertações e uma tese, totalizando 5 trabalhos e, por fim, o ano de 2014, com o total de 5, todas, dissertações.

Referente à área de estudo, houve 7 publicações na área de Educação; 6 em Comunicação; 6 publicações em Letras; 2 em Linguística e Linguagem; 1 publicação, respectivamente, em Jornalismo e Literatura.

3.4.2 Resultados encontrados na base de dados do Portal de Periódicos da CAPES

No quadro 5, apresentam-se os resultados encontrados no Portal de Periódicos da CAPES e as variáveis do estudo compõem: Título, Autores, Ano de Publicação, Área de Formação e Periódico.

Quadro 5 - Dados incluídos para análise do Portal de Periódicos da CAPES

Nº	TÍTULO	AUTORES	ANO	ÁREA	PERIÓDICO
1	Conhecimentos e expertises de universidades tradicionais para o desenvolvimento de cursos a distância da Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde (UNA-SUS)	Carvalho, R.A; Struchiner, M.	2017	Ciências da Saúde.	Interface: Comunicação, Saúde Educação. Scielo
2	Modelo para desenvolvimento Objetos de Aprendizagem: desenvolvimento de curso sobre sistema de publicação científica para editores.	Brito, R.F.; Shintaku, M.; Fleury, A.	2017	Ciências Humanas	BIBLOS: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação.
3	Uma fundamentação teórica para as coreografias didáticas no ambiente virtual de aprendizagem.	Rosa, M.; Orey, D.C.	2017	Ciências Exatas	Educação Matemática Pesquisa.
4	Digital games and interactive activities: design of experiences to enhance children teaching-learning process.	Portugal, C.	2016	Educação	International Journal of Modern Education and Computer Science.
5	Development and implementation of a virtual learning environment in health education: a design-based research experience.	Struchiner, M.; Ramos, P.; Serpa Júnior, O.C.	2016	Saúde	Interface: Comunicação, Saúde, Educação.
6	Estratégias do Design de Games que podem ser incorporadas à Educação a Distância.	Mattar, J.; Nesteriuk, S.	2016	Educação	RIED: revista iberoamericana de educación a distância.
7	A dinamicidade do livro de literatura infantil: inovações poéticas e deslocamentos.	Martins, E.C.S.; Neitzel, A.A.	2016	Educação	Directory of Open Access Journals (DOAJ) Perspectiva.
8	Metáforas da crise: Entre o discurso e a hipertextualidade no jornalismo on-line.	Nascimento, E.A.	2016	Comunicação	Linguagem em (Dis)curso.
9	Narrativa, autoria e participação no webdocumentário.	Silva, T.L.L.; Serafim, J.F.	2016	Comunicação	Revista Digital de Cinema Documentário.

Nº	TÍTULO	AUTORES	ANO	ÁREA	PERIÓDICO
10	Inovação no Ensino da Biblioteconomia no Brasil: implantação do Bacharelado na Modalidade de Educação a Distância.	Russo, M.	2016	Ciência da Informação	Informação & Sociedade.
11	Possibilidades e influências da formação continuada na construção da docência de professoras alfabetizadoras de Araucária/PR: uma análise dialógico-responsiva.	Radvanskei, S.F.; Hagemeyer, R.C.	2016	Educação	Práxis Educativa.
12	Prática pedagógica de enfermeiros de Saúde da Família no desenvolvimento da Educação em Saúde.	Almeida, E.R.; Moutinho, C.B.; Leite, M.T.S.	2016	Saúde	Interface: Comunicação, Saude, Educacao.
13	Guia de orientações didáticas para tablets: tessituras do design instrucional.	Valletta, D.; Giraffa, L.M.M.	2015	Educação	Revista Educação por Escrito.
14	Emergência de ambiente propício à aprendizagem da relação entre projeto pedagógico e ambiente virtual em cursos a distância: uma abordagem complexa.	Godoi, E.; Silva, R.M.	2015	Educação	RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.
15	O diário escondido da Serafina: a hipertextualidade na literatura infantil contemporânea.	Martins, E.C.S.; Neitzel, A.A.; Weiss, C.S.	2015	Letras	Texto Digital.
16	Multisignificação e intertextualidade.	Gabrielli, L.M.	2015	Comunicação	Texto Digital.
17	A Ergodicidade e o Texto Digital.	Bonacho, F.	2015	Comunicação	Centre pour l'édition électronique ouverte (Cléo).
18	Crítica expandida: Uma análise da crítica cinematográfica hipertextual na web.	Freitas, S.E.C.; Pereira, M.F.	2015	Comunicação	Ciberlegenda.
19	A prática docente e o dialogismo bakhtiniano: o ensino como um ato responsável.	Catarino, G.R.P.C.; Barbosa-Lima, M.C.A.; Queiroz, G.F.C.	2015	Educação	Ciência & Educação.
20	A alfabetização e o dialogismo: encontros com a palavra na vida.	Lapa de Aguiar, M.A.; Bortolotto, N.; Lemos Pelandré, N.	2015	Educação	Perspectiva.
21	Layers of Discourse in Preschool Block Play: An Examination of Children's Social Interactions.	Cohen, L.E.	2015	Educação	International Journal of Early Childhood.

Nº	TÍTULO	AUTORES	ANO	ÁREA	PERIÓDICO
22	A etnomatemática no encontro entre práticas e saberes: Convergências, tensões e negociação de sentidos.	Monteiro, A.; Rodrigues Mendes, J.	2015	Educação	Revista Latinoamericana de Etnomatemática.
23	Design de um produto educacional para televisão digital interativa: os domínios de conhecimento para a composição de uma equipe de projeto.	Kipper, F.A.; Silva, T.L.K.; Sugimoto, A.	2014	Tecnologia	Design e Tecnologia.
24	Possibilidades pedagógicas na perspectiva de uma educação online.	Lacerda, A.L.; Silva, T.	2014	Educação	Caderno Brasileiro de Ensino de Física.
25	Da Comunicação Extensiva ao Híbrido e Animaverbivocovisualidade (AV3).	Miranda, A.L.C.	2014	Ciência da Informação	Informação & Sociedade.
26	The textualization of space and the spacialization of the text	Reis, C.	2014	Educação	Acta Scientiarum. Language and Culture (JEM).
27	O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias.	Coelho, P.M.F.	2014	Educação	Literature Open Access Journals (DOAJ)
28	Diálogo e dialogismo em Mikhail Bakhtin e Paulo Freire: contribuições para a educação a distância.	Scorsolini-Comin, F.	2014	Educação	Educação em Revista.
29	Materiais e estratégias didáticas em ambiente virtual de Aprendizagem.	Lacerda, A.L.; Silva, T.	2013	Educação	Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Scielo
30	Desenvolvimento de Ambiente Virtual de Aprendizagem em Enfermagem sobre ressuscitação cardiorrespiratória em neonatologia.	Rodrigues, H.H.C.; Peres, R.C.V.	2013	Saúde	Revista da Escola de Enfermagem da USP. Scielo
31	Literacies in cyberspace: reflections on digital poetry.	Zappone, K.C; Matia, M.H.Y.	2013	Educação	Acta Scientiarum. Language and Culture (JEM).
32	Dialogismo, ensino de física e sociedade: do currículo à prática pedagógica.	Catarino, G.R.P.C.; Queiroz, G.F.C.; Araújo, R.M.X.	2013	Educação	Ciência & Educação.

Fonte: Periódicos da Capes (2018).

De acordo com o demonstrativo, no quadro 5, encontrou-se o total de 32 artigos que contribuíram para a temática pesquisada deste trabalho e, assim, distribuídos: o ano de maior publicação em periódicos se deu em 2015, perfazendo o total de 10 artigos, na sequência, houve 9 artigos publicados em 2016; 6 em 2014; 4 artigos publicados em 2013 e 3 artigos publicados em 2017.

Referente à área de conhecimento; publicaram-se 17 artigos em Educação; 5 em Comunicação; 4 em Ciência da Saúde; 2 em Ciência da Informação; e 1 artigo, respectivamente, nas áreas de Ciências Humanas, Exatas, Tecnologia e Letras.

A seguir, apresentam-se as discussões dos resultados, de acordo com os dados coletados nesta pesquisa.

4. DISCUSSÃO

O olhar desta pesquisa está voltado para o objetivo geral que é analisar como ocorre a hipertextualidade nos ambientes virtuais para que sejam dialógicos e interativos sob a ótica do Design Instrucional. Dessa forma, segue a análise dos dados pesquisados.

4.1 MAPEAR AS CARACTERÍSTICAS DA LINGUAGEM HIPERTEXTUAL

O termo hipertexto, de acordo com Lévy (1996), foi inventado por Theodoro Nelson para exprimir a ideia de escrita/leitura não linear em um sistema de informática. Neste mesmo contexto Lévy (1996, apud WANDELLI 2003 p. 36), oferece uma reflexão mais abrangente que, embora pensada em relação ao texto eletrônico, pode ser estendida a textos veiculados em meios tradicionais:

Hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequenciais sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira (LÉVY, apud WANDELLI, 2003, p. 36)

À luz do que se pontuou anteriormente acerca do que é um hipertexto expõem-se os resultados das pesquisas realizadas as quais contribuiram para mapear as características da linguagem hipertextual. Cabe salientar que esse campo de pesquisa mostrar-se muito amplo sobre a temática abordada.

Constatou-se que vários autores apontaram características as quais fazem parte do mapeamento da linguagem hipertextual como, por exemplo, tipos de relações transtextuais.

Segundo Genette (2006), citado por Pereira (2013), estabeleceram-se cinco tipos de relações transtextuais - a intertextualidade, a paratextualidade, a metatextualidade, a arquitextualidade e a hipertextualidade. O primeiro tipo – intertextualidade - é definido como restrita, pensando-a como uma simples relação de copresença entre dois ou mais textos, a qual se manifesta principalmente nas citações e nos plágios.

A paratextualidade é o segundo tipo definido por Genette (2006), citado por Pereira (2013), sendo a relação que uma obra tem com o seu paratexto – título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, notas de rodapé, de fim de texto, epígrafes, ilustrações, errata, orelha, capa, entre outros, a qual fornece ao texto um aparato que facilitaria a sua compreensão pelo leitor.

Seguindo as sequências de definições, segundo o autor, o terceiro tipo de relação transtextual é a metatextualidade, e trata-se de uma espécie de comentário que une um texto a outro do qual se fala, sem necessariamente citá-lo. O melhor exemplo de metatextualidade são os textos críticos. E a arquitextualidade, o quarto tipo, é compreendido por Genette como “o mais abstrato e o mais implícito” tipo de relação transtextual.

E completando os cinco tipos de relações transtextuais, a hipertextualidade, segundo Pereira (2013), é definida por Genette (2006) como toda relação que une um texto, denominado por ele de hipertexto, a um texto anterior, o hipotexto, lembrando-se as superposições textuais dos palimpsestos.

Corroborando com as questões transtextuais, os autores Pereira (2013) e Gomes (2013), expõem que, para Genette (2006), o significado de um texto é transcendente, graças à relação que esse mantém com outros textos. Denomina-se, então, esse caráter de transtextualidade.

Importante o Designer Instrucional ter esse entendimento sobre os tipos existentes das relações transtextuais, para entender a lógica hipertextual e as possibilidades de teias de aprendizagem as quais podem ser formadas e que darão origem ao hipertexto no qual, se acrescentado às mídias, darão origem à hipermídia. Corroborando-se com que foi dito anteriormente, segundo Canan (2007, apud CAVALCANTE, 2013), pode-se definir o hipertexto/hipermídia como sendo um tipo de escrita complexa, na qual diferentes blocos de informações (lexias) estão interconectados por intermédio de links (nós).

De pronto, cabe salientar que, além do mapeamento sobre as características da linguagem hipertextual, o autor Cavalcanti (2013) expõe que, ao estudar o hipertexto, Pierre Lévy (1997) estabelece uma analogia com a mente humana e seu modo de processamento. Segundo o autor, esse processo não funciona de forma hierárquica (estrutura do texto tradicional, podendo, de certo modo, ser aproximado do texto jornalístico com sua pirâmide invertida), mas “[...] pula de uma representação para outra ao longo de uma rede intrincada, desenha trilhas que se bifurcam” (LÉVY,

1997, p. 28).

Segundo o que foi pontuado por Cavalcanti (2013) referente à utilização do link e, por meio do uso desse, é possível ampliar os limitadores do percurso de leitura do usuário, oferecendo conteúdos correlacionados. É importante, ainda, segundo o autor, perceber que a intertextualidade e a multimídia, possibilitadas pelo hipertexto, não são propriamente rupturas quando comparadas a outros meios de comunicação. A inovação está no fato dessa ligação ser realizada de forma muito mais eficiente por intermédio dos links (MIELNICZUK; PALACIOS, 2001, p. 7).

Para Cavalcante (2013), e que contribui para o entendimento do Designer Instrucional no desenvolvimento dos cursos, é de o percurso de navegação entre sites diferentes, ou dentro de um mesmo site, também produzir sentidos para o leitor e interferir na construção do sentido final. Segundo o autor, a navegação se constrói mediante percursos do usuário por meio de sequências de lexias, isto é, as sequências de textos ou partes de textos, imagens ou sons, percorridos pelo usuário usando-se os links.

Consoante com o já exposto anteriormente à hipertextualidade, segundo Cavalcante (2013), essa é construída por intermédio da utilização de links para outros textos, vídeos, fontes e endereços eletrônicos. Dessa forma, segundo Cavalcante (2013), o objetivo do link dentro da composição narrativa:

- Contextual: apresenta material específico para a narrativa;
- Relacionado: traz materiais sobre assuntos relacionados ao tema da narrativa central, e;
- Recomendado: apresenta materiais relacionados em referência às narrativas anteriormente selecionadas pelo usuário, apresentando tópicos de interesse do leitor.

Os resultados dos dados obtidos e expostos sobre o mapeamento das características da linguagem hipertextual se complementam com os dados que serão expostos a seguir, os quais se consideram o cerne da questão pesquisada, segundo mencionado por Cavalcante (2013), Lévy (1997) propõe a caracterização do hipertexto em seis princípios abstratos:

1. **Metamorfose:** a rede hipertextual está em constante construção e renegociação;
2. **Heterogeneidade:** os nós e conexões de uma rede hipertextual são heterogêneos, pois incluem imagens, sons, palavras;
3. **Multiplicidade:** quaisquer nós ou conexões podem ser, eles mesmos, compostos por toda uma rede;
4. **Exterioridade:** a rede não possui unidade orgânica, nem motor interno. Sua composição ou recomposição permanente dependem da adição ou subtração exterior de nós ou conexões;
5. **Topologia:** o funcionamento do hipertexto se dá por proximidade. O curso depende da topologia, dos caminhos selecionados;
6. **Mobilidade dos centros:** Trata-se da característica do rizoma, presente também em Landow (1997). A rede é composta por diversas partes móveis, que não apresentam centros fixos. “O rizoma opõe-se à idéia de hierarquia, pois, ao contrário de uma árvore, um rizoma, em tese, pode conectar qualquer ponto a qualquer outro ponto, oferecendo muitos começos e fins” (MIELNICZUK; PALACIOS, 2001, p. 5);

Outra definição sobre hipertexto mencionada por Marcílio (2013, p. 7;12) é de “[...] o conjunto das categorias gerais, ou transcendentais – tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários, etc. – que caracterizam cada texto singular”; deliberadamente diferido, é o que ele rebatiza de hipertextualidade: “[...] toda relação que une um texto B (que chamarei hipertexto) a um texto anterior A (que chamarei, seguramente, hipotex.”

É como esclarece Silva (2016):

Podemos complementar esse primeiro conceito com o de interatividade, para melhor compreender os mecanismos do webdocumentário como um objeto não linear e interativo. Adotamos, para tanto, a elaboração de Ryan (2011) sobre interatividade em um texto digital, na qual a autora ressalta que é preciso haver uma modificação, por parte do texto, relacionada à *performance* do usuário. Interatividade é um conceito que, no contexto das mídias digitais interativas, diz sobre a habilidade do usuário em prover um *input* no computador e do computador em responder de acordo com esse *input* (SILVA, 2016, p. 64).

Diversas foram as características e tipos de hipertextos pesquisados, ainda assim, encontrou-se em Kenski (2011, apud PEREIRA, 2013, p.95), as características principais presentes e embricam-se no AVA: interatividade, hipertextualidade e conectividade. Assim, explicam-se os termos conectividade e hipertextualidade:

A hipertextualidade – funcionando como sequências de textos articulados e interligados, entre si e com outras mídias, sons, fotos, vídeos, etc – facilita a propagação de atitudes de cooperação entre os participantes, para fins de aprendizagem. A conectividade garante o acesso rápido à informação e à comunicação interpessoal, em qualquer tempo e lugar, sustentando o desenvolvimento de projetos em colaboração e a coordenação das atividades (KENKI, 2011, apud PEREIRA, 2013, p. 95).

No que tange ao Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), no qual se faz presente a hipertextualidade, nessa mesma linha, Saad (2005), citada por Silva (2013), aponta que qualquer forma narrativa para o meio digital deve obrigatoriamente incorporar as características-chave da comunicação dos meios digitais, a saber: a hipertextualidade, a capacidade de conectar vários textos digitais entre si; a multimedialidade, a capacidade, outorgada pelo suporte digital, de combinar, na mesma mensagem, pelo menos um dos seguintes elementos: texto, imagem e som; e a interatividade, a possibilidade do usuário interagir com a informação disponibilizada no meio digital (SAAD, 2005, p.106-107).

Autores como Dourado (2013); Granetto (2014); Santos (2014); Souza (2013); Empinotti (2015); Molina (2016) e Reis (2014) convergem quanto à utilização da hipertextualidade, seja para utilização nos meios digitais, seja para se relacionarem com os objetos de aprendizagens.

Para Miranda e Simeão (2014), a hipertextualidade pode ser compreendida como a possibilidade da interconexão de conteúdos múltiplos. Uma linguagem que atende às necessidades de informação do usuário levando à construção de um discurso personalizado e, em muitos casos, único. A principal característica desse indicador é o direcionamento intertextual construído por meio de *links* conceituais.

Destarte, as definições das várias utilizações da hipertextualidade, citadas acima, apresentam-se outros olhares os quais se lançam sobre a hipertextualidade tal como quando Silva (2013) afirma que essa se consiste em um processo de transformação ou recriação no qual um texto é levado a dialogar um com outro texto, seja em seus aspectos narrativos, temáticos ou contextuais.

Consonante ao que foi exposto anteriormente, para Dias (1999), citado por Vasconcellos (2016), a primeira ideia que se tem em referência ao hipertexto é a não linearidade, mas é importante lembrar que, antes da informática, já havia a possibilidade da leitura não linear por intermédio de sumários, notas de rodapé, entre outros. Essas possibilidades de leitura não linear nos textos escritos são experiências hipertextuais, pois permitem indicar outras leituras que quebram a linearidade comum dos textos impressos.

Diante dos apontamentos realizados, pode-se afirmar que a não linearidade aparece como uma constante, como uma das características imprimida à hipertextualidade, como foi exposto pelos autores Moraes e Jorge (2011, p.107), citados por Cunha (2015), Barthes (2014) e por Martins, Neitzel e Weiss (2015).

Nessa mesma linha, os autores Silva (2016), Freitas e Pereira (2013) e Nascimento (2016) corroboram com Zappone e Matia (2013, p. 287), quando mencionam sobre “O hipertexto, como [...] o espaço da escrita digital, permite ao leitor uma leitura mais livre, multilinear, multissequencial, já que permite acionar links que podem compor inúmeras ordens ou sequências de leitura”.

Cabe salientar que, para Xavier (2002, apud NASCIMENTO, 2016, p. 29) o hipertexto é entendido como “[...] um espaço virtual inédito e exclusivo no qual tem lugar um modo digital de enunciar e de construir sentido”. Essas noções de hipertexto, próximas entre si, pressupõem, por outro lado, a emergência da noção de hiperleitor e o papel que esse assume nos processos de construção e atribuição de sentidos, como reflete Nonato (2006):

[...] a co-autoria na hiperleitura assume um caráter ainda mais dramático dada a fractalidade do hipertexto: através de seus nós e links, o hipertexto se abre a infinitas trilhas possíveis. O hiperleitor terá que, além de significar o hipertexto, escolher que elos abrir e que elos descartar, enfim, terá que configurar seu próprio hipertexto, concretamente construir seu percurso (NONATO, 2006, p. 24).

Para finalizar, foi interessante o olhar poético que a autora Pires (2016) atribuiu à hipertertextualidade como sendo uma poesia digital, que é por meio desses componentes, os *hardwares* e *softwares*, pelos os quais se viabiliza a estética de apresentação do hipertexto e, apesar das várias discussões sobre essa questão, não se pode contestar que a hipertextualidade apresenta certas características particulares.

Especialmente com a possibilidade de combinar diferentes suportes, aspectos classificados como multimídia, hipermídia, intermídia, transmídia, interconectividade, interatividade, entre outros. Todas essas possibilidades ofertadas pela tecnologia computacional, e pelo ciberespaço, conseqüentemente e legitimamente, podem se evidenciar na produção poética digital.

4.2 MAPEAR O PROCESSO DO DESIGN INSTRUCIONAL NA CONSTRUÇÃO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM - AVAS

Diante da pesquisa realizada, encontrou-se uma definição importante e que antecede à própria definição do que é um Design Instrucional e, ao mesmo tempo, embriam-se. Trata-se sobre a definição de Preence, Rogers e Sharp (2005, apud GOMES, CATAPAN, 2015, p.25), que definem Design de interação como o “[...] design de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou trabalho, ou escola.”

Uma definição para AVA, segundo Pereira (2015 apud FILATRO, 2008) é quando se aplica de forma “[...] intercambiável para designar sistemas de aprendizado eletrônico, que reúnem uma série de recursos e funcionalidades, possibilitadas e potencializadas pela internet”.

Interessante a abordagem sistemática sobre o Design Instrucional exposta por Bandeira (2014), quando se mencionou o desenvolvimento das tecnologias da informação e sua crescente incorporação às iniciativas educacionais e, com isso, o Designer Instrucional expandiu sua criação e vem sendo demandado para desenvolver estratégias de aprendizagens voltadas para os conteúdos que se estendem, também, aos Ambientes Virtuais de Aprendizagens.

Corroborando com o mencionado anteriormente por Trois (2013) ao afirmar que o Design Instrucional é uma modalidade de trabalho cada vez mais visada, dada à expansão da educação e à incorporação de novas tecnologias no campo da aprendizagem, abordando-se os mais diversos suportes midiáticos, com especial destaque para o campo eletrônico e digital.

Importante enfatizar, diante da pesquisa realizada, que, atualmente, há uma necessidade de o Designer Instrucional ter uma postura multidisciplinar, tendo

competências para atuar em equipes multi e interdisciplinares. Ficou claro que as equipes devem estar integradas em um mesmo propósito.

Nos artigos pesquisados, afirmou-se ser o Designer Instrucional uma parte importante no planejamento dos cursos a distância, pois auxilia na estruturação do conteúdo, observando o método utilizado para o seu desenvolvimento, atentando para qual o público alvo serão desenvolvidos esses cursos e os objetivos a serem alcançados.

Quanto à qualidade e importância dos atores atuantes no AVA, segundo Sassi (2016) citado por Pereira, Schmitt e Dias (2007, p. 4-5), acrescentam-se que, embora os AVAs sejam mídias que veiculam conteúdos e permitem a interação entre os atores do processo de ensino-aprendizagem, essas devem estar presentes:

[...] a qualidade do processo educativo depende do envolvimento do aprendiz, da proposta pedagógica, dos materiais veiculados, da estrutura de professores, tutores, monitores e equipe técnica, assim como das ferramentas e recursos tecnológicos utilizados no ambiente (SASSI, 2016, apud PEREIRA; SCHMITT; DIAS, 2007, p. 4-5).

O resultado da pesquisa surpreendeu no que tange às diversas áreas que estão desenvolvendo e conseqüentemente demandando o trabalho do profissional de Designer Instrucional para o desenvolvimento de seus cursos, como se pode citar as seguintes áreas: Física, Matemática, Ciências, Biblioteconomia, dentre outras.

Uma observação identificada na pesquisa é de haver cursos nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem os quais, muitas vezes, são considerados meros repositórios de conteúdos. No entanto, com o adentramento do trabalho do DI identificando-se as suas ferramentas e potencialidades, oferece possibilidades pedagógicas, as quais esse profissional busca valorizá-las para serem utilizadas em todos seus recursos existentes.

Ficou claro que os Ambientes Virtuais de Aprendizagens possuem as ferramentas adequadas as quais precisam ser selecionadas para receberem os conteúdos delineados pelo conteudista e o DI. Muito embora o AVA já possua suas ferramentas, precisa da combinação do trabalho das áreas tecnológicas e pedagógica, as quais contribuem para o desenvolvimento de todo processo de ensino-aprendizagem.

Um adendo a ser feito aos vários conceitos que são atribuídos para a designação do Design Instrucional é de este ser também chamado de Design

Educacional ou Pedagógico, Design Didático ou mesmo de projeto ou desenho instrucional.

Confirma-se, nas diversas pesquisas, a utilização do mapeamento do processo por meio da ferramenta Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação (ADDIE), em que o Designer Instrucional a utiliza para o desenvolvimento dos cursos a serem ofertados nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

Para além do trabalho que o DI realiza no desenvolvimento dos cursos a serem ofertados a distância, foi mencionado, nas pesquisas, de este profissional ser demandado, também, para auxiliar os professores da modalidade presencial em compreenderem e explorarem as dimensões tecnológicas, pedagógicas e comunicacionais dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

Restou esclarecido que o Designer Instrucional tem de ser, de preferência, um profissional multifacetado, com conhecimentos na área de Educação e Tecnologias, tendo condição de dimensionar as ferramentas que poderão ser utilizadas, tanto nos cursos presenciais quanto nos cursos a distância.

Para finalizar, ao DI é importante que tenha consigo o entendimento do contexto on-line no qual desenvolverá o curso e, concordando ao exposto pelos autores, Lacerda (2014) e Silva (2014), buscar a integração de materiais didáticos a fim de auxiliá-lo na elaboração das estratégias de aprendizagem e de ampliar os olhares para a educação mediada por tecnologias.

4.3 INTERPRETAR A RELAÇÃO DA LINGUAGEM HIPERTEXTUAL COM O DESIGN INSTRUCIONAL

A busca de interpretar a relação da linguagem hipertextual com o Design instrucional se mostra reveladora no momento o qual conduz esse profissional a refletir sobre a importância da hipertextualidade quando da produção de conteúdos instrucionais.

Diante da pesquisa realizada, os autores Lacerda (2014) e Silva (2014) pontuaram que, para propiciar a interação do aluno com os conteúdos e com os conhecimentos produzidos e compartilhados na rede, Lemos et al. (1999) recomendam que sejam estruturados links que contemplem: intratextualidade, isto é, links no mesmo documento ou conteúdo, por exemplo, para conectar um conteúdo a uma atividade a ser realizada logo em seguida; intertextualidade, links com outros

sites ou documentos (bibliotecas virtuais, textos acadêmicos, literários ou jornal).

Segundo Carvalho e Struchiner (2017), a utilização do hipertexto pelos Designers instrucionais deve ser orientada de forma a fazerem sentido no momento em que forem explorados pelos participantes/alunos dos cursos. O DI deverá indicar as melhores ferramentas e estratégias, as quais deverão ser utilizadas para que se alcancem os objetivos propostos no curso.

Nesse mesmo sentido, o autor Rosa (2017) expõe que o material didático deve propiciar aos alunos construir seus próprios caminhos por meio dos conteúdos os quais podem ser implementados a partir de links que vão desprendê-los da lógica comunicacional dos meios de massa e oferecer-lhes a oportunidade de percorrer a informação a partir de múltiplas perspectivas, evidenciando o caráter multidimensional da comunicação nos AVA. Nesses termos, Lemos et al (1999) recomendam estruturarem-se links que contemplem:

- **Intratextualidade:** refere-se às lexias internas ao AVA, às informações ampliadas e anexadas situando-se dentro da própria estrutura do ambiente. Por exemplo: conectar um conteúdo a uma atividade a ser realizada logo em seguida ou propor consultas a textos de leituras que se situam no próprio ambiente;

Cabe pontuar que, nesse levantamento, apenas dois artigos pesquisados mencionaram rasamente a relação da hipertextualidade com o Design Instrucional. Dessa forma, pode-se dizer que há uma lacuna nas pesquisas realizadas no que tange a estudos pelos os quais se discutem sobre a relação da hipertextualidade com o Design Instrucional.

4.4 COMPREENDER COMO OCORRE O DIALOGISMO NA CONSTRUÇÃO DO HIPERTEXTO

Compreender como ocorre o dialogismo na construção do hipertexto é estender um olhar e acrescentar diversas vozes que se fazem presente dentro do hipertexto. Segundo Barros e Fiorin (2003), Bakhtin foi fiel ao desenvolvimento de um conceito: o dialogismo. Sua preocupação básica foi de que o discurso não se constrói sobre o mesmo, mas se elabora em vista do outro e aborda também a questão da intertextualidade e a polifonia.

No artigo pesquisado, os autores Queiroz et al. (2015) expõem, com muita clareza, o diálogo e a conexão de um texto a outro texto, no qual citam o entendimento de Souza (2001) tratando ser:

Não há enunciado isolado, todo enunciado pressupõe aqueles que o antecederam e todos os que o sucederão: um enunciado é apenas um elo de uma cadeia, só podendo ser compreendido no interior dessa cadeia” (SOUZA, 2001, p. 99), ou seja, nenhum texto se origina do nada, mas sempre representa uma resposta a outros textos ou a outro universo de referência com que dialoga (SOUZA, 2001, apud QUEIROZ et al., 2015, p. 99).

Importante entender, e conforme exposto por Goulart (2010, apud Queiroz et al., 2015, p. 53), no que diz respeito ao enunciado, ao defender a ideia de enunciar é argumentar, revela que “[...] enunciar é agir sobre o outro, isto é, enunciar extrapola a ideia de compreender e responder enunciados”. Ainda, segundo os autores, os enunciados surgem, dessa forma, como espaços de luta entre as vozes, sempre ligados a uma situação material concreta e unidade de análise dessas relações discursivas. É no enunciado que as palavras adquirem sentido. Por si só, elas seriam neutras, todavia, adquirem valor e sentido, dependendo de quem fala e em qual situação é aplicada, ou seja, do contexto de enunciação.

Outro olhar sobre o dialogismo exposto por Faraco (2007) citado por Radvanskei e Hagemeyer (2016) O sujeito, portanto, é fruto de múltiplas relações e dimensões da interação socioideológica e desenvolve-se na e pela linguagem, como uma atividade mental de ressignificação, na qual se apropria de discursos de outros para construir novos discursos a partir dessas relações. Assim, por meio de sua enunciação, torna-se único.

Diante da pesquisa realizada, fica clara a importância de se interpretar o dialogismo na construção do hipertexto e, mais do que isso, é o Designer Instrucional entender como deverá se valer do dialogismo ou, como exposto pelos autores citados anteriormente, quando explicam sobre quem é o enunciado e enunciador para que se possa construir a linguagem hipertextual e ser dialógica. Assim sendo e, segundo Monteiro e Mendes (2015), citam o entendimento de Bakhtin (1997), no que diz respeito a:

Toda enunciação, mesmo na forma imobilizada da escrita, é uma resposta a alguma coisa e é construída como tal. Não passa de um elo na cadeia dos atos de fala. Toda inscrição prolonga aquelas que a precederam, trava uma polêmica com elas, conta com as reações ativas da compreensão, antecipa-as. ... Uma inscrição, como toda enunciação monológica, é produzida para ser compreendida, é orientada para uma leitura no contexto da vida científica ou da realidade literária do momento, isto é, no contexto do processo ideológico do qual ela é parte integrante (BAKHTIN, 1997, p. 98, apud MONTEIRO; MENDES, 2015, p.64).

Corroborando com ao exposto anteriormente, os autores Catarino (2013); Queiroz (2013) e Araújo (2013) explicam que, para o pensador russo, o fenômeno dialógico perpassa todas as relações e manifestações da vida humana, tudo pelo o qual tem sentido e valor. Dessa maneira, as relações dialógicas são relações de sentido às quais vão além de um evento face a face, mas integram todos os aspectos que permeiam a interação verbal e não verbal.

No artigo pesquisado de Anjos-Santos (2015, grifo nosso), fica claro sobre a construção do dialogismo voltada para a interação, a qual pode se estender para a linguagem hipertextual. O autor esclarece sobre a concepção dialógica de língua(gem) fundada nas práticas sociais de interação. Permite-se evidenciar o eu, que só se constitui na relação com o outro e que o “vir a ser eterno” do ser humano se constitui nessa relação dialética do eu-tu-nós, citando Bakhtin (2006).

Essa linguagem hipertextual poderá ser entendida como imbricações dialógicas entre as vozes compostas na relação dialética do eu-tu-nós dentro do texto.

4.5 COMPREENDER COMO OCORRE A INTERATIVIDADE NOS AMBIENTES VIRTUAIS

Antes de iniciar a análise dos artigos pesquisados sobre a compreensão de como ocorre a interatividade nos ambientes virtuais, faz-se importante mencionar o convite geral ao diálogo feito pelo autor Silva (2002), em sua obra “Sala de aula interativa”, aos críticos da interatividade, mas o autor se dirige particularmente aos comunicadores e teóricos da comunicação, identificados ou não, com as três reações: a primeira reação é aquela que se vê mera aplicação oportunista de um termo “da moda” para significar velhas coisas como diálogo e comunicação (Grifos nossos).

Para a segunda reação, interatividade tem a ver com ideologia, com publicidade, estratégia de marketing, fabricação de adesão, produção de opinião

pública, aquilo que legitima a expansão globalizada do novo poderio tecnoindustrial baseado na informática.

Ainda, segundo Silva (2002), faz parte da terceira reação os que dizem jamais se iludirem com a interatividade homem-computador, porque, por trás de uma aparente inocência da tecnologia “amigável”, “*soft*”, haveria rivalidade e dominação da técnica promovendo a regressão do homem à condição da máquina (Grifos nossos).

Quando se fala em interatividade, importante pontuar a existência do hipertexto que, segundo Silva (2002), apresenta-se, então, como novo paradigma tecnológico o qual libera o usuário da lógica unívoca, da lógica da distribuição, próprias do sistema mass-mediativo predominante no século XX. Ele permite a reinvenção da própria natureza e materialidade das velhas tecnologias informacionais em novas tecnologias informatizadas convencionais.

Interessante a busca realizada pelos autores Rosa e Orey (2017) de uma fundamentação teórica para as coreografias didáticas no AVA. Tais coreografias, uma forma metafórica utilizada pelos autores para designar os papéis em que diversos atores interagem no AVAs. Sendo assim os autores definem o seguinte sobre a metáfora:

Nessa metáfora, os coreógrafos (professores) e os dançarinos (alunos) participam de uma mesma coreografia, em um palco (plataforma Moodle), no qual os professores colocam em cena determinadas situações didáticas (coreografias) para que os alunos sejam capazes de desenvolver os próprios passos em direção à sua aprendizagem (ROSA; OREY, 2017, p. 439).

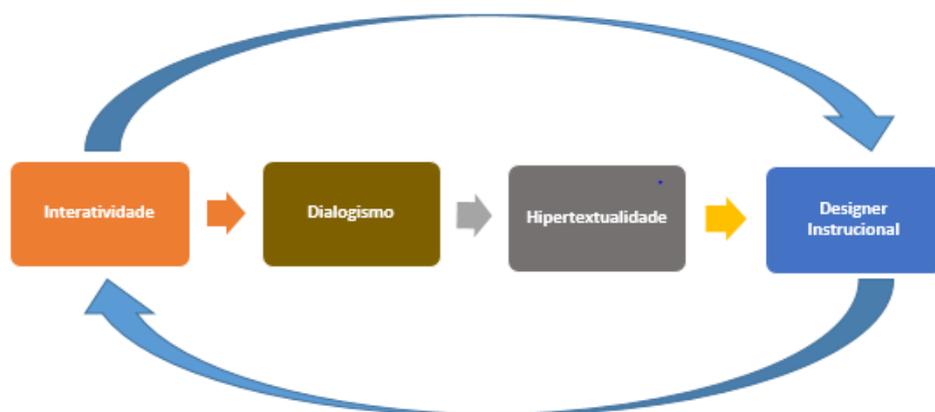
Nesse contexto, Rosa e Orey (2017), discorrem sobre as coreografias didáticas serem consideradas como uma metáfora para identificar a complexidade das interações que ocorrem no processo de ensino e aprendizagem, consistindo em uma sequência de passos didáticos (coreografia da dança) direcionando os alunos (dançarinos) para a aprendizagem dos conteúdos de uma determinada disciplina.

Compreende-se que, de acordo com Silva (2006, apud ROSA; OREY, 2017), existe a necessidade de o designer instrucional da plataforma Moodle propicie o desenvolvimento da interatividade e da colaboração, pois esses princípios são decisivos para o desenvolvimento da qualidade da educação na modalidade a distância.

Dessa maneira, a interatividade e a colaboração desvinculam o trabalho docente de uma posição tradicional e transmissiva, pois colocam os professores em uma postura de mediação tendo como objetivo facilitar a resolução de situações-problema postadas no ambiente virtual de aprendizagem.

Diante da pesquisa realizada sugeriu-se um roteiro, na figura 4, e porque não dizer, um caminho onde o DI poderá percorrer, tendo como ponto inicial e fundamental a interatividade, no qual estão contidos o dialogismo, hipertextualidade e o Designer Instrucional sendo o articulador dessas etapas.

Figura 4 - Roteiro proposto para o DI



Fonte: própria autora

Sendo assim o DI se valerá de todos esses conhecimentos, que estão ancorados na interatividade e os aplicará no desenvolvimento de conteúdos, que serão ofertados nos Ambientes virtuais de aprendizagem.

Acerca de todo o referencial teórico explorado e exposto, nesta pesquisa, na sequência, tecem-se, a seguir, as considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciam-se as considerações finais desta dissertação expondo-se a resposta para o questionamento lançado de como o Designer Instrucional pode acercar-se das comunicações propiciadas pelas linguagens hipertextuais nos ambientes virtuais, valorizando-as e explorando-as para que esses sejam dialógicos e interativos, foi possível ser respondida com os resultados apresentados a seguir.

Analisou-se como ocorre a hipertextualidade, nos ambientes virtuais, para que sejam dialógicos e interativos, sob a ótica do Designer Instrucional, como objetivo geral. E como objetivos específicos, mapeou-se as características da linguagem hipertextual e o processo do Design Instrucional na construção de AVAs; interpretou-se a relação da linguagem hipertextual com o Design Instrucional; compreendeu-se como ocorre o dialogismo na construção do hipertexto e compreendeu-se como ocorre a interatividade nos ambientes virtuais.

A utilização da metodologia da Revisão Sistemática contribuiu, desde a coleta de dados pesquisados até a análise dos resultados, nas Bases Dados - Catálogo Teses e Dissertações e no Portal de Periódicos da Capes, por ser composta de um protocolo bem definido, pontuando claramente as etapas que deveriam ser seguidas, organizando a cada etapa os dados pesquisados. Sendo assim, afirma-se que a Revisão Sistemática foi eficaz para que se alcançasse totalmente os objetivos desta pesquisa.

Dando continuidade às considerações finais das pesquisas realizadas, foi possível mapear as características da linguagem hipertextual. Nesses últimos cinco anos, observou-se haver vários autores discutindo sobre essa temática. A maioria deles citou as diversas características que são dadas para linguagem hipertextual. Tais linguagens são importantes para que o Designer Instrucional possa apropriar-se delas, para poder desenvolver os conteúdos, entendendo que há vozes intrínsecas as quais permeiam e embriancam-se, no momento do desenvolvimento dos conteúdos, para serem ofertados nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

Ao mapear-se o processo do Design Instrucional na construção de AVAs, foi importante constatar inicialmente que ser um Design Instrucional é, antes de tudo, ser um Designer de interação. Diante de tantos apontamentos encontrados, frutos da pesquisa realizada, foi pontuado sobre o desenvolvimento das tecnologias da informação e sua crescente incorporação às iniciativas educacionais e, com isso, o

Designer Instrucional expandiu sua criação, e vem sendo demandado, para desenvolver estratégias de aprendizagens voltadas aos conteúdos que se estendem, também, aos Ambientes Virtuais de Aprendizagens.

Nos artigos pesquisados, afirmou-se que o Designer Instrucional é uma parte importante no planejamento e construção dos cursos a distância, Ambientes Virtuais de Aprendizagem e auxilia na estruturação do conteúdo, observando o método utilizado para o seu desenvolvimento, atentando para qual o público alvo será desenvolvido esses cursos e os objetivos a serem alcançados.

No caminhar da pesquisa constatou-se haver cursos nos AVAs que, muitas vezes, são considerados meros repositórios de conteúdos. No entanto, com o adentramento do trabalho do Designer Instrucional, identificando as suas ferramentas e pontencialidades, oferece possibilidades pedagógicas, as quais esse profissional busca valorizá-las para serem utilizadas em todos seus recursos existentes. Como exemplo dos recursos pode-se citar a sugestão da criação de fóruns de discussões, tipos de atividades, design do ambiente como: tipos de botões que poderão ser utilizados, cores das páginas, organização do livro, dentre outros.

Confirmou-se, nas diversas pesquisas, a utilização do mapeamento do processo ADDIE, em que o Designer Instrucional o utiliza para desenvolvimento dos conteúdos dos cursos, até chegarem a ser implementados no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Para além do trabalho que o DI realiza no desenvolvimento dos cursos para serem ofertados a distância, pontuou-se nas pesquisas que estes profissionais estão sendo demandados também para auxiliarem os professores da modalidade presencial para compreenderem e explorarem as dimensões tecnológicas, pedagógicas e comunicacionais dos Ambientes virtuais de Aprendizagem.

Importante mencionar que, diante das pesquisas realizadas, atualmente há uma necessidade de o DI ter uma postura multidisciplinar, tendo competências para atuar em equipes multi e interdisciplinares. Restou claro que as equipes devem estar integradas em um mesmo propósito.

Seguindo o percurso sobre as considerações dos dados pesquisados, foi possível interpretar a relação da linguagem hipertextual com o Design Instrucional, quando se encontrou diversas definições sobre o que é o hipertexto o qual aporta, consigo, os *links*, caminhos, cruzes e, por que não dizer, serem os que dão origem a um labirinto, os quais, se associados, originam a hipertextualidade e a hipermídia.

Sob o olhar de alguns pesquisadores, foi possível entender sobre a utilização do hipertexto pelos Designers instrucionais, quando esse deve ser orientado de forma que faça sentido no momento quando utilizado e explorado pelos participantes/alunos dos cursos. O DI deverá indicar as melhores ferramentas e estratégias que deverão ser utilizadas, para alcançar os objetivos pelos os quais foram propostos no curso.

Cabe ressaltar que somente dois artigos pesquisados mencionaram rasamente sobre os processos que indicam o trabalho pelo o qual poderá o Designer Instrucional realizar utilizando a linguagem hipertextual. Esse resultado faz refletir e transcender os olhares que, muito embora seja importante se entender como ocorre a relação da hipertextualidade com o Designer Instrucional, é compreender que essa relação está contida na interatividade, a qual abarca nela o dialogismo, hipertextualidade e o Design Instrucional.

Dessa forma, pode-se afirmar a identificação de uma lacuna nas pesquisas realizadas no que tange à existência de estudos os quais discutam sobre a relação da hipertextualidade com o Design Instrucional. Nesse sentido, sugere-se o desdobramento dessa investigação com vistas a aprofundar a pesquisa tendo como ponto inicial a interatividade, vislumbrando aprofundamento e contribuição desse tema tão relevante.

Pontuou-se a importância do DI ter uma visão macro do que é a interatividade e como a utilizará no momento de desenvolver os cursos para serem implementados e ofertados nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Sendo assim sugeriu-se um roteiro, tendo como ponto inicial e fundamental a interatividade, no qual estão contidos o dialogismo, hipertextualidade e o Designer Instrucional sendo o articulador dessas etapas. Cabe salientar que o aprofundamento desse roteiro, também, poderá ser um desdobramento futuro desta pesquisa.

Ao longo do desenvolvimento da pesquisa, pôde-se compreender como ocorre o dialogismo na construção do hipertexto e restou clara a importância de se interpretar o dialogismo na construção do hipertexto, e mais do que isso, é o Design Instrucional entender como deverá se valer do dialogismo para que possa construir a linguagem hipertextual dialógica e interativa.

A pesquisa realizada proporcionou entender que a concepção dialógica de língua(gem), fundada nas práticas sociais de interação, permitiu evidenciar que o eu só se constitui na relação com o outro e que o vir-a-ser eterno do ser humano se

constitui nessa relação dialética do eu-tu-nós. O Designer Instrucional, ao desenvolver conteúdos, precisa entender o que é a linguagem hipertextual e, que intrínseca a ela, há embricações dialógicas que conduzem vozes, as quais o conduzirá a produzir conteúdos dialógicos e interativos.

Foi possível compreender como ocorre a interatividade nos ambientes virtuais e a importância que é o Designer Instrucional, entender o que é interatividade e todos os caminhos que são propostos por ele, vislumbrando a utilização da interatividade e consequentemente a colaboração no AVA.

Isso abrange desde a concepção do design do conteúdo, o qual instigará os alunos dentro do curso a interagirem seja por meio das ferramentas como a *wiki*, *chat* ou fóruns, como também poderá conduzi-los a desvendar e conhecer novos caminhos, por intermédio de *links* fora da plataforma, como fonte de pesquisa. Cabe salientar que a interatividade e a colaboração no AVA são princípios fundamentais, pois esses são decisivos para o desenvolvimento da qualidade da educação, na modalidade a distância.

Sendo assim, chega-se ao final desse trabalho, reconhecendo e entendendo o quão foi gratificante todo o caminhar nesse percurso, muitas vezes solitário, e que, de fato, proporcionou à autora expandir novos horizontes, refletir e entender o quanto é importante o trabalho realizado pelo Designer Instrucional.

Dessa feita, foi possível, diante dos resultados encontrados, alcançar os objetivos propostos totalmente nessa pesquisa e contribuir com a comunidade acadêmica e, especificamente para o profissional Designer Instrucional, para esse entendimento de como pode acercar-se das comunicações propiciadas pelas linguagens hipertextuais nos ambientes virtuais, valorizando-as e explorando-as para que essas sejam dialógicas e interativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACRI, Marcelo Cristiano. **Escrita colaborativa e letramento digital: coautoria em ambiente virtual**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, 2013 130 f.

ALMEIDA, Edmar Rocha; MOUTINHO, Cinara Botelho; LEITE, Maisa Tavares de Souza. Prática pedagógica de enfermeiros de Saúde da Família no desenvolvimento da Educação em Saúde. **Interface (Botucatu)**, v. 20, n. 57, p. 389-402, 2016. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832016000200389>. Acesso em: 6 fev. 2018.

ALMEIDA, Paulo Roberto Alves de. **Hipervídeo na educação de surdos**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, 2016, 172 f.

ALVES, Fabio Pereira. **O planejamento de atividades gamificadas a partir de uma abordagem participativa do Design Instrucional em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, Mato Grosso, 2015, 106 f.

ALVES, Gedy Brum Weis. **Da literatura ao cinema: o narrador Brás Cubas no romance machadiano e na obra fílmica de Klotzel**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, Mato Grosso do Sul, 2013, 215 f.

ALVES, Marcia Maria ; BATTAIOLA, Andre Luiz ; CEZAROTTO, Matheus Araujo. Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, v. 13, n. 1, p. 1-21, 2016. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/424/275>>. Acesso em: 1 jul 2017.

ANDRADE, William Machado; VIEIRA, Milton Luiz Horn; GONÇALVES, Berenice Santos. Anatomia humana por aplicativos de dispositivos móveis. **Design e Tecnologia**, [S.l.], v. 4, n. 07, p. 36-43, jul. 2014. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/193>>. Acesso em: 9 jul. 2018.

ARAUJO, Celia Maria de. **Breve discussão sobre sites educacionais como subsídio para o professor na sala de aula**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da Universidade de Taubaté, Taubaté, São Paulo, 2015.

ARFUCH, Leonor. Subjetividad, memoria y narrativas: una reflexion teorica y politica en el campo de la educacion. **MAGIS. Revista Internacional de Investigacion en**

Educacion, v. 9, n. 18, p. 227-245, 2016. Disponível em: <<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/18077>>. Acesso em: 6 set 2017.

ASSUNCAO, Zoraia da Silva. **Metrópole digital: o jovem aprendiz na educação tecnológica**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, 2014, 256 f.

ATALLAH, Alvaro Nagib; CASTRO, Aldemar Araújo. **Revisão Sistemática e Metanálises: evidências para melhores decisões clínicas**. São Paulo: Lemos Editoria, 1998. Disponível em: <http://www.mpdfp.br/saude/images/pesquisa_cientifica/Alvaro_Atallah-Fundamentos-da-pesquisa-clinica-.pdf>. Acesso em 15 de outubro de 2015.

BANDEIRA, Michele. **Comportamento de estudantes em ambientes virtuais: uma análise de padrões sequenciais**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design do Centro Universitário Ritter dos Reis, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2016, 112 f.

BARBO, Consuelo Vallandro. **O Navio Negro em performance, uma jornada do arquivo ao repertório**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2015, 95 f.

BARCELOS, Tanisse Paes Bovio. **A (re)configuração da linguagem da comunicação: uma análise das fan pages institucionais no Facebook**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Cognição e Linguagem da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro, 2014, 169 f.

BARROS, Daniela Melaré Vieira. Estilos de coaprendizagem e alguns indicadores de competência digital. **Educação**, [SI], v. 23, n. 45, p. 91-105, out. 2014. Disponível em: <<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/10522/10994>>. Acesso em: 9 jul 2017.

BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz (orgs.). **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade**. 2^o edição, São Paulo: Universidade de São Paulo, 2003.

BATISTA, Fernanda Cristina Araújo. **A Pedra do Reino: uma análise dos procedimentos da adaptação do romance para minissérie e dos diálogos com outros gêneros discursivos**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em LETRAS da Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, São Paulo, 2015, 249 f.

BELLENZANI, Renata; NEMES, Maria Ines Baptistella; PAIVA, Vera. Comunicação profissional-paciente e cuidado: avaliação de uma intervenção para adesão ao tratamento de HIV/Aids. **Interface (Botucatu)**, Botucatu , v. 17, n. 47, p. 803-834, 2013 . Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832013000400005>. Acesso em: 11 nov 2017.

BELTRÁN, Lorena Medina; MUÑOZ, Ivette Kafure. A comunicação e mediação da informação na criação de videoaulas no contexto da produção do curso online Hanseníase na Atenção Básica ofertado pela Secretaria Executiva da Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde do Brasil (UNA-SUS). **Rev. Interam. Bibliot. Medellín (Colombia)**, v. 39, n. 3, p. 315-329, 2016. Disponível em:

<<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/RIB/article/view/22309/20782707>>. Acesso em: 9 jul. 2018.

BLAAS, Martina Camacho. **Leitura digital: um contexto diferente, uma postura diferente**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, Rio Grande do Sul, 2013, 117 f.

BONACHO, Fernanda. A Ergodicidade e o Texto Digital. **Comunicação Pública [Online]**, v. 10 n. 17, 2015. Disponível em:

<<https://journals.openedition.org/cp/959#quotation>>. Acesso em: 19 maio 2018.

BORBA, Marcelo de Carvalho; ALMEIDA, Helber Rangel Formiga Leite de; CHIARI, Aparecida Santana de Souza. Tecnologias Digitais e a relação entre teoria e prática: uma análise da produção em trinta anos de BOLEMA. **Bolema**, Rio Claro , v. 29, n. 53, p. 1115-1140, 2015. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-636X2015000301115&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 6 set 2017.

BORGES, Samantha Orquelita de Oliveira. **Literatura em Rede Nacional: A adaptação da obra A MURALHA para a televisão**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2013, 116 f.

BRAMBILLA, Sônia. Informação legislativa, acesso e cidadania. **Em Questão**, v. 21, n. 3, p. 106-129, 2015. Disponível em: <

<http://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/58515/36045>>. Acesso em: 7 mar 2018.

BRINGHURST, R. **Elementos do estilo tipográfico**. 2ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

BRITO, Ronnie Fagundes de; SHINTAKU, Milton; FLEURY, Andrea. Modelo para desenvolvimento Objetos de Aprendizagem: desenvolvimento de curso sobre sistema de publicação científica para editores. **BIBLOS**, [S.l.], v. 31, n. 1, p. 99-124, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/6659>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

CALADO, Karolina de Almeida. **Narrativas jornalísticas no tablet: aspectos estruturais em produtos de notícia, com estudos de caso do O Globo a Mais e Jornal do Commercio**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Pernambuco, 2014 153 f.

CAMPBELL COLLABORATION. Sítio eletrônico. **For Researchers**. So you want to write a Campbell systematic review? Disponível em: <<https://www.campbellcollaboration.org/research-resources/writing-a-campbell-systematic-review.html>>. Acesso em: 7 abr 2017.

CANAN, Adriane. A não-linearidade do jornalismo digital. In: FERRARI, Pollyana (org.). Hipertexto, hiperídia: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto: 2007.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**, 1ª edição. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARVALHO, Luana Melissa de. **Shakespeare Reciclado: uma adaptação cinematográfica de A Megera Domada no filme 10 coisas que eu odeio em você**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Espírito Santo, 2015, 100 f.

CARVALHO, Rodrigo Alcantara de; STRUCHINER, Miriam. Conhecimentos e expertises de universidades tradicionais para o desenvolvimento de cursos a distância da Universidade Aberta do Sistema Único de Saúde (UNA-SUS). **Interface (Botucatu)**, v. 21, n. 63, p. 991-1003, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832017000400991>. Acesso em: 17 abr 2018.

CATARINO, Giselle Faur de Castro ; BARBOSA-LIMA, Maria da Conceição de Almeida; QUEIROZ, Glória Regina Pessoa Campello. A prática docente e o dialogismo bakhtiniano: o ensino como um ato responsável. **Ciênc. Educ.**, v. 21, n. 4, p. 835-849, 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ciedu/v21n4/1516-7313-ciedu-21-04-0835.pdf>>. Acesso em: 6 jul 2018.

CATARINO, Giselle Faur de Castro; QUEIROZ, Glória Regina Pessoa Campello; ARAUJO, Roberto Moreira Xavier de. Dialogismo, ensino de física e sociedade: do currículo à prática pedagógica. **Ciênc. educ. (Bauru)**, v. 19, n. 2, p. 307-322, 2013. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/204>>. Acesso em: 6 jul 2018.

CAVALCANTI, Ivo Henrique Franca de Andrade Dantas. **O Webjornalismo e suas potencialidades: um estudo de caso do portal NE10**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal De Pernambuco, Recife, 2013, 146 f.

CAVALI, Priscila. **Relação entre poesia e prosa de Charles Baudelaire**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Est.Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara,

São Paulo, 2015, 105 f.

CESTARI, Guilherme Henrique de Oliveira. Das faces complexas e provocativas do projeto, da expressão e disto que chamamos de mundo. **Discursos fotográficos**. Londrina, v.9, n.15, p.221-227, jul./dez. 2013. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/view/14354/pdf_9>. Acesso em 02 dez. 2015.

COELHO, Patricia M.F. Dialogism and voice in the age of digital natives: a Bakhtinian perspective on the Brazilian digital game The Slum. **Knowledge Cultures**, v. 3, n. 4, p.70-90, 2015. Disponível em: <<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=413231>>. Acesso em: 6 set 2017.

COELHO, Patricia Margarida Farias. O dialogismo e as construções narrativas no game literário brasileiro: Memórias de um Sargento de Milícias. **Obra Digital, Revista de Comunicación**, n. 6: Narrativas y diseño digital, 74-91, 2014. Disponível em: <<https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/282683/370518>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

COHEN, Lynn E. 2015. Layers of Discourse in Preschool Block Play: An Examination of Children's Social Interactions. **International Journal of Early Childhood**, v. 47, n. 2, p. 267–281, 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-46982014000300011&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 16 jun. 2018.

CONDE, Mariana Guedes. **A lógica e a estrutura do texto jornalístico nas mídias impressa e digital: uma análise do jornal O Globo, O Globo online e do aplicativo para tablet O Globo a mais**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2014, 209 f.

COSTA, Debora Silveira da. **Diretrizes de qualidade para materiais educacionais no contexto da Educação Inclusiva**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2016.

CUNHA, Karen Sica da. **A reambientação do jornalismo popular no meio digital: uma análise do Diário Gaúcho e do Extra**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2015, 276 f.

DARIO HENAO, Ruben; MORENO, Monica. Didactica de la logica para el ejercicio de la razonabilidad. **MAGIS. Revista Internacional de Investigacion en Educacion**, v. 9, n. 18, p.85-111, 2016. Disponível em: <<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/18077>>. Acesso em: 6 set 2017.

DEMARCHI, Gustavo Scussel. **Potencializando a experiência da criança de educação infantil através da interface gráfica no ambiente de TVDi**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade

Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2015.

DOS ANJOS-SANTOS, Lucas Moreira. O(s) papel(eis) do genero digital forum de discussao educacional na educacao inicial de professores de lingua inglesa.. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 36, n. 2, p.159-170, 2014. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/3074/307431064005/>>. Acesso em: 9 jul. 2018.

DOURADO, Tatiana Maria Silva Galvão. **Revistas em formatos digitais: modelos e novas práticas jornalísticas**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2013, 160 f.

DOWNING, John D. H.; FORD, Tâmara Villarreal; GIL, Gênese Laura Stein. **Mídia Radical**. Tradução: Silvana Vieira; São Paulo: Editora SENAC, 2002.
EMPINOTTI, Marina Lisboa. **Hipertextualidade e multimidialidade aplicadas às notícias em tablets**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, 2015, 180 f.

ENRÍQUEZ VÁZQUEZ, Larisa et al. La comunicación y la colaboración vistas a través de la experiencia en un MOOC. **Apertura**, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 126-143, 2017. ISSN 2007-1094. Disponível em: <<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/942>>. Acesso em: 1 jul 2018.

EUFRASIO JUNIOR, Nelson Luis. **Do design instrucional ao design thinking – desafios e possibilidades para a inovação na educação corporativa na modalidade online: o caso SENAC/RS**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, 2015, 120 f.

FAQUERI, Rodrigo de Freitas. **Entre Borges e Leminski: as metamorfoses labirínticas na construção dos hipertextos Metaformose e el Jardín de Senderos que se bifurcan**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, São Paulo, 2013, 87 f.

FILATRO, Andrea Cristina. **Learning design como fundamentação teórico-prática para o design instrucional contextualizado**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, São Paulo, 2008, 420 f. **Trabalho anterior à Plataforma Sucupira**

FILATRO, Andrea. **Desing institucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FIORENTINI, Leda Maria Rangel; MORAES, Raquel de Almeida (orgs.). **Linguagens e interatividades na educação à distância**. Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2003.

FLICK, Uwe. **Pesquisa qualitativa**. 2ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2004.

FLORES, Tiago Raguze. **Percepção visual: Design e tecnologia aplicados à Geometria Descritiva**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2016, 143 f.

FORTUNA, Fernanda Franca. **Perfil do ciberjornalismo em Mato Grosso do Sul - mapeamento e avaliação dos portais noticiosos**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, Mato Grosso do Sul, 2014.

FREIRE, Maximina. Complex educational design: a course design model based on complexity. **Campus - Wide Information Systems**, v.30, n. 3, p.174-185, 2013. Disponível em: <<https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/10650741311330357>>. Acesso em: 7 mar 2018.

FREITAS, Susy Elaine da Costa; PEREIRA, Mirna Feitoza. Crítica expandida: Uma análise da crítica cinematográfica hipertextual na web. **C-Legenda - Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual**, [S.l.], n. 32, p. 44, 2015. Disponível em: <<http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/811>>. Acesso em: 3 jan 2018.

FUJITA, Patricia Lopes; MACHADO, Carlos Saldanha. As contribuições do Design da Informação para a democratização do acesso a informação de bulas de medicamentos no Brasil. **Informação & Sociedade**, v. 23, n. 3, p. 89-108, 2013. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/17004/10208>>. Acesso em: 7 mar 2018.

GABRIELLI, Lourdes Malerba. Multisignificação e intertextualidade. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 11, n. 1, p. 105-117, jul. 2015. ISSN 1807-9288. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2015v11n1p105>>. Acesso em: 19 maio 2018.

GATTI, Bernardete Angelina. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**. Brasília: Editora Plano, 2002.

GODOI, Eliamar ; SILVA, Roberval Montes da. Emergência de ambiente propício à aprendizagem da relação entre projeto pedagógico e ambiente virtual em cursos a distância: uma abordagem complexa. **RIED: revista iberoamericana de educación a distancia**, v.18, n. 1, p.171-189, 2015. Disponível em: <<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/download/13806/12486>>. Acesso em: 19 jan 2018.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica**. São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

GOMES, Geam Karlo. **A Madona de Cedro: um diálogo entre literatura e religião**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, Paraíba, 2013, 113 f.

GÓMEZ, Margarita Victoria. **Educação em Rede**. São Paulo: Editora Cortez, 2004.

GONCALVES, Emerson Campos. **Convergência de mídias: uma análise da união de linguagens em notícias do Portal Uai**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecn. de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, 2013, 196 f.

GRANETTO, Julia Cristina. **Xanadu: hipertextualidade, objetos digitais de ensino-aprendizagem em Língua Espanhola, formação continuada dos professores – INTERFACES**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual do Oeste do Paraná, UNIOESTE, Cascavel, Paraná, 2014, 119 f.

HOPPEN, Natascha Helena Franz; SOUZA, Cláudia Daniele de; DE FILIPPO, Daniela; VANZ, Samile Andréa de Souza; SANZ-CASADO, Elías. Brazilian Neuroscience research areas: a bibliometric analysis from 2006 to 2013. **Inf. & Soc.: Est.**, v.26, n.3, p. 95-104, 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/29165/16998>>. Acesso em: 1 jul 2018.

KAROLESKY, Mirian Ligia Endo. **Educação superior a distância: teia e tessitura para uma experimentação pedagógica**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, Paraná, 2015, 107 f.

KIPPER, Fabricio Augusto. **Proposições metodológicas para o design de produto digital interativo considerando a base tecnológica da TV digital interativa**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2013, 149 f.

KIPPER, Fabricio Augusto; DA SILVA, Tânia Luisa Koltermann; SUGIMOTO, Adriana. Design de um produto educacional para televisão digital interativa: os domínios de conhecimento para a composição de uma equipe de projeto. **Design e Tecnologia**, [S.l.], v. 4, n. 08, p. 48-53, 2014. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/204>>. Acesso em: 6 jul 2018.

LACERDA, Andreson Lopes de. **Contribuições do design instrução ensino presencial de Física apoiado por Ambiente Virtual de Aprendizagem**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis,

Santa Catarina, 2013, 246 f.

LACERDA, Andreson Lopes de; SILVA Tatiana da. Materiais e estratégias didáticas em ambiente virtual de Aprendizagem. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v.96, n. 243, p. 321-342, 2013. Disponível em: <<http://rbep.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/243/238>>. Acesso em: 19 fev 2018.

LACERDA, Andreson Lopes de; SILVA, Tatiana da. Possibilidades pedagógicas na perspectiva de uma educação online. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, Florianópolis, v. 32, n. 1, p. 157-179, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/2175-7941.2015v32n1p157>>. Acesso em: 19 fev 2018.

LACERDA, Enio Gontijo de. **O Último Voo do Flamingo, de Mia Couto e sua tradução para a língua inglesa**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, 2016, 112 f.

LANUTI, Jose Eduardo de Oliveira Evangelista. **Educação matemática e inclusão escolar: construção de estratégias para uma aprendizagem significativa**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Est. Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP, Presidente Prudente, São Paulo, 2015, 127 f.

LAPA DE AGUIAR, Maria Aparecida; BORTOLOTTI, Nelita; LEMOS PELANDRÉ, Nilcéa. A alfabetização e o dialogismo: encontros com a palavra na vida. **Perspectiva**, v. 33, n. 1, p. 161-178, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/36884>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia Arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Editora: Iluminuras, 1999.

LEMONS, André; CARDOSO, Cláudio; PALACIOS, Marcos. Uma sala de aula no ciberespaço: reflexões e sugestões a partir de uma experiência de ensino pela Internet. **Bahia Análise & Dados**, Salvador, v. 9, n. 1, p. 68-76, jul. 1999. Disponível em: <<https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/sala.htm>>. Acesso em: 19 jan 2018.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1º edição, 1999 (Reimpressão); 2º Edição, 2000 (3º Reimpressão), 2003 São Paulo: Editora 34.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996 (7º Reimpressão, 2005).

- LORENZON, Ana Rita Muller. **Framework conceitual para aplicação no desenvolvimento de objetos de aprendizagem: infográficos interativos.** Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2013, 227 f.
- LUCAS, Daleth dos Santos Maia. **Webjornalismo: a construção jornalística nos Portais ORM e Diário Online.** Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia, Belém, Amazônia, 2014, 84 f.
- MACIEL, Ruana da Silva. **Infografia multimídia no jornalismo on-line: uma análise a partir dos aspectos cognitivos do leitor.** Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Cognição e Linguagem da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro, 2014, 109 f.
- MANTOVANI, Daielly Melina Nassif; GOUVÊA, Maria Aparecida ; VIANA, Adriana Backx Noronha. Comunicação síncrona no ensino de Estatística Aplicada à Administração: um estudo em uma disciplina semipresencial. **REGE - Revista de Gestão**, v. 20, n. 2, p.165-181, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rege/article/view/98802>>. Acesso em: 7 mar 2018.
- MARCILIO, Josue. **Os Pecados da Tribo, de José J. Veiga: uma leitura sob o conceito de “História-Palimpsesto”.** Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, Mato Grosso, 2016, 107 f.
- MARCOS, Silva. **Sala de aula interativa.** Rio de Janeiro: Editora Quartet, 2000.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (org.). **Hipertexto e gêneros digitais.** Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004.
- MARTINS, Elaine Cristina da Silva. **Literatura infantil contemporânea: espaço de hipertextualidade e fruição.** Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Vale do Itajaí, UNIVALI, Itajaí, Santa Catarina, 2013, 179 f.
- MARTINS, Elaine Cristina da Silva; NEITZEL, Adair de Aguiar. A dinamicidade do livro de literatura infantil: inovações poéticas e deslocamentos. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 34, n. 2, p. 533-554, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2016v34n2p533>>. Acesso em: 19 maio 2018.
- MARTINS, Elaine Cristina da Silva; NEITZEL, Adair de Aguiar; WEISS, Claudia Sueli. O diário escondido da Serafina: a hipertextualidade na literatura infantil

contemporânea. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 11, n. 2, p. 91-110, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2015v11n2p91>>. Acesso em: 9 set 2017.

MATRACA, Marcus Vinicius Campos; ARAUJO-JORGE, Tania Cremonini;

WIMMER, Gert. O PalhaSUS e a Saúde em Movimento nas Ruas: relato de um encontro. **Interface (Botucatu)**, Botucatu, v. 18, supl. 2, p. 1529-1536, 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-32832014000601529&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 6 set 2017.

MATTAR, João ; NESTERIUK, Sérgio. Estratégias do Design de Games que podem ser incorporadas à Educação a Distância. **RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, v. 19, n. 2, p. 91-106, 2016. Disponível em: <<http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5025>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

MAXIMINA, Maria Freire. Complex educational design: a course design model based on complexity. **Campus-Wide Information Systems**, v. 30, n. 3, p. 174-185, 2013. Disponível em: <<https://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/10650741311330357>>. Acesso em: 9 jul. 2018.

MEDEIROS, Umbelina da Conceicao. **Identidades e narrativas na Pós-Modernidade: Uma leitura d'O livro dos nomes, de Maria Esther Maciel**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras-Estudos Literários da Universidade Estadual de Montes Claros, UNIMONTES, Montes Claros, Minas Gerais, 2014, 84 f.

MELLO, Ugo Barbosa de. **Formação em organização da cultura: análise da experiência online do curso-piloto de formação de gestores culturais**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2014, 107 f.

MENDES, Israel. **Poesia em jogo: a Ludificação do Poema**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Linguística e Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUCRS, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2016, 61 f.

MIRANDA, Antonio Lisboa Carvalho de. Da Comunicação Extensiva ao Hibridismo e Animaverbivocovisualidade (AV3). **Inf. & Soc.:Est.**, v.24, n.3, p. 49-62, 2014. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/19075/12401>>. Acesso em: 3 jan 2018.

MIRANDA, Gilberto José et al. A pesquisa em Educação Contábil: produção científica e preferências de doutores no período de 2005 a 2009. **Revista Contabilidade & Finanças**, São Paulo, v. 24, n. 61, p. 75-88, 2013. ISSN Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rcf/article/view/58652>>. Acesso em: 17 jun 2018.

MOLINA, Maria de Fatima Castro de Oliveira. **A hipertextualidade em O Outro Pé da Sereia: uma escrita em palimpsesto**. 2016 240 f. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Est.Paulista Júlio de Mesquita Filho, São José do Rio Preto, São Paulo, 2016, 240 f.

MONTEIRO, Alexandrina; RODRIGUES MENDES, Jackeline. A etnomatemática no encontro entre práticas e saberes: Convergências, tensões e negociação de sentidos. **Revista Latinoamericana de Etnomatemática**, [S.l.], v. 7, n. 3, p. 55-70, 2014. Disponível em:
<<http://www.revista.etnomatematica.org/index.php/RevLatEm/article/view/146>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediações Pedagógicas**. São Paulo: Editora Papirus, 2000.

NASCIMENTO, Emanuel Angelo. Metáforas da crise: entre o discurso e a hipertextualidade no jornalismo on-line. **Ling. (dis)curso**, v. 16, n. 2, p. 329-352, 2016. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-76322016000200329&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 19 jul 2017.

NONATO, Emanuel do Rosário Santos. **Hipertexto e Hiperleitura: contribuições para uma teoria do hipertexto**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento da Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2013, 324 f.

OLIVEIRA, Ellen dos Santos. **O Herói Sepé em duas versões: O Uruguai e Sepé - O Morubixaba Rebelde**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Fundação Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe, 2016.

PEREDO MERLO, María Alicia. Lectura y ciencia en diversos posgrados y disciplinas. **Revista de la educación superior**, v. 45, n. 180, p.41-54, 2016. Disponível em:
<<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185276016300644>>. Acesso em: 6 set 2017.

PEREIRA, Amanda de Sena F. **Tecnologia educacional e aprendizagem na educação superior: uma metassíntese**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, Paraná, 2016. Disponível em:
<<http://www.biblioteca.pucpr.br/pergamum/biblioteca/img.php?arquivo=/00005b/00005b11.pdf>>. Acesso em: 22 de agosto de 2016.

PEREIRA, Carlos Eduardo. **Carnavalização e antropofagia no Metacinema de Carlos Reichenbach**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, 2013, 325 f.

PEREIRA, Djalma Goncalves. **A mediação didática no Curso de Licenciatura em Matemática a Distância na perspectiva do formador**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Uberaba, Uberaba, Minas Gerais, 2013, 117 f.

PEREIRA, Talismara. **Pelo fio de Ariadne: uma proposta hipertextual para o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras modernas**. 2013 111 f. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel. Paraná, 2013, 111 f.

PINHEIRO, Igor Reszka; MERINO, Eugenio; GOMEZ, Luiz Salomão. Desafios e oportunidades do design no contexto dos grandes dados: o caso da learning analytics. **Design e Tecnologia**, [S.l.], v. 5, n. 09, p. 50-58, 2015. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/262>>. Acesso em: 21 abr 2018.

PIRES, Flaviane. **Inovações poéticas na era da informática: arte, ciência e tecnologia**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, Goiás, 2016, 113 f.

PORTUGAL, Cristina. Digital Games and Interactive Activities: Design of Experiences to Enhance Children Teaching-Learning Process. **I.J. Modern Education and Computer Science**, v.12, p. 1-9, 2016. Disponível em: <<http://www.mecs-press.org/ijmecs/ijmecs-v8-n12/IJMECS-V8-N12-1.pdf>>. Acesso em: 8 maio 2018.

POSSATTI, Giovana Marzari. **Proposta de conjunto de diretrizes editoriais para o design de livro didático digital interativo para tablete**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2015, 261 f.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação: além da interação Homem-computador**. 1ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2005.

PRIETO, CLAUDIA FRANCA. **Cafés científicos: interações entre a comunidade científica e a sociedade civil em um espaço público de comunicação da ciência**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, 2013, 206 f.

RADVANSKEI, Sônia de Fátima; HAGEMEYER, Regina Cely de Campos. Possibilidades e influências da formação continuada na construção da docência de

professoras alfabetizadoras de Araucária/PR: uma análise dialógico-responsiva. **Práxis Educativa**, v. 11, n. 1, p.271-296, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/7203/4766>>. Acesso em: 6 jul. 2018.

RÊGO, Luciana Moreira; ROSA, Mauricio; OLIVEIRA, Ana Teresa de C. C. de. A Construção de Cyberproblemas por Estudantes do 6º ano no Contexto da Educação Financeira. **Educação Matemática Pesquisa: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática**, [S.l.], v. 19, n. 2, 2017. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/26939>>. Acesso em: 9 jul. 2018.

REIS, Carlos. Textualizacao do espaco e espacializacao do texto. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 36, n. 3, p. 243-249, 2014. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/view/23311/pdf_30>. Acesso em: 3 jan 2018.

REYES-ANGONA, Sergio; FERNANDEZ-CARDENAS, Manuel Juan. La escritura academica en la formacion en linea de docentes de escuelas publicas mexicanas. **Revista Electronica de Investigacion Educativa**, v. 17, n. 2, p.1-15, 2015. Disponível em: < <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/412/1232>>. Acesso em: 6 set 2017.

RIBEIRO, Tiago ; SÁNCHEZ, Celso ; PEREIRA, Tamíres de L. Ciências, infância e alfabetização: Provocações para pensar a aprendizagem como ampliação da palavramundo. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 8, n. 3, p.96-112, 2014. Disponível em: <<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/85814>>. Acesso em: 6 set 2017.

ROCHA, Jose Milton. **O Glocal no ciberjornalismo regional: análise dos sítios de web notícias de Dourados**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, Mato Grosso do Sul, 2014, 204 f.

RODRIGUES, Rita de Cassia Vieira; PERES, Heloisa Helena Ciqueto. Desenvolvimento de Ambiente Virtual de Aprendizagem em Enfermagem sobre ressuscitação cardiorrespiratória em neonatologia. **Rev. esc. enferm. USP**, v. 47, n. 1, p. 235-241, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342013000100030&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 19 fev 2018.

ROSA, Milton; OREY, Daniel Clark. Uma fundamentação teórica para as coreografias didáticas no ambiente virtual de aprendizagem. **Educação Matemática** [S.l.], v. 19, n. 2, 2017. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/33994>>. Acesso em: 8 maio 2018.

RUSSO, Mariza. Inovação no Ensino da Biblioteconomia no Brasil: implantação do Bacharelado na Modalidade de Educação a Distância. **Inf. & Soc.:Est.**, v.26, n.1, p. 21-35, 2016. Disponível em:

<<https://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/33994>>. Acesso em: 29 mar 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus Editora, 2003.

SANTOS, Natalia Braulio dos. **A polaridade do sentimento expresso por estudantes em ambientes virtuais de aprendizagem: potencialidades de análise automática a partir da mineração de textos em português** Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design do Centro Universitário Ritter dos Reis, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2016, 56 f.

SANTOS, Paulo César dos; VEGA, Ítalo Santiago. Um framework conceitual para planejamento didático em computação: uma abordagem em temperamentos. **Revista de Ciências Humanas e Sociais**, n. 9, p.585-609, 2016. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5891185>>. Acesso em: 7 mar 2018.

SANTOS, Rafael Costa. **Memórias de Adriano como hipertexto**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, 2014, 257 f.

SANTOS, Tarcyanie Cajueiro. A comunicacao nas teorias das midias digitais no Brasil e nos Estados Unidos. **Revista Famecos - Midia, Cultura e Tecnologia**, v. 23, n. 1, 2016. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/21490/13670>>. Acesso em: 1 jul 2017.

SANTOS, Viviane da Silva. **Gêneros textuais em ambiente digital e leitura: o caso da Hiperficção exploratória**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014, 134 f.

SASSI, Sabrina Bourscheid. **O Ambiente Virtual de Aprendizagem como apoio ao ensino presencial de matemática: uma proposta com design instrucional**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, Mato Grosso, 2016, 215 f.

SCHLEICHER, Rafael Tavares; PLATIAU, Ana Flávia. What is the relation between Brazilian Foreign Policy and the implementation of bilateral technical cooperation projects in African Countries? Lessons from a South-South cooperation project implemented by the Brazilian National School of Public Administration - ENAP (2009-2012). **Rev. bras. polít. int.**, Brasília , v. 60, n. 1, e002, 2017 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-73292017000100202>. Acesso em: 1 jul 2018.

SCORSOLINI-COMIN, Fabio. Diálogo e dialogismo em mikhail bakhtin e Paulo Freire: contribuições para a educação a distância. **Educ. rev.**, Belo Horizonte , v. 30, n. 3, p. 245-266, 2014. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-46982014000300011&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 6 jul. 2018.

SILVA, Anazilda Carvalho da. **Desenvolvimento de ambiente virtual de aprendizagem para a capacitação em parada cardiorrespiratória**. Dissertação apresentada (Mestrado Profissional) do Curso de Pós-Graduação em Tecnologia e Inovação em Enfermagem da Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, São Paulo, 2015, 136 f.

SILVA, Bianca Franchini da; RODRIGUES, Rosangela Hammes. Entre pontos e sabatinas: conteúdos de ensino de português na Escola Normal Primária do Instituto de Educação de Florianópolis do ano de 1938. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 39, n. 4, p. 355-368, 2017. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/viewFile/31284/pdf>>. Acesso em: 6 set 2017.

SILVA, Janaina Ivo da. **Assessoria de imprensa 2.0: O uso das mídias sociais nas eleições municipais 2012, em Campo Grande – MS**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, Mato Grosso do Sul, 2013 153 f.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. Rio de Janeiro: Editora Quartet, 2001.

SILVA, Marcos Arrais e. **Contribuições de um objeto de aprendizagem para uma interface gráfica imersiva e interativa no Ava Moodle**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação Tecnológica do Centro Federal de Educação Tecn. de Minas Gerais, Belo Horizonte, Minas Gerais, CEFET/MG, 2013, 112 f.

SILVA, Natalia Ubirajara. **Nenhum Olhar e Cemitério de Pianos, de José Luís Peixoto: a sagrada escritura transfigurada**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2016, 233 f.

SILVA, Patricia Vieira da. **Suspeitei desde o princípio!": a (re)leitura dos clássicos pelas paródias do seriado do Chapolim**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes da Universidade do Grande Rio - Prof Jose de Souza Herdy, Duque de Caxias, Rio de Janeiro, 2015, 193 f. ^o

SILVA, Sandra Regina; MAGNONI, Antonio Francisco. As contribuições do dialogismo de Bakhtin e do signo em Umberto Eco para o ensino de língua estrangeira. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.l.], v. 9, n. 4, p. 868-879, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/7414>>. Acesso em: 6 set 2017.

SILVA, Sharmilla Ohana Rodrigues da. **The Catcher in the Rye e Igby Goes Down: adolescência, rebeldia e sociedade na literatura e no cinema**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Letras da Fundação Universidade Federal do Piauí, Teresina, Piauí, 2013, 154 f.

SILVA, Tatiana Levin Lopes da; SERAFIM, José Francisco. Narrativa, autoria e participação no webdocumentário. **DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário**, v. 20, p.172-173, 2016. Disponível em: <<http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc/article/view/22/20>>. Acesso em: 19 jul 2017.

SILVA, Tatiana Levin Lopes da. **Narrativa, autoria e participação no webdocumentário**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2016, 179 f.

SNYDER, Ilana Hipertext. **The Eletronic Labyrinth**. New York: University Press, 1997.

SOUSA, Rita de Cácia Vieira Martins de. **Sapatilhando na blogosfera: narrando o processo de subjetividade e pronunciamento feminino**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal, 2016, 202 f.

SOUZA, Marcelo Freire Pereira de. **Revistas jornalísticas para tablet: Uma análise comparativa entre os modelos convergente e nativo digital**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, 2013, 278 f.

STRIQUER, Marilucia dos Santos Domingos. A formacao continuada como instrumento mediador de desenvolvimento docente. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 36, n. 2, p.195-206, 2014. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/view/21078>>. Acesso em: 6 set 2017.

STRUCHINER, Miriam; RAMOS, Paula; SERPA JUNIOR, Octavio Domont de. Desenvolvimento e implementação de um ambiente virtual de aprendizagem na área da saúde: uma experiência de pesquisa baseada em design. **Interface (Botucatu)**, Botucatu, v. 20, n. 57, p. 485-496, 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832016000200485>. Acesso em: 18 jun. 2018.

SCHIAVON, Sandra Helena. Aplicação da revisão sistemática nas pesquisas sobre formação de professores: uma discussão metodológica. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2015 Disponível em: <http://www.biblioteca.pucpr.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3185>. Acesso em: 9 out. 2015.

TEIXEIRA, Gismair Martins. **O rizoma bíblico-literário**. Tese apresentada (Doutorado) do Curso de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, Goiás, 2014, 273 f.

THOMAS, Manuela Vasconcellos. **Proposição de processo de design para infográficos interativos com fins educacionais**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2016, 186 f.

TIMBONI, Karina dos Santos. **Elaboração de uma unidade de aprendizagem sobre relatividade geral para o ensino de física no primeiro ano do ensino médio**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, 2016, 144 f.

TROIS, Sonia. **Proposta de Heurísticas para adaptação de conteúdo instrucional a games educativos**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2013, 146 f.

TRUCHINER, Miriam; RAMOS, Paula; SERPA JUNIOR, Octavio Domont de. Desenvolvimento e implementação de um ambiente virtual de aprendizagem na área da saúde: uma experiência de pesquisa baseada em design. **Interface (Botucatu)**, v. 20, n. 57, p. 485-496, June 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832016000200485>. Acesso em: 1 jul 2018.

VALLETTA, Debora ; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Guia de orientações didáticas para tablets: tessituras do design instrucional. **Educação Por Escrito**, v. 6, n. 2, p. 238-254, 2015. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/poescrito/article/view/19798/13505>>. Acesso em: 21 abr 2018.

VASCONCELOS, Silvia Helena Santos. **Plataforma online Currículo+: recursos tecnológicos digitais para o ensino de Língua Portuguesa**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da Universidade de Taubaté, Taubaté, São Paulo, 2016, 87 f.

VELASQUEZ, Laura Vicuna. **Do texto ao hipertexto: a linguagem do material didático impresso para a Educação Profissional no Estado do Amazonas..** Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas, Manaus, Amazonas, 2016, 124 f.

VIARO, Felipe Schneider. **Proposição de diretrizes para o projeto de gráficos instrucionais estáticos de qualidade**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2015, 245 f.

VOLTZ, Marcia Rosane. **Trajetórias de práticas de leituras escolares**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Educação nas Ciências da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, Rio Grande do Sul, 2013 89 f.

VOSS, Nadja da Silva. **Marcas no corpo**. Dissertação apresentada (Mestrado) do Curso de Pós-Graduação em Linguística e Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2013, 83 f.

WANDELLI, Raquel. **Leituras do Hipertexto: Viagem ao Dicionário de Kazar**. Florianópolis: Editora da UFSC; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2003.

ZAPPONE, Mirian Hisae Yaegashi; MATIA, Katia Caroline de. Letramentos no ciberespaço: reflexões sobre poesia digital. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 35, n. 3, p. 285-294, 2013. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/view/18886/pdf>>. Acesso em: 3 jan 2018.

SCHIAVON, Sandra Helena. **Aplicação da revisão sistemática nas pesquisas sobre formação de professores**: uma discussão metodológica. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2015 Disponível em: <http://www.biblioteca.pucpr.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3185>. Acesso em: 9 out. 2015.

APÊNDICES

Apêndice 1 - DADOS EXCLUIDOS

Nº	TÍTULO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	NÍVEL DE FORMAÇÃO	CURSO ÁREA
1	Poesia em jogo: a Ludificação do Poema	Mendes, I.	2016	PUCRS	Mestrado	Letras
2	O Último Voo do Flamingo, de Mia Couto e sua Tradução para a Língua Inglesa	Lacerda, E.G.	2016	PUCRS	Mestrado	Letras
3	Elaboração de uma unidade de aprendizagem sobre relatividade geral para o ensino de Física no primeiro ano do Ensino Médio	Timboni, K.S.	2016	UFSC	Mestrado	Educação
4	Proposição de Processo de Design para Infográficos Interativos com Fins Educacionais	Thomas, M.V.	2016	UFRGS	Mestrado	Design
5	Potencializando a experiência da criança de educação infantil através da interface gráfica no ambiente de TvdI	Demarchi, G.S.	2015	UFRGS	Mestrado	Design
6	Educação matemática e inclusão escolar: construção de estratégias para uma aprendizagem significativa	Lanuti, J.E.O.E.	2015	UNESP	Mestrado	Educação
7	A (Re)Configuração Da Linguagem Da Comunicação: Uma Análise Das Fan Pages Institucionais No Facebook	Barcelos, T.P.B.	2014	UENF	Mestrado	Cognição e Linguagem
8	Literatura infantil contemporânea: espaço de hipertextualidade e fruição.	Martins, E.C.	2013	UNIVALI	Mestrado	Educação
9	Convergência de mídias: uma análise da união de linguagens em notícias do Portal Uai.	Goncalves, E.C.	2013	CEFET -MG	Mestrado	Estudos de Languages
10	The Catcher in the Rye e Igby Goes Down: adolescência, rebeldia e sociedade na literatura e no cinema.	Silva, S.O.R.	2013	UFPI	Mestrado	Letras
11	Assessoria de imprensa 2.0: O uso das mídias sociais nas eleições municipais 2012, em Campo Grande – MS.	Silva, J.I.	2013	UFMS	Mestrado	Comunicação
12	O webjornalismo e suas potencialidades: Um estudo de caso do portal NE10.	Cavalcanti, I.H.F.A.D.	2013	UFPE	Mestrado	Comunicação
13	Marcas no corpo	Voss, N.S.	2013	PUC-RS	Mestrado	Linguística e Letras
14	Entre Borges E Leminski: as metamorfoses labirínticas na construção dos hipertextos Metaformose e El Jardín de Senderos que se bifurcan	Faqueri, R.F.	2013	UnB	Mestrado	Letras

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações (2018).

Nº	TÍTULO	AUTORES	ANO	ÁREA	PERIÓDICO
1	Informação legislativa, acesso e cidadania	Brambilla, S.	2017	Cultura e Informação	Comunicação
2	The role(s) of the digital genre educational discussion forum in pre-service education of teachers of English.	Dos Anjos-Santos, L.M.	2014	Educação	Acta Scientiarum. Language and Culture (UEM).

Fonte: Periódicos da Capes (2018).