

## PLATAFORMA TEAMS: INTERAÇÃO E ENSINO

### TEAMS PLATFORM: INTERACTION AND TEACHING

Alba Helena Fernandes Caldas<sup>1</sup>

**RESUMO:** Frente ao isolamento social, muitas escolas ofereceram o ensino remoto aos estudantes, para manter as aulas, mesmo a distância. Assim, muitos alunos e professores passaram a utilizar as plataformas digitais como espaço de sala de aula. Nesse contexto, o ensino de leitura e escrita assume relevante função, uma vez que os textos produzidos e compartilhados por professores e alunos advêm dos recursos de multimídias, disponíveis no contexto digital. A partir desse cenário, temos como objetivo, neste artigo, propor uma discussão sobre como esses textos ambientados em plataforma digital – hipertextos – são constituídos em termos de características, aspectos contextuais, multimodais, composicionais, interacionais e quais são os tipos de interação que esses textos produzem em um ambiente de ensino. Com fundamentação teórica na Linguística Textual de perspectiva sociocognitiva e interacional, o trabalho foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica e análise de conteúdo, tendo sido selecionados como *corpus* hipertextos ambientados na plataforma *Teams*, na qual alunos e professores criam conteúdo e compartilham recursos de maneira integrada. Os resultados encontrados apontam que o uso da plataforma *Teams* como sala de aula pode ampliar as perspectivas teórico metodológicas para o ensino de leitura e escrita em ambiente digital, bem como as novas formas de interação, tornando o aluno autônomo, mais crítico, podendo alternar papéis de leitor e produtor de textos multimodais, de forma mais lúdica.

**PALAVRAS-CHAVE:** Hipertexto. Interação. Ensino.

**ABSTRACT:** Faced with social isolation, many schools have offered remote learning to students, to keep classes going even at a distance. Thus, many students and teachers began to use digital platforms as classroom space. In this context, the teaching of reading and writing assumes a relevant role, since the texts produced and shared by teachers and students come from multimedia resources, available in the digital context. From this scenario, we aim, in this article, to propose a discussion about how these texts set on digital platforms - hypertexts - are constituted in terms of characteristics, contextual, multimodal, compositional, and interactional aspects, and what are the types of interaction that these texts produce in a teaching environment. With theoretical basis in Textual Linguistics of sociocognitive and interactional perspective, the work was developed through bibliographic research and content analysis, being selected as corpus hypertexts set in Teams platform, in which students and teachers create content and share resources in an integrated way. The results found point out that the use of the Teams platform as a classroom can expand the theoretical and methodological perspectives for teaching reading and writing in a digital environment, as well as new forms of interaction, making the student autonomous, more critical, being able to alternate roles of reader and producer of multimodal texts, in a more playful way.

**KEYWORDS:** Hypertext. Interaction. Teaching.

---

<sup>1</sup> Doutorado em Língua Portuguesa. Centro Universitário de Itajubá – Fepi. E-mail: albacaldas@yahoo.com.br

## Introdução

A prática de distanciamento social mudou as rotinas de pessoas e empresas, e não foi diferente para o setor da educação; afinal, as instituições de ensino tiveram de se adaptar a partir da definição de fechamento de escolas e universidades. Para a manutenção da prática pedagógica, muitas escolas tiveram que inovar, trazendo para o ambiente de sala de aula ferramentas digitais disponíveis na rede; dentre elas, destacamos a “Microsoft *Teams*”, que funciona como um hub digital entre professores, alunos e coordenações de curso. A plataforma reúne conversas, conteúdo e aplicativos em um só lugar, simplificando o fluxo de trabalho dos coordenadores e diretores e, ao mesmo tempo, permitindo que os professores criem ambientes personalizados de aprendizado.

Conforme Boettcher (2005), não dá mais para separar educação on-line de educação presencial. Para o autor, passamos a utilizar a internet como amplo dispositivo para navegar, inventar, mobilizar os alunos a construir novos dispositivos para disparar, para autoconstruir. Nessa perspectiva, o professor pode despertar o interesse do aluno por meio de ambientes digitais com um trabalho lúdico e prazeroso, que o levará a uma maior socialização e um processo de relacionamento interpessoal, o qual propiciará o aprendizado coletivo. A partir daí, vislumbramos novos espaços de sala de aula, em que ferramentas on-line possuem um potencial de ensino inovador, além de facilitar o trabalho de professores e aprimorar o ensino e a aprendizagem dos alunos.

Dessa forma, cientes de que essas mudanças advindas da tecnologia convergem para mudanças sociais mais amplas – uma vez que “a vida contemporânea está mudando em muitos aspectos e isso impacta a linguagem e as práticas comunicativas” (BOETTCHER, 2005, p.12), bem como faz surgir novas formas de ação e interação mediada, que segundo Thompson (2018, p. 20) “envolve a extensão das relações sociais através do espaço e do tempo e certo estreitamento no leque de pistas simbólicas” – este estudo propõe uma discussão fundamentada nos estudos da Linguística Textual (doravante LT) de perspectiva sociocognitiva e interacional da linguagem, sobre os seguintes questionamentos:

- i) como esses textos ambientados em plataforma digital são constituídos em termos de características e aspectos contextuais, multimodais, composicionais, interacionais?
- ii) quais são os tipos de interação que esses textos produzem em um ambiente de ensino aprendizagem?

Essas questões chamam-nos à atenção, uma vez que, por meio da plataforma digital, professores e alunos podem acessar, simultaneamente ou não, inúmeros recursos de multimídia, como imagens em movimento, vídeos, sons e animações, bem como selecionar e combinar diferentes aspectos semióticos (imagem, palavra, som etc.) na construção de sentidos pretendidos. Isso confirma que o uso de ferramentas digitais evidencia o aspecto multimodal do texto e que devemos ampliar a concepção de texto, abrangendo não só o aspecto verbal, como também as diversas linguagens presentes em sua constituição.

Além disso, considerando que a mídia digital plataforma *Teams* estrutura-se hipertextualmente, e apresenta certas peculiaridades, tais como não linearidade, não delimitação, multimodalidade (ou multissemiótica), intertextualidade, conectividade, virtualidade, interatividade, buscaremos respaldo teórico nas pesquisas de Koch (2005), Marcuschi, (2007), Elias (2012, 2015), Elias e Cavalcante (2017), que se voltam para a análise de textos digitais, e têm impulsionado estudos e reflexões no sentido de (re)definir conceitos e critérios analíticos em LT.

De modo a alcançarmos os objetivos definidos, organizamos o artigo em três seções: a primeira apresenta considerações teóricas referentes aos estudos do texto e de hipertexto e suas características, destacando a interação, alinhada aos estudos de Thompson (2018); a segunda se volta para uma breve descrição da plataforma digital *Teams*; a terceira seção apresenta como os hipertextos ambientados na da plataforma *Teams* são constituídos em termos de características e de aspectos contextuais, multimodais, composicionais, interacionais, mostrando quais são os tipos de interação que eles produzem em um ambiente de ensino aprendizagem. Para responder às perguntas que orientam essa discussão, selecionamos como *corpus* hipertextos ambientados na mídia digital plataforma *Teams*.

### **Texto e hipertexto**

Caldas (2014) em sua tese de doutorado apresenta uma discussão teórica de vários estudiosos sobre texto e hipertexto e suas características, enfatizando os estudos de Lévy (2007, p. 44), para quem a definição de hipertexto é “uma coleção de informações multimodais disposta em rede para a navegação rápida e ‘intuitiva’.” O hipertexto permite ao leitor passar, quase momentaneamente, de um texto a outro e ter acesso, quase que ilimitado, a uma variedade de textos (verbais ou não verbais), selecionando-os por meio de *links* sucessivos em tempo real.

Lévy (1999), ainda, afirma que o hipertexto é

um texto em formato digital, reconfigurável e fluido. Ele é composto por blocos elementares ligados por *links* que podem ser explorados em tempo real na tela. A noção de hiperdocumento generaliza, para todas as categorias de signos (imagens, animações, sons, etc.), o princípio da mensagem em rede móvel que caracteriza o hipertexto (LÉVY, 1999, p. 27).

Condizente com a definição de Lévy (1999), Leão (2005, p.15) conceitua o hipertexto como “um documento digital composto por diferentes blocos de informações interconectadas. Essas informações são amarradas por meio de elos associativos, os *links*”. Para a autora, são os *links* que permitem ao leitor avançar na leitura de uma forma única e pessoal.

Podemos dizer que os *links* ocupam papel de destaque na definição do hipertexto. Gualberto (2012, p. 39) afirma, assim como Gomes (2011), que os *links* representam uma das características do hipertexto digital. “Eles funcionam como ligações entre nós, pois o hipertexto é constituído por nós (ou conceitos) e ligações ou *links* (relações)”. [...] Crystal (2005), por sua vez, também advoga ser o *link* de hipertexto a propriedade mais importante da internet, já que este possibilita a maior mobilidade do usuário, que pode ir de uma página ou de um *site* a outro na internet, dando vida à rede mundial de computadores.

Nesta pesquisa, adotamos a concepção de hipertexto de Lévy (1994, p. 33), que o define como “um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertexto”. São os estudos do autor que se encontram na base de reflexões sobre o hipertexto feitas por estudiosos do texto.

Ressaltamos que ao assumirmos essa perspectiva de hipertexto fortalecemo-nos nos pressupostos da Linguística Textual, considerando que o texto, resultante do trabalho do leitor-escritor, é construído por propósitos comunicativo-interacionais, já que esse leitor não constrói qualquer texto, nem o faz de qualquer modo, mas constrói um texto, dentre tantos possíveis, levando em conta a situação de comunicação, dos interlocutores e da sua relação com eles, bem como o objetivo que norteou a produção e interação.

Nesse percurso, tendo em vista os diferentes arranjos textuais que são possíveis na tela do computador, o leitor não só lê, como também pode ver ou ouvir itens apresentados não linearmente, em um processo de interação, no qual determina os caminhos de informação a serem traçados em um certo tempo.

Assim, dizemos que o leitor é também um coautor de uma escrita hipertextual, porque é possível, ao leitor, decidir o que quer construir e qual o caminho a percorrer para atualizar a sua construção, uma vez que se deparará com uma infinidade de tópicos e uma infinidade de

caminhos, podendo associá-los e organizá-los em um todo coerente e não, simplesmente, em um pacote de informações (ELIAS, 2000, 2005, 2012).

Desse modo, o leitor do hipertexto é também um operador de multiplicidades e deve proceder de uma forma descontínua e multilinear. Muitas vezes, poderá retomar uma informação anterior para se situar, porque, no hipertexto, de cada ponto poderá chegar a novos hipertextos e de cada um desses a outros mais. É necessário conhecermos as principais características que determinam a natureza do hipertexto, visto que ler um texto hipertextual exige atenção do leitor a um novo formato textual.

Apresentamos a seguir as características do hipertexto, conforme estudos realizados por Koch (2005), Leão (2005), Xavier (2005), Marcuschi (2007), Coscarelli (2012) e Elias (2012).

A *não linearidade* na estrutura formal, geralmente, é considerada a característica central do hipertexto e diz respeito a uma leitura não sequenciada. O hipertexto, portanto, é uma espécie de texto no qual o leitor, ativamente, escolhe a sequência do material a ser lido. Nesse trabalho de escolha, o leitor não só lê, como também pode ver ou ouvir itens apresentados não linearmente, em um processo de interação, no qual determina os caminhos de informação a serem traçados em um certo tempo.

A *espacialidade topográfica*, pela própria natureza do suporte, é uma característica que faz do hipertexto algo essencialmente virtual. Nas palavras de Coscarelli (2012, p. 72), “Não é hierárquico nem tópico, não se definem bem seus limites”. O hipertexto consiste de tópicos e suas conexões. Os tópicos podem ser parágrafos, sentenças, palavras, gráficos etc. As conexões de um hipertexto são organizadas em caminhos/atalhos que fazem sentido operacional para o autor e o leitor. Cada tópico poderá participar de muitos caminhos e seu significado dependerá de atalhos feitos pelo leitor para atingir o objetivo pretendido.

Para Elias (2012, p. 89), a conectividade, concretizada na atualização de *links*, é que possibilita ao hipertexto a sua constituição em rede, a sua expansão reticular. “Nessa configuração, o leitor é sempre convidado a ‘saltar’ do ponto em que se encontra para outro ponto do hipertexto, bastando tão somente ativar os *links* sugeridos.”.

A escrita digital é uma descrição verbal e visual. Não é a descrição de um lugar, mas de uma escrita com lugares espacialmente realizados em tópicos (BOLTER, 1991). Embora o computador não seja necessário para a escrita topográfica, é somente no computador que o modelo se transforma em um natural e, por essa razão, convencional caminho para a escrita.

Nesse espaço, a escrita, em vez de possibilitar ao leitor, basicamente, o movimento de parágrafo para parágrafo, pode fazer com que este, por meio de cenas de vídeo em uma

variedade de ordens, por exemplo, "caminhe" por uma cidade, tendo uma visão fotográfica de várias de suas construções.

Ainda, ao leitor, é permitido, na mesma tela do computador, disponibilizar um texto escrito abaixo ou ao lado da imagem de vídeo, em uma combinação que podemos chamar de *multissemiose*, característica que viabiliza a absorção simultânea das linguagens verbal e não verbal (sons, dança, desenhos, gestos, palavras, cores, ícones, efeitos sonoros, diagramas etc.) numa mesma superfície de leitura, de forma integrativa – algo impossível de ser realizado no suporte do texto impresso.

A *fragmentariedade*, de acordo com Marcuschi (2007, p. 151), é uma característica bastante central e “consiste na constante ligação de porções em geral breves com sempre possíveis retornos ou fugas [...]”. Os *links* ou nós criam um labirinto que se abre a vários caminhos e acessos aos milhões de hipertextos já indexados à internet. Essa característica está associada ao fato de o hipertexto não possuir um centro regulador imanente, já que o autor não tem mais controle do tópico e do leitor.

A *acessibilidade ilimitada*, conforme Marcuschi (2007) e Coscarelli (2012), é a característica que proporciona capacidade de acessar todos os tipos de fontes, sejam elas dicionários, enciclopédias, museus, músicas, vídeos, obras científicas, literárias, arquitetônicas etc.

A *descentração* ou *multicentramento* é apontada em virtude de um deslocamento indefinido de tópicos, isto é, da inexistência de um foco dominante. Todavia, Koch (2005) ressalta que não se trata de um simples agregado aleatório de fragmentos textuais.

A *iteratividade*, característica destacada em decorrência da natureza intrinsecamente polifônica e intertextual do hipertexto, é recursiva, pois a própria manipulação pelo leitor a altera.

A *intertextualidade* se destaca por ser a característica que funde e sobrepõe inúmeros textos que se tornam simultaneamente acessíveis a um simples click de mouse; o texto digital é um “texto múltiplo”. Sendo assim, o hipertexto é, por sua própria natureza, intertextual.

A *volatilidade* é característica que diz respeito à própria natureza do suporte; isto é, o hipertexto não é estável, constituindo-se à medida que o leitor faz suas escolhas. Sendo essencialmente virtual, o hipertexto não apresenta a mesma estabilidade dos textos impressos, uma vez que as escolhas feitas pelos leitores são tão passageiras quanto as conexões estabelecidas por eles.

A *virtualidade* é característica apontada por Leão (2005) como essencial, uma vez que o hipertexto constitui-se como uma matriz de textos potenciais. No dizer de Xavier (2005), intangível, mas realizável.

A *interatividade* refere-se à relação contínua do leitor com múltiplos autores, praticamente em superposição em tempo real; nas palavras de Marcuschi (2007, p. 151), “chegando a simular uma interação verbal face a face”. Consoante a esse conceito, trazemos a essa discussão os apontamentos ponderados por Thompson (2018), que nos auxiliarão na ampliação do conceito de interação em contextos digitais.

### **Novas formas de ação e interação**

Em seu artigo intitulado “A mídia e a modernidade” (1995), Thompson ressaltou que o desenvolvimento dos meios de comunicação tem papel fundamental na constituição das sociedades modernas, e isso tem sido reconhecido por muitos estudiosos. O autor defende que, se quisermos entender os meios de comunicação e seu impacto, devemos “analisá-los em relação aos tipos de ação e interação que eles tornam possíveis e criam” (THOMPSON, p.18). Assim, o autor apresenta as novas formas de ação e interação que foram criadas pela comunicação mediada por computadores ou outro dispositivo móvel em ambientes online e que estão cada vez mais presentes na vida cotidiana.

Thompson (1995) apresentou três tipos básicos de interação: i) *interação face a face*: ocorre em um contexto de copresença, espaço-temporal comum, dialógica e mobiliza múltiplos sinais simbólicos (gestos, palavras, cheiros, sons, etc.); ii) *interação mediada*: estendida no espaço e no tempo, dialógica, permite que as informações ou conteúdos simbólicos sejam transmitidos para indivíduos que estão distantes no espaço ou no tempo, ou em ambos; porém, é limitada nas possibilidades de sinalizações simbólicas, como ocorre em uma conversa telefônica; iii) *quase-interação mediada*: envolve a extensão das relações sociais no espaço e no tempo e apresenta restrição nas pistas simbólicas; de caráter monológico, a informação é em grande parte unidirecional; é orientada a potenciais destinatários, como, por exemplo, quando assistimos televisão, jornais, visto que estabelecemos interação social com pessoas que estão distantes no espaço e possivelmente no tempo.

De acordo com o seu estudo anterior, à luz da revolução digital e do crescimento da internet, Thompson amplia as suas ideias, acrescentando em seu estudo relacionado à teoria interacional dos meios de comunicação um quarto tipo de interação, a qual denomina de *interação mediada on-line*. Esta relação “envolve a extensão das relações sociais através do

espaço e do tempo e certo estreitamento no leque de pistas simbólicas” (THOMPSON, 2018, p.20). É de caráter dialógico, orientada por uma multiplicidade de outros destinatários, ou seja, é de muitos para muitos.

Esse conceito advindo das ideias de Thompson é importante para o nosso estudo, haja vista que na plataforma *Teams* é possível que os participantes da reunião/aula criem ou mantenham relações sociais com pessoas distantes, podendo algumas serem conhecidas do contexto face a face, outras conhecidas por intermédio das redes sociais.

Vamos reproduzir aqui o Quadro 1 elaborado pelo autor, que de forma sintética traz as propriedades interacionais desses quatro tipos de interação e suas características.

**Quadro 1:** Quatro tipos de interação

<i>Tipos de interação</i>	<i>Constituição espaço-temporal</i>	<i>Gama de pistas simbólicas</i>	<i>Grau de interatividade</i>	<i>Orientação de ação</i>
<i>Interação face a face</i>	Contexto de copresença	Completa	Dialógica	Outros em copresença
<i>Interação mediada</i>	Estendida no espaço e no tempo	Limitada	Dialógica	Um para um
<i>Quase-interação mediada</i>	Estendida no espaço e no tempo	Limitada	Monológica	Um para muitos
<i>Interação mediada on-line</i>	Estendida no espaço e no tempo	Limitada	Dialógica	Muitos para muitos

**Fonte:** Thompson (2018, p.22)

Consideramos os quatro tipos de interação, assim como Thompson (2018, p.22), como efêmeras, pois não há linhas de demarcação clara entre os diferentes tipos de interação. “As tecnologias ou aplicativos específicos podem esmaecer os limites entre essas formas de interação, permitindo que os indivíduos interajam de modos que agrupam características de tipos diferentes”.

Corroborando o que afirma Thompson (2018, p.22), podemos dizer, que em nossa prática social diária, os diferentes tipos de interação estão entrelaçados de “maneiras complexas e os indivíduos estão constantemente se movendo entre eles, ou mesmo interagindo de várias maneiras simultaneamente”. Isso é perceptível no uso da plataforma *Teams* como ambiente de sala de aula; é o que tentaremos mostrar mais adiante, em nosso estudo.

É importante ressaltar que apresentamos as características de hipertexto, no entanto, temos ciência de que muitas delas, como por exemplo conectividade e não linearidade, não são exclusivas do hipertexto, haja vista que são percebíveis, também, nos textos impressos. “É o que notamos quando lemos textos que compõem a bíblia, a enciclopédia, o dicionário, o jornal, etc.” (ELIAS, 2012, p.90). Dessa forma, Elias (2000, 2005) considera o hipertexto como um texto sem fronteiras delimitadas, que se expande pela atuação do leitor, na atividade de seguir ou atualizar *links* em uma dada sessão.

Assim, nessa ótica, podemos dizer que todo texto é um hipertexto, pelo menos do ponto de vista da interpretação. A diferença entre a leitura de um texto impresso e um hipertexto consiste no fato de que nesse último a sua apresentação é virtual, possibilitando por meio de *links* a articulação de recursos verbais, visuais e sonoros.

Nesse viés, denominaremos, desde aqui, como *corpus* deste estudo, os hipertextos ambientados na plataforma digital. Assim, na próxima seção, visamos realizar uma breve descrição da plataforma *Teams*, ferramenta que funciona com sala de aula remota e online por meio de inúmeros hipertextos.

### **Plataforma *Teams***

De acordo com as informações publicadas pela Microsoft, a mídia digital *Teams* é a plataforma da Microsoft para comunicação e colaboração em equipe. Lançado em 2016, o aplicativo faz parte do Office 360 e associa todas as suas plataformas (Word, Powerpoint, Excel, entre outras) em um só programa que visa simplificar e sistematizar a comunicação entre grupos (equipes). A plataforma possui um layout moderno e diversas ferramentas colaborativas que fornecem um ambiente para os grupos que não se resume ao momento das chamadas de vídeo. Cada “*Team*” é um grupo virtual no qual seus participantes podem interagir de diferentes formas, em um ambiente exclusivo que possibilita edição de documentos em conjunto, fácil compartilhamento de arquivos, controle de participantes por reunião e programa, bem como controle e realização de chamadas.

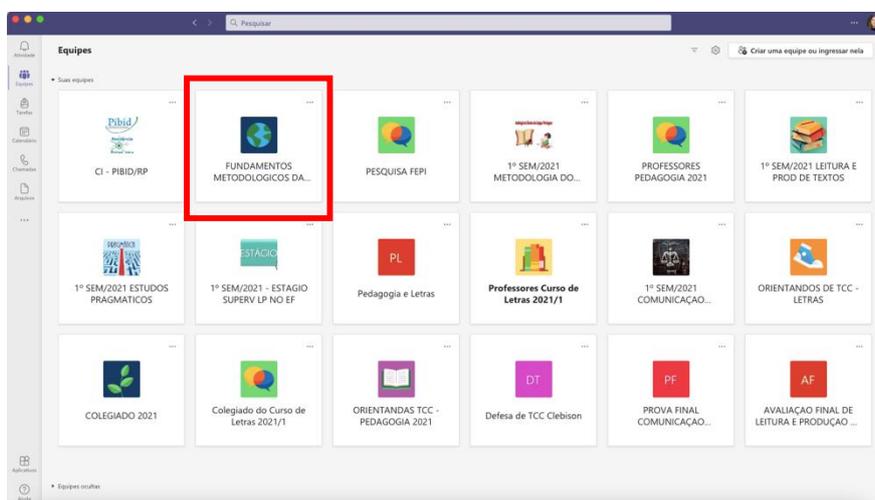
A plataforma *Teams* é um ambiente digital de ensino; nele o professor (administrador) pode compartilhar materiais, atividades, trabalhos, tarefas, sites, vídeos, livros, de forma antecipada. Dessa forma, os educadores têm tempo para preparar a equipe antes de admitir estudantes.

Além disso, é possível organizar as turmas de acordo com o curso, ano, período, usar as ferramentas da Microsoft, criar e receber tarefas, corrigir e atribuir notas (a qual pode ser visualizada pelo aluno), trocar informações via e-mail ou mensagens instantâneas via chat. Quando uma atividade é proposta pelo professor, os estudantes recebem mensagem no e-mail. Ela fica disponível para os discentes com os prazos e alertas das atividades a serem cumpridas, podendo ser revistas pelo ícone de controle de fluxo. Na interface operacional da plataforma, as atividades finalizadas podem ser mantidas ou excluídas pelo professor (administrador).

Ao nosso ver, uma das limitações do uso da plataforma como ferramenta de ensino é o fato de ser pago; ainda assim, muitas instituições de ensino adquiriram este acesso pela necessidade de resolver a questão das aulas remotas.

A seguir, a imagem do layout da plataforma *Teams* referente a turmas criadas pela pesquisadora, que faz uso de tal plataforma com os seus alunos do Ensino Superior.

Figura 1: Plataforma *Teams*



Fonte: <Aplicativo Microsoft *Teams*> acesso em 30 jun. 2021.

Cada uma dessas equipes configura-se como uma turma de alunos de uma determinada disciplina. A equipe é programada pelo professor que a organiza, conforme o dia da semana e o horário da aula, bem como insere os respectivos alunos na equipe a partir do número de matrícula institucional. É a criação de salas de aula virtuais que possibilita ao grupo interagir em forma de chat, videoconferência, compartilhamento e construção de arquivos. Em uma equipe, é possível a presença online de até 250 usuários.

Segundo, ainda, as informações publicadas pela Microsoft, a plataforma *Teams* apresenta alguns recursos, que podem auxiliar o professor em sua prática pedagógica, tais

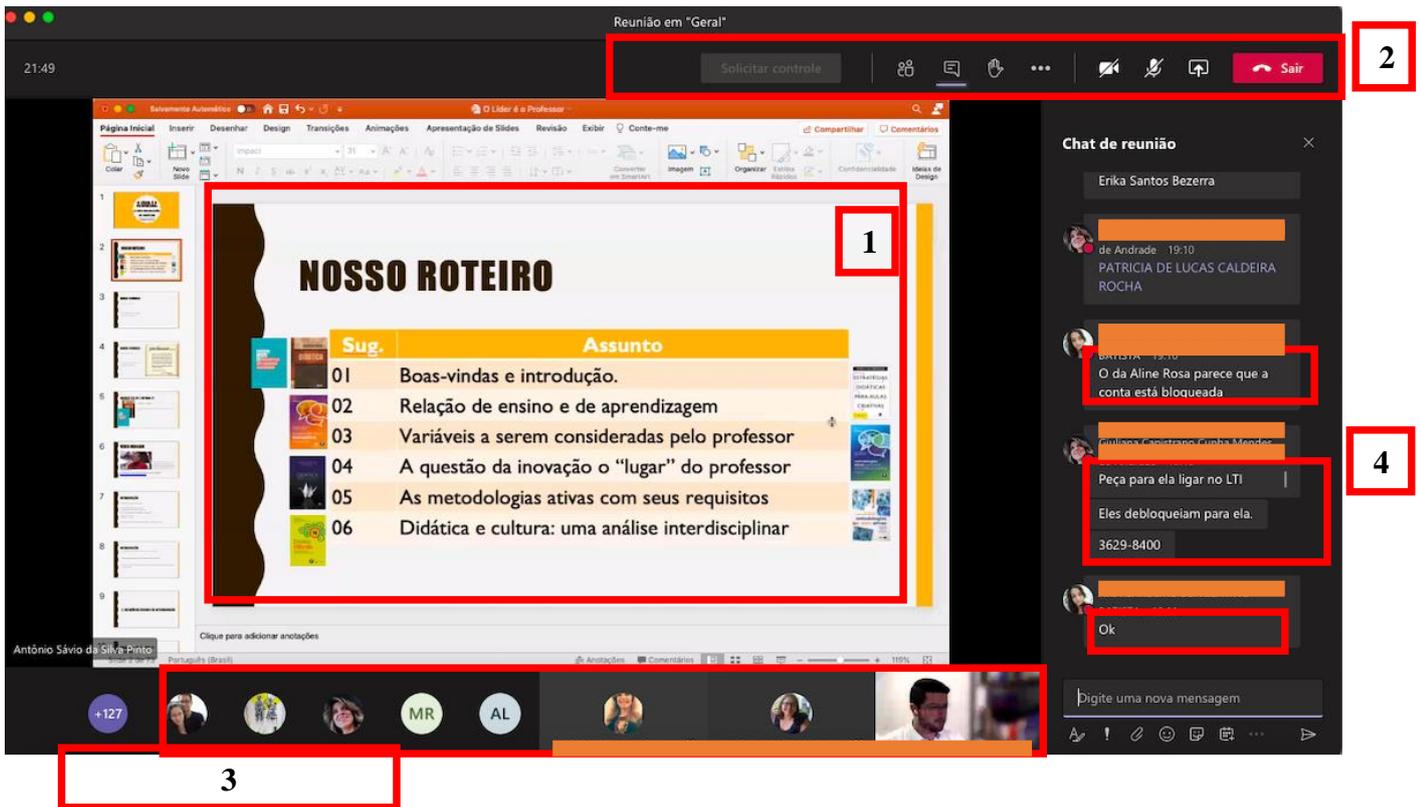
como: unificar a chamada, permitir o compartilhamento de arquivos, possibilitar a realização de chats em grupo e privado, a organização da agenda, e ainda o *forms* e o controle de presença. Temos, também, a possibilidade de montagem de equipes para trabalhos em grupos. Edição online e em conjunto de arquivos compartilhados, gravação das aulas com *download* em até 20 dias, controle de câmeras, microfones, interação e presença pelo organizador. O uso desses recursos digitais é fundamental para o êxito das aulas e motivação dos alunos. Cabe aos docentes se apropriarem criticamente dessas tecnologias, em prol de uma prática pedagógica significativa.

Embora a plataforma *Teams* apresente muitos recursos, maior flexibilidade para os professores com a criação e acesso imediatos à equipe, acreditamos que a falta de familiaridade com a plataforma dificulta, em um primeiro momento, a sua implementação e o êxito das atividades remotas de ensino por meio do *Teams*.

### **Plataforma *Teams*: características e sentidos em um ambiente de aprendizagem virtual**

Considerando a definição de texto formulada por Beaugrande (1997), Koch (2005; 2012) e a de Koch e Elias (2017) de hipertexto (LÉVY, 1994), podemos identificar a plataforma *Teams* como ambiente de muitos hipertextos, isso é perceptível na figura 2, a seguir, que configura o momento de uma aula magna para o curso de letras, cujo objetivo é a promoção da interação entre professores e alunos, alunos e alunos do curso, em prol da atualização do conhecimento. Há vários hipertextos na plataforma, cujos sentidos são construídos a partir da “interação entre sujeitos sociais, os quais, dialogicamente, nele se constituem e são construídos” (KOCH; ELIAS, 2017, p.7).

Figura 2: Plataforma Teams



Fonte: Print da tela de uma aula magna em 08/02/21.

Nesse contexto, a plataforma *Teams* é constituída por inúmeros hipertextos, que se interlaçam por meio de múltiplas linguagens, ou seja, pela multimodalidade; vejamos: há um professor que apresenta um tema comum aos interlocutores, de forma oral e escrita, por meio do uso de diversas linguagens – o som, as imagens, as figuras, os tipos de letras, o vídeo.

Essa integração proporciona uma reflexão sobre como está organizado este hipertexto, a diagramação da página (*layout*), o formato, as cores das letras, os ícones, a formatação do parágrafo, os *links* etc.; além do verbal, complementam-se na composição e construção do sentido textual. Assim, a leitura do hipertexto é uma proposta de sentido e se acha aberta a várias alternativas de compreensão.

Considerando, ainda, a concepção dos autores de que texto é um evento comunicativo em que convergem ações linguísticas, culturais, sociais e cognitivas, bem como a de que o sentido não está no texto, mas é construído a partir dele pelo leitor, e estendendo-a para a concepção de hipertexto, podemos evidenciar, a partir da figura 2, alguns aspectos que retratam esses conceitos, objetos de pesquisa dos estudiosos do texto:

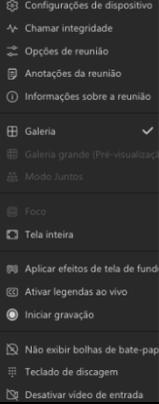
as ações linguísticas evocadas pela imagem são referentes à leitura multimodal, tanto dos slides do professor, quanto dos comentários dos ouvintes no chat: as letras, a posição que ocupam são igualmente elementos que contribuem para a compreensão da construção do sentido. As ações sociais convergidas perpassam o conhecimento de mundo, do contexto em que se deu a imagem: primeiramente percebe-se que o slide é introdutório, devido à utilização da palavra roteiro, da enumeração de assuntos e da posição do slide na coluna à esquerda. E, as ações cognitivas dizem respeito à conexão das ações anteriores na construção do sentido da imagem como um todo: uma aula, nos momentos iniciais, em que o professor apresenta os tópicos pelos quais trabalhará no decorrer de sua explanação; paralelamente, busca-se a resolução de problemas alheios ao assunto da aula, conforme diálogo no chat. Isso retrata que a constituição do texto online e de seu sentido requer uma multiplicidade de operações cognitivas, que resultam de várias ações praticadas pelos sujeitos de forma negociada e situada.

No hipertexto, destacado em 1, na parte central da plataforma *Teams*, temos um slide *Power point*, elaborado, projetado e usado como ferramenta de ensino aprendizagem, pelo professor, para a exposição do conteúdo a ser trabalhado em sala de aula síncrona com os seus alunos. O professor atualiza as informações, ativando os *links* possibilitados pela conectividade, e convida os alunos a acompanhá-lo em seu raciocínio e exposição de ideias. E, é possível, também, que os alunos interrompam, perguntem, ou seja, interajam com o professor e com os próprios colegas em tempo real. As conexões de um hipertexto são organizadas em caminhos/atalhos que fazem sentido operacional para o professor e alunos. Assim, o hipertexto configura-se como um constructo “resultante da participação e do trabalho realizado colaborativamente por usuários em interação on-line” (ELIAS; CAVALCANTE, 2017, p. 321).

Dessa forma, a interatividade no hipertexto ocorre quando o leitor clica em palavras, expressões, ícones ou botões constitutivos de *links*. Os *links*, de modo geral, levam o leitor a um ponto pré-determinado pelo autor. Temos na figura 2 “Plataforma *Teams*”, no destaque 2, vários ícones que, se ativados, levam-nos a objetivos distintos, tais como:

Quadro 2: Ícones

	Mostrar participantes
	Mostrar conversas

	O usuário pode inserir GIFS 
	Salas para sessão de grupo
	Mais ações 
	Visualização - Câmera
	Áudio
	Compartilhar
	Sair

Fonte: elaborado pela pesquisadora.

No quadro 2, destacam-se os ícones, os quais chamamos de *links* semânticos, que estabelecem relações de sentido no hipertexto, e isso é muito importante para o percurso de leitura, tanto no sentido da profundidade da informação, quanto na amplitude de temas. Os *links* semânticos do hipertexto Plataforma *Teams*, acima demonstrados, ligam os textos à referência feita nele, produzindo relações de sentido ao promover associações entre as informações conhecidas se o *link* for atualizado pelo leitor. Assim, é possível ao participante da aula mudar a configuração de sua sala de aula ativando os *links*. Como, por exemplo, ao atualizar o ícone “mostrar participantes” é possível ver todos os nomes dos participantes da aula, estejam eles presentes ou ausentes naquele momento, bem como visualizar os seus respectivos áudio e vídeo. Atualizando “mostrar conversas”, aparecem as informações, os diálogos, as perguntas, os vídeos, os *links*, inseridos no chat pelos alunos e professor. Os participantes da aula podem, também, interagir com o professor e colegas por meio de GIFS animados (tipo de arquivo que exhibe movimentos com resolução baixa) que refletem o humor, a argumentação ou o sentimento dos participantes durante ou após a aula realizada. A ativação desses ícones é uma tentativa de

transmitir sentido de forma mais rápida e econômica no contexto de interação, fazendo emergir sentidos acrescidos de outros significados, como, por exemplo, a emoção.

Ressaltamos que há outras possibilidades nos demais ícones presentes, que não entraram no escopo do presente artigo.

Ficam visíveis na plataforma *Teams* os espaços de discussão, de interação, de leitura, de escrita, por meio de textos multimodais, compartilhados e atualizados por diversas formas pelos participantes. No texto multimodal, o significado é criado por mais de um recurso semiótico. Assim, diante desse texto constituído pelos modos verbal e imagético, a imagem não se configura como uma simples ilustração do escrito, uma vez que esses modos semióticos interagem, estão integrados no texto e produzem sentido (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996). Para os autores, os recursos multimodais são elementos disponíveis na sociedade para criarmos a significação em determinados contextos interativos.

De tal modo, podemos dizer que os alunos em atividades remotas na plataforma *Teams* passam a construir novos sentidos por diferentes linguagens, presentes nos hipertextos. Esses elementos multimodais atuam na construção de sentidos, em que informações são expressas por diferentes semioses, sobretudo através de recursos visuais em conjunto com outras modalidades da língua. O ensino pautado na multimodalidade proporciona ao aluno o desenvolvimento de suas potencialidades, ampliando a possibilidade de acesso a diferentes práticas sociais, o que Soares (2002) nomeia de letramento digital. Para a autora,

A tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e, até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento. [...] A hipótese é de que essas mudanças tenham consequências sociais, cognitivas e discursivas, e estejam, assim, configurando um letramento digital, isto é, um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel (SOARES, 2002, p. 146).

Nesse sentido, a plataforma *Teams* torna-se uma excelente ferramenta para o ensino de leitura e escrita na perspectiva de letramento digital, criando a possibilidade de desenvolver práticas pedagógicas mais dinâmicas e reflexivas

Logo mais, no destaque 3, na plataforma *Teams*, aparecem alguns dos participantes presentes demonstrados por fotos, por iniciais dos nomes, imagens e, ainda mais 127 participantes presentes na aula, embora não identificados individualmente com foto, por limitação do espaço do ambiente.

Retomamos os estudos de Thompson (2018, p.20) sobre o uso do computador ou outro dispositivo móvel, em que ambientes online trazem consigo novas formas de ação e interação,

nomeadas por ele de *interação mediada on-line*, quando afirma que “envolve extensão das relações sociais através do espaço e do tempo e certo estreitamento no leque de pistas simbólicas [...] é orientada para uma multiplicidade de outros destinatários – é de muitos para muitos, e não de um para um”. É perceptível, na plataforma *Teams*, a multiplicidade de destinatários e o apresentador, o que confirma a posição de Thompson (2018). Ademais, podemos observar que as interações podem ocorrer de diferentes formas e por diversas ferramentas, como, por exemplo: professor e aluno (único), professor e alunos (classe), alunos e alunos, aluno e professor; tais interações podem ocorrer por via síncrona, via assíncrona, aula online, aula gravada, vídeo, chat, postagens, arquivos, tarefas, emotions, GIFS etc.

Nesse cenário, como já apontamos na figura 2, temos na plataforma *Teams* espaços de interação de forma ampliada que se configuram no mesmo plano espaço temporal, porém abarcam objetivos distintos. Vejamos no destaque 4 o diálogo de duas participantes no “chat de reunião”, cujo objetivo é a resolução de um problema técnico ao acesso à plataforma; portanto, trata-se de algo distinto ao tema da aula ministrada, porém concomitante a esse diálogo. É notório que os participantes da aula utilizam diferentes tipos de interação de forma entrelaçada, são capazes de participar da aula e ao mesmo tempo lançar diálogo no chat, inserir vídeos, GIFS, dúvidas, bem como realizar outras diversas ações simultaneamente. Para Thompson (2018, p. 23), isso é fato e é percebido comumente nos contextos reais do dia a dia – as pessoas vivem em ambientes ricos em mídia, alternam continuamente entre os meios de comunicação disponíveis, “escolhendo qual meio usar, dependendo, em parte, do tipo de interação e relacionamento interpessoal que desejam iniciar e manter com outros indivíduos distantes”.

Diante desses recursos multimodais e interacionais, presentes na plataforma *Teams*, o professor pode empreender uma discussão com seus alunos acerca dos significados múltiplos que, sensíveis ao contexto e às interpretações, resultam num sentido amplo.

Essa integração de linguagens multimodais com uma variedade de funções dentro de um mesmo espaço traz consigo ainda mais possibilidades ao ensino remoto de leitura e escrita realizado por meio da Plataforma *Teams*, tornando a ferramenta muito mais proveitosa e dinâmica como espaço de sala de aula.

## **Conclusão**

Nosso principal objetivo neste artigo foi discutir e apresentar como os hipertextos são constituídos em termos de características, aspectos contextuais, multimodais, composicionais,

interacionais e quais são os tipos de interação que esses textos produzem em um ambiente de ensino.

Como discutido, os hipertextos da plataforma *Teams*, utilizada como espaço de sala de aula, põe em evidência um ensino de leitura e escrita de forma participativa e interativa com características específicas: 1) interativo e colaborativo, professor e alunos atualizam os *links* possibilitados pela conectividade em busca de construção de sentidos já preestabelecidos no decorrer do processo de leitura. Conforme Thompson (2018), há uma multiplicidade de destinatários e, em face disso, envolve extensão das relações sociais através do espaço e do tempo, demarcado por pistas simbólicas; 2) multimodal, o significado é criado por diferentes funcionalidades de recursos semióticos, revelado pelas diversas interações dos participantes da aula.

A partir das considerações até aqui, acreditamos que aulas remotas via plataforma *Teams* podem auxiliar o processo de ensino de leitura e escrita na perspectiva de letramento digital, tornando o aluno autônomo, mais crítico, podendo alternar papéis de leitor e produtor de textos multimodais, de forma mais lúdica, seja registrando a sua opinião ou compartilhando as informações que ele tem sobre determinado tema ou assunto. Outrossim, tais aulas remotas tornam possíveis maiores trocas interativas e, conseqüentemente, o surgimento de novos sentidos.

Vale destacar que o estudo aqui apresentado é uma possibilidade de leitura, tendo em vista que outras possibilidades podem ser desveladas, conforme o conhecimento do professor e a experiência do ensino remoto por meio da plataforma. Assim, os exemplos apresentados tiveram a finalidade de ressaltar que os hipertextos ambientados em plataforma *Teams* requerem uma nova relação com o ensino de leitura e escrita, uma vez que são constituídos por características específicas, gerando novas formas de interação por meio de linguagem multimodal, que propicia aos leitores uma rede complexa de construção de sentido.

## Referências

BEAUGRANDE, R. *New Foudations for a Science of text and Discourse: Cognition, Communication, and Freedom of access to Knowledge and Society*. Norwood: Ablex, 1997.

BOETTCHER, D. A internet como dispositivo potencializador didático. In: \_\_\_\_\_.  
SCHLÜNZEN, E. T. M.; JUNIOR, K. S.; PELLANDA, N.M. C. (Org.). *Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

BOLTER, J. D. *Writing Space. The computer, hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, N.J., Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

CALDAS, A. H. F. *O hipertexto em sala de aula: uma proposta metodológica para o ensino de Língua Portuguesa*. São Paulo, 2014. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

COSCARELLI, C. V. *Hipertextos na teoria e prática*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

CRYSTAL, D. *A Revolução da Linguagem*. Trad. Ricardo Quintana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

CUNHA, J. C. (Org.) *Práticas em sala de aula de línguas: Diálogos Necessários entre Teoria (s) e Ações Situadas*. Campinas, São Paulo: Pontes, 2012.

ELIAS, V. M. da S. *Do hipertexto ao texto: uma metodologia para o ensino de língua portuguesa a distância*. São Paulo, 2000. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

ELIAS, V. M. *Hipertexto, leitura e sentido*. Calidoscópio. V.3, n.1, p. 13-19, jan/abr, 2005.

ELIAS, V. M.; CAVALCANTE, M. M. Linguística textual e estudos do hipertexto: focalizando o contexto e a coerência. In: CAPISTRANO JÚNIOR; R.; LINS, M. P. P; ELIAS, V. M. (Org.). *Linguística textual: diálogos interdisciplinares*. São Paulo: Labrador/PPGEL-UFES, 2017.

GOMES, L. F. *Hipertexto no cotidiano escolar*. São Paulo: Cortez, 2011.

GUALBERTO, I. M. T. Os hiperlinks e o desafio das conexões em hipertexto enciclopédico digital. In: COSCARELLI, C. V. *Hipertextos na teoria e prática*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

KOCH, I. G. V. *Desvendando os segredos do texto*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KOCH, I. G. V. Flagrantes da construção interacional dos sentidos. In: BRAIT, Beth; SOUZA-E-SILVA, M. C. (Org.). *Texto ou discurso?* São Paulo: Contexto, 2012.

KOCH, I.; ELIAS, V. *Ler e compreender os sentidos do texto*. São Paulo: Contexto, 2017.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. 5. ed. London; New York: Routledge, 1996.

LEÃO, L. *O Labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. 3.ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

LEVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

LEVY, P. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, Â. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). *Gêneros Textuais & Ensino*. 5. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

MICROSOFT TEAMS. Disponível em < [encurtador.com.br/efvwR](https://encurtador.com.br/efvwR)>. Acesso 26 jul. 2021.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento digital. *Educação e Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf> - Acesso em: 25 jul. 2021.

THOMPSON, J. B. *The media and modernity: a social theory of the media*. Cambridge: Polity, 1995.

THOMPSON, J. B. *A interação mediada na era digital*. v.12 - nº 3 set./dez. São Paulo – Brasil, 2018. p. 17-44

XAVIER, A. C. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, L.A. & XAVIER, A. C. (Org.). *Hipertexto e Gêneros Digitais: Novas formas de construção do sentido*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.