



## **A PRODUÇÃO TEXTUAL PARA WEB COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O EDUCADOR**

**Marilde Sievert**

Universidade Regional de Blumenau – FURB

Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI

**Resumo:** A incorporação de novas tecnologias ao cotidiano do ensino transforma as práticas do professor-educador, que se insere no universo dos meios digitalizados e se depara com um instigante contexto de comunicação e compartilhamento de saberes. Para os profissionais da educação, a Internet, como mediadora no processo ensino-aprendizagem, configura um desafio a ser encarado, a partir do domínio das linguagens estabelecidas pela mídia eletrônica. Utilizar a Web para fins educativos representa uma provocação que incita à busca de conhecimento sobre os requisitos da produção de textos para esta intrigante teia comunicativa. É preciso repensar os materiais textuais empregados, de modo a adequá-los à natureza inovadora da tecnologia, sem perder de vista a sua contextualização científica e pedagógica.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Educação, Texto.

### **1. Introdução**

O avanço tecnológico no domínio das telecomunicações e a articulação destas com a informática configuram um cenário de profundas transformações no relacionamento humano. A mistura de tecnologia com relações humanas se manifesta num novo e instigante contexto comunicativo, definido por McLuhan (2001) como Aldeia Global<sup>1</sup>, onde os meios eletrônicos afastam a visão linear e seqüencial do paradigma da imprensa, favorecendo um novo olhar multissensorial sobre o mundo, que leva pessoas de qualquer parte do Planeta a se comunicarem como se vivessem numa tribo.

---

<sup>1</sup> O termo Aldeia Global (em inglês, *global village*) foi lançado no início da década de 1960 pelo sociólogo canadense Herbert Marshall McLuhan. É uma metáfora que se baseia no pressuposto que, através da simultaneidade e do caráter comunitário e de integração da mídia eletrônica, o mundo se transforma num grande vilarejo, numa aldeia global.



Assiste-se, atualmente, à proliferação de comunidades virtuais que têm sua constituição facilitada pela explosão da Internet, esta rede mundial de computadores que abre novas perspectivas às áreas da [educação](#), do [entretenimento](#), da [comunicação](#), contribuindo para consolidar uma [sociedade mais aberta](#), identificada por filósofos e estudiosos de vanguarda como Sociedade Aprendente, Sociedade da Informação ou Sociedade do Conhecimento<sup>2</sup>.

A respeito desta questão, Rheingold (1996) defende que a tecnologia que torna possível a existência de comunidades virtuais pode aumentar consideravelmente o ascendente do cidadão comum a um custo relativamente baixo: ascendente intelectual, social, comercial e, sobretudo, ascendente político. Mas adverte que a tecnologia não concretiza sozinha esse potencial interventivo, sendo necessário que as suas capacidades latentes sejam conduzidas deliberada e inteligentemente por uma população esclarecida.

Na mesma linha de pensamento, Barbas (1998) preconiza que, neste cenário de convergência entre as tecnologias e as telecomunicações, o conhecimento deve cada vez mais ser entendido como um processo interativo e integrador.

Em termos educacionais, a intensidade dos discursos midiáticos e as novas interfaces<sup>3</sup> provocam mudanças significativas nas formas de abordagem, transmissão, acesso e assimilação de conhecimento, enfim, em todo o processo ensino-aprendizagem que se vale das múltiplas linguagens e dos recursos destes tempos globalizantes.

Importa lembrar que as novas gerações de crianças e adolescentes nasceram na era da informática e os adultos encontram facilidade para introduzir o uso do computador no seu cotidiano.

O professor e o aluno se deparam, assim, com um sistema de comunicação mediatizada que permite desenvolver diversificadas situações de aprendizagem e coloca, às

---

<sup>2</sup> Sociedade Aprendente (*Learning Society*, em inglês) é o termo empregado por teóricos contemporâneos para conceituar uma nova dinâmica social de aprendizagem. Em francês, alguns estudiosos adotam o termo *Société Cognitive* (Sociedade Cognitiva). Origina-se de e amplia dois conceitos anteriores: Sociedade da Informação – lançado na década de 1970, com o advento de sofisticadas redes digitais de informação e comunicação, como a Internet – e Sociedade do Conhecimento, que parte do apego tecnicista ao código binário (bits) para a valorização do conhecimento como mais determinante recurso para o desenvolvimento humano, econômico e sociocultural.

<sup>3</sup> Interface é o dispositivo físico ou lógico que faz a adaptação entre dois sistemas; em processamento de dados, é a interconexão entre dois equipamentos que possuem diferentes funções e que não poderiam se conectar diretamente.



instituições educativas, o desafio de se adequarem a esta emergente forma de coabitação social, a este ciberespaço<sup>4</sup> - aqui entendido como uma dimensão da sociedade em rede, onde os fluxos definem novas formas de relações sociais (SILVA e TANCAMAN, 2003) - que potencializa as relações a distância, mediadas por computador.

É unanimidade entre os pesquisadores na área de educação que a mudança dos hábitos perceptivos e dos processos mentais impostos pela cultura midiática exige que a escola a entenda e a integre ao seu universo formal, garantindo o equilíbrio entre dois campos de ação estruturalmente distintos.

## **2. A utilização educativa do meio tecnológico**

Conectar-se ao universo da Web é mais que uma necessidade para o profissional da educação. A Internet é uma provocação e um convite à busca de conhecimento sobre o funcionamento das redes mundiais de computadores, sobre os moldes por elas requeridos para transmitir e divulgar conhecimento.

“Nunca nenhum meio de comunicação se desenvolveu tão rapidamente como a Internet. A rádio demorou 39 anos a chegar a 50 milhões de pessoas. A Internet atingiu o número de 50 milhões de utilizadores em menos de 4 anos” (HAHN, 1999).

É neste universo, pautado pela informação e agregador de novos e sofisticados sistemas midiáticos, que os profissionais da educação diagnosticam a necessidade de adquirir experiência e conhecimentos para uma plena utilização da informática e dos meios virtuais. E isto envolve pesquisa e atualização constante de saberes, para acompanhar a velocidade com que as informações são produzidas, distribuídas e incorporadas ao cotidiano globalizado.

Segundo Assmann (2001), a mera disponibilização crescente de informação não basta para caracterizar uma Sociedade da Informação. O autor ressalta que o mais importante é o desencadeamento de um vasto e continuado processo de aprendizagem, considerando que a Sociedade da Informação precisa tornar-se uma Sociedade Aprendente.

---

<sup>4</sup> **Ciberespaço: Willian Gibson (1991), em seu livro “Neuromancer”, foi o primeiro autor a utilizar o termo para designar este ambiente artificial, onde dados e relações sociais trafegam indiscriminadamente.**



A mesma ideologia manifesta-se no discurso de Lèvy (1999), que chama a atenção para a velocidade com que ocorrem as transformações no modo de ver e interpretar o mundo. Uma velocidade que nos obriga até mesmo a repensar nossas noções de tempo e espaço tradicionais. Ele defende que a questão agora não é mais avaliar a utilidade, mas sim determinar em que direção prosseguir num processo de criação cultural irreversível.

Ao docente-educador cabe, segundo Chadwich (1992), a tarefa de entender a conflitualidade que emerge do confronto entre o modelo tradicional de ensino-aprendizagem e o modelo tecnológico, a missão de compreender a necessidade de urgentemente desenvolver formações na vertente da utilização educativa do meio tecnológico.

Cabero (1994) oferece importante reforço a esta premissa, ao afirmar que os sistemas educativos não podem ignorar as novas realidades da Aldeia Global e as profundas influências que o sistema midiático traz aos processos de ensino-aprendizagem.

Nesta perspectiva, o profissional de educação ingressa na era da educação a distância (EAD), mediada pela Internet, o que implica um renovar constante de conhecimentos e a conscientização de que é preciso adequar-se às linguagens desta teia comunicativa denominada *World Wide Web* (WWW)<sup>5</sup>.

Em defesa de uma lógica de otimização das potencialidades de aprendizagem pelos meios virtuais, Sarramona (1988, p.139) teoriza que estes podem ser considerados “agentes educativos ou meios educativos quando se instrumentalizam pedagogicamente para veicular formação ou quando por si mesmo geram efeitos educativos”.

Na trilha de Sarramona, infere-se que, como os materiais textuais são os recursos que os docentes preferencialmente usam na sua atividade profissional, faz-se imperativo repensá-los, de modo a adequá-los à natureza inovadora da tecnologia, sem perder de vista a sua contextualização científica e pedagógica.

Cabe ressaltar que a substituição dos modelos clássicos de transmissão do saber por outros que se conciliam às tendências da comunicação de massa não deve ser encarada como exigência de um transtorno concorrencial entre o ensino formal e a educação a distância, mas

---

<sup>5</sup> WWW - *World Wide Web* - é um termo inglês que significa teia do tamanho do mundo, ou tão grande quanto o mundo, ou que abrange o mundo todo. Na Internet, significa o conjunto de computadores, usuários, hardware e software que utilizam o protocolo http (*Hiper Text Transport Protocol*; em português: Protocolo de Transporte de Hipertexto). Como esse protocolo se tornou bastante comum, o termo tem sido usado como sinônimo de Internet (WEBWRITERSBRASIL, 2003).



sim como procedimento que oportuniza a compatibilização destas duas estruturas não estanques, que se complementam e se aproximam num universo de infinitas possibilidades de comunicação.

Um ponto importante a ser considerado é que o computador, a vedete da Sociedade do Conhecimento, é incapaz de simular de forma dinâmica o trabalho intelectual, incluindo todo o complexo processo de pesquisa, leitura, decodificação e interpretação de textos<sup>6</sup>.

Fica evidente que o computador não pode substituir a produção textual do professor que interage com o sistema multimídia, mas, por outro lado, o profissional de educação precisa conhecer a linguagem apropriada aos meios digitais, inteirar-se da sua estética, do seu conteúdo e da sua forma, reconhecendo as diferenças entre o formal e o virtual.

### 3. O conhecimento na Sociedade Aprendente

O novo cenário do ensino-aprendizagem que se descortina no século XXI conduz o professor, principalmente aquele dedicado ao ensino a distância, a assumir as tarefas de repensar estratégias, adequando-as a recursos pedagógicos de vanguarda. Esta atitude diante da Aldeia Global implica manter sintonia com as vertentes tecnológicas e compatibilizá-las com as formas clássicas de transmitir conhecimento e compartilhar saberes. Mas de forma alguma exclui – muito pelo contrário, aumenta – a responsabilidade ética do educador, que, ao mesmo tempo em que não pode se furtar à adoção de modernas ferramentas didáticas, porque elas lhe são imperativas, deve também preservar e fortalecer a consciência da dimensão da sua influência na formação de cidadãos nesta Sociedade Aprendente.

Neste sentido, Morin (2000, p. 47) adverte:

O conhecimento não pode ser considerado uma ferramenta *ready made*<sup>7</sup> que pode ser utilizada sem que sua natureza seja examinada. Da mesma forma, o conhecimento do conhecimento deve aparecer como necessidade primeira, que serviria de preparação para enfrentar os riscos permanentes de erro e de ilusão, que não cessam de parasitar a mente humana. Trata-se de armar cada mente no combate vital rumo à lucidez.

---

<sup>6</sup> Texto – o termo é aqui entendido num conceito *lato* de comunicação humana, seja ela verbal ou não-verbal.

<sup>7</sup> *Ready made* é um termo inglês que, traduzido para língua portuguesa, significa “feito, pronto”.

A teoria até aqui referenciada também fundamenta os estudos de Assmann (2001) e desemboca na conclusão do autor de que o novo papel do professor, diante do avanço da tecnologia da informação, não é mais o de transmissão de saberes supostamente prontos, mas o de mentor e instigador ativo de uma nova dinâmica de pesquisa-aprendizagem.

Ao analisar a metamorfose do aprender na Sociedade da Informação, Assmann (2000) depreende que as tecnologias se transformaram em elemento constituinte (e até instituinte) das formas de ver e organizar o mundo. Elas facilitam experiências de aprendizagem complexas e cooperativas. Nesta perspectiva, o autor conceitua o hipertexto<sup>8</sup> não como uma simples técnica, mas sim como uma espécie de metáfora epistemológica para a interatividade, na qual as redes e a conectividade são reconhecidas como canais que podem abrir as mentes para a sensibilidade solidária. E enfatiza:

O que há de novo e inédito nas tecnologias da informação e da comunicação é a parceria cognitiva que estão começando a exercer na relação que o aprendente estabelece com elas. Termos como “usuário” já não expressam bem essa relação cooperativa entre o ser humano e as máquinas inteligentes. O papel delas já não se limita à simples configuração e formatação ou, se quiserem, ao enquadramento de conjuntos complexos de informação. Elas participam ativamente do passo da informação para o conhecimento.

Também dedicado à análise da inserção do ensino no contexto da comunicação eletrônica, Lèvy (1996) acrescenta que está em andamento um movimento de virtualização que não apenas afeta a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade. Alerta para a necessidade de reconhecer e respeitar as múltiplas competências do ser humano no mundo onde o saber é cada vez mais valorizado.

Sobre a mesma temática, Grumbach (2002) afirma que se tem avançado não só nas formas de mediação como, também, em toda a organização do processo ensino-aprendizagem, na prática e na estrutura que lhe servem de base. E ressalta a importância da produção dos materiais didáticos utilizados nos programas de ensino a distância que, segundo ela, deve ser

---

<sup>8</sup> O hipertexto consiste de textos escritos não-sequencialmente que permitem ao leitor escolher múltiplos caminhos e acessar informações em cadeia através da tela do computador em tempo real (NELSON, 1960 e SNYDER, 1997, p. 20 *apud* XAVIER, 2003).

rigorosamente planejada. Estes materiais, conforme a autora, são confeccionados passando por diferentes equipes, como a de professores dedicados aos conteúdos (conteudistas), equipe de comunicação, especialistas em EAD, até chegarem à forma final.

Tal processo considera que a EAD objetiva, além da construção dos conhecimentos relativos à disciplina em questão, a formação de determinadas habilidades e competências do aluno como o autodidatismo, a iniciativa, a auto-expressão, a consciência do seu próprio valor, criatividade; valores consagrados pelos tempos em que se vive (*Ibidem*).

#### **4. A linguagem dos novos tempos**

As ciências que estudam o homem e suas relações deparam-se com o desafio de acompanhar a dinâmica dos tempos modernos, por meio da integração com os novos recursos de linguagem, a exemplo da Internet. Na Sociedade da Informação, passa-se a conceber texto numa acepção de sentido lato: toda e qualquer manifestação comunicativa humana. Por isso, os estudos acerca das tecnologias educacionais e dos recursos didáticos não devem ignorar a abordagem lingüística, já que ela pode conduzir a um entendimento mais profundo sobre a influência que o texto exerce sobre os relacionamentos sociais da Aldeia Global.

Já na década de 70, Lang (*apud* FÁVERO e KOCH, 1983, p. 15) postulava que o texto é o resultado de operações de integração e ressaltava que “a informação que o texto veicula transcende a soma da significação das frases que o constituem”. Na mesma linha de pensamento, Schmidt colocava o texto num *status* de recurso à plena realidade social da língua. Paralelamente, Leontóv prevenia que, do ponto de vista da atividade lingüística, constitui atitude simplista adotar o texto como elemento primeiro de pesquisa. “O texto não existe fora de sua produção ou de sua recepção” (*Ibidem*, p. 22).

Apoiada nestes fundamentos, Koch (1998, p. 110) sustenta:

É preciso pensar a linguagem humana como lugar de interação, de constituição de identidades, de representação de papéis, de negociação de sentidos. É preciso encarar a linguagem humana não apenas como representação do mundo e do pensamento ou como instrumento de comunicação, mas sim, acima de tudo, como forma de inter-ação social.



De acordo com este pressuposto, a preocupação do produtor de texto deve centrar-se no estabelecimento de uma linguagem capaz de interagir. Bakhtin (1999, p. 117) reforça esta premissa ao declarar que a atividade mental do sujeito constitui, da mesma forma que a expressão exterior, um território social. “Em consequência, todo o itinerário que leva da atividade mental (o ‘conteúdo a exprimir’) à sua objetivação (a ‘enunciação’) situa-se completamente em território social”.

A teoria de Bakhtin, alinhada à filosofia marxista e com importantes pontos de confluência com as teses de Morin e Lèvy, comporta a idéia de que a criatividade da língua não pode ser compreendida independentemente dos conteúdos e valores ideológicos, ou seja, das circunstâncias que a envolvem.

O contexto social imediato determina quais são os ouvintes possíveis (...) É preciso supor um certo horizonte social definido e estabelecido que determina a criação ideológica do grupo social e da época a que pertencemos, um horizonte contemporâneo da nossa literatura, da nossa ciência, da nossa moral, do nosso direito (...) O grau de consciência, de clareza, de acabamento formal da atividade mental é diretamente proporcional ao seu grau de orientação social. (BAKHTIN, 1999, p. 114).

## 5. A relevância do conteúdo na Web

Simplicidade, clareza e objetividade são três características apontadas como indispensáveis ao texto dirigido à Web. Nielsen (2003), autor de inúmeros estudos sobre usabilidade<sup>9</sup> de sites, ensina que avaliar o que vai ser útil, o que é supérfluo ou não, é a única maneira de não se deixar seduzir pelo lado estético e recomenda, aos produtores de material para Internet, a priorização do conteúdo que, de acordo com seu entendimento, resume-se em texto.

"Quando se pede um *feedback* aos usuários, eles se referem à qualidade e à relevância do conteúdo", afirma Nielsen (2000). O autor considera que, se nas revistas e na televisão, a sedução passa muito pela beleza das imagens, na Web o conteúdo é o que mais importa para

---

<sup>9</sup> Usabilidade significa concentrar esforços para a facilidade do uso. A tarefa de alcançar uma meta simples, direta e o mais objetiva possível. Criar um sistema transparente que seja fácil de entender e operar instantaneamente. Usabilidade é pensar no usuário no início, no fim e sempre (ABREU, 2003).



atrair e prender a atenção do usuário. Segundo ele, um bom texto para essa mídia tem que ser o mais conciso e objetivo possível.

Os especialistas em conteúdo para Web concordam que as informações devem ser atualizadas, coerentes e coligadas. O texto tem que ser sucinto, mas repleto de informação; organizado, mas não maçante; ágil, sem ser rasteiro; conter hipertexto, mas sem virar um labirinto. Resumindo, o princípio da redação para Web prevê uma linguagem leve, didática, com poucos adjetivos e advérbios.

Bruno Rodrigues (2000, p. 18) acrescenta que “disponibilizar informações sem rodeios é fundamental” e que a melhor definição para *Webwriting* (produção de textos para Web) é “redação online criativa”. Outro aspecto importante, segundo ele, é a correção ortográfica. O autor adverte que o público internauta não tolera textos com erros de ortografia e recomenda: “revise-o mil vezes antes de apresentá-lo e volte a passar os olhos esporadicamente no que produziu”.

O argumento de Rodrigues é também defendido por profissionais da Core Connection (2003), que orientam para a maior correção possível do texto, considerando que erros são inevitáveis, mas que numa mídia não impressa e de fácil correção, como é a Web, um erro de gramática que permaneça no ar por vários dias pode se tornar sinônimo de desleixo, abandono ou mesmo de incompetência.

Além dos requisitos básicos para todo escritor, como ler muito e ser bem informado, Vacanti (2003) salienta que o *webwriter* (o escritor dedicado a produzir texto para Web) deve ainda saber pesquisar muito bem e transformar esta pesquisa em um conteúdo mais objetivo e consistente do que o de outras mídias, uma vez que o internauta não deseja perder tempo procurando por boa informação. Assim, o texto deve passar o maior número de informações, ocupando o menor número de linhas.

As possibilidades são quase infinitas para o *webwriter*, mas isso não quer dizer que não haja perigos. O perigo número um é a superficialidade, alerta Estrada-Portales (2003). A falta de uma boa pesquisa, a utilização de fontes sem credibilidade e informações irrelevantes são os principais fatores que, segundo ela, podem levar o escritor ao descrédito.

Ao apontar o conteúdo como o principal elemento do texto para Web, Carvalhal (1998) assevera que a qualidade deve ser uma referência. Para ele, o conteúdo deve ser rigoroso e evitar transmitir dados ou informações obsoletas e ser atualizado regularmente. Todas as transcrições, de livros ou de outras páginas Web, devem ser devidamente assinaladas e o autor identificado.

A maioria dos pesquisadores e autores de artigos sobre conteúdo para Web se pauta nas orientações de Nielsen, resumidas nas seguintes dicas apresentadas por Simone (2003): mantenha um texto fácil e de clara compreensão; use raciocínio lógico invertido: as conclusões vêm primeiro; utilize uma idéia por parágrafo; fique atento à ortografia: simplicidade não significa erro de vocabulário; revise os textos; procure usar uma linguagem direta, podendo assim, criar uma relação de amizade com o receptor das mensagens; procure fazer as acentuações corretamente.

## 6. A simplicidade do *design* como garantia da estética

A linguagem do computador é a linguagem da tecnologia e não a linguagem do *design*. Sem conhecimentos de *design*, o computador (tal como a caneta) é perfeitamente inútil, uma vez que é capaz de produzir material supérfluo em quantidades suficientes para criar a ilusão de estarmos a inventar algo quando estamos, de fato, meramente a produzir variações sobre um tema, muitas vezes sem significado algum (RAND, 1993).

O estilo gráfico é importante para a qualidade de um texto produzido para a Web, mas na ênfase dada à estética deve predominar a preocupação em conciliar estruturação visual da informação e noções de funcionalidade.

Clareza não se aplica somente ao conteúdo do texto destinado à Web, mas sim a toda a arquitetura da informação. Os teóricos deste tema alertam que é preciso levar o leitor a discernir o que é prioritário e o que é secundário no material que aparece na tela do computador.

"Uma página na Web não deve estimular tanto quanto a Times Square de Nova York. Dê ao usuário paz e tranquilidade para que ele possa ler o texto", afirma Nielsen (2003), condenando o uso excessivo de recursos visuais que ele define como pirotecnia.

Outra recomendação de Nielsen é manter a coerência que, segundo ele, é um dos mais poderosos princípios da usabilidade. "Quando as coisas acontecem do mesmo jeito sempre, os usuários não têm que se preocupar a respeito do que irá acontecer. Ao contrário, eles sabem o que vai acontecer baseados numa experiência anterior, e isso é muito bom", salienta o autor, insistindo no uso dos procedimentos *standard* (padrão) tanto para cores quanto para a

formatação dos textos. Portanto, quem pretende seguir as orientações de Nielsen, deve abandonar *layouts* ambiciosos.

Nesta mesma perspectiva, Hahn (1999) analisa que à medida que milhões de pessoas começavam a criar páginas para a Internet, as imagens e os gráficos começaram a encher os locais da Web, criando “um novo tipo de manuscrito iluminado” e alimentando o desejo humano por coisas intrigantes e de aspecto descontraído. Contudo, este novo movimento estético nem sempre inspirou a criação de *design* de boa qualidade e funcional. As possibilidades oferecidas pela tecnologia acabam muitas vezes prevalecendo sobre as regras e conceitos do *design* e do bom gosto.

Para a autora, o excesso de liberdade, a existência de demasiadas opções e o livre acesso a todos os tipos de software tiveram efeitos adversos na maioria dos documentos concebidos para a Web.

A capacidade de mudar o estilo e a dimensão das fontes, de aplicar filtros que deformam o texto e as formas para utilizar qualquer combinação de cores e texturas constitui uma verdadeira tentação para muitas pessoas. Os sites que, sem critério, exibem verdadeiras sobreposições de estilos criam assim uma confusão visual. De fato, o desejo de embelezamento eletrônico levou a uma proliferação de modernas e sofisticadas vitrines, mas sem qualquer sentido de localização ou de clareza (...) Somos diariamente confrontados com atrocidades, resultado de uma certa negligência (*Ibidem*).

Com objetivo de evitar a construção de espetáculos visuais que confundem o usuário da Internet, os profissionais que desenham páginas para Web podem obedecer a orientações básicas de Nielsen (2000): priorize o conteúdo; utilize textos curtos; insira componentes que requeiram tempo mínimo necessário para baixa de arquivo; construa um site que seja facilmente manuseável e relevante às necessidades dos usuários; utilize links e hiperlinks<sup>10</sup> padronizados para ampliar informação; utilize títulos de links e páginas claras, simples, diretas, precisas e informativas; atualize; desenhe o site de maneira semelhante à maioria dos outros sites, sem muitas inovações, mantendo os mecanismos de navegação padrões, a fim de

---

<sup>10</sup> Link é um termo inglês que significa elo, ligação. Hyperlink é uma conexão entre duas páginas de hipertexto. Quando ainda se falava em “surfear na Web”, dava para dizer que o hipertexto era o mar e os links, as ondas (ESTADÃO, 2003).

corresponder às expectativas dos usuários; forneça sempre fontes, autor, instituição, ano de publicação, data da última atualização do site, e informações relevantes e que dêem confiabilidade ao material produzido; evite abuso no uso de links e cores.

Quanto às imagens, Carvalho (1998) considera que elas devem ser preferencialmente originais e não "pilhadas" na Web. Ele aconselha evitar grafismos suntuosos e animações que tornam as páginas pesadas e conseqüentemente lentas. E acrescenta: “textos sobre fundos escuros ou texturados tornam a leitura mais difícil. Uma página Web não tem que ser necessariamente uma demonstração de tecnologia, nem de gosto pessoal demonstrado em fundos complicados que pretendem fazer a diferença”.

## **7. A formatação do texto**

Os livros e sites especializados em texto para Web não propõem um roteiro para formatação de textos, nem reúnem informações em manuais de redação e estilo, mas indicam procedimentos a seguir no processo de estruturar o visual do conteúdo que será lançado em meios digitais.

Sobre esta questão, Nielsen (2000) parte da premissa que cada recurso tem que ser exaustivamente analisado e só pode ser usado se for acrescentar algo à experiência do usuário, caso contrário apenas compromete seu tempo e sua paciência. Segundo ele, as fontes (tipos de letras) a serem usadas devem ser as mais comuns, pois o designer não sabe as fontes que o usuário tem instaladas.

O autor ensina que um texto pequeno é mais agradável do que um longo com muita informação e dá dicas importantes para a formatação de um texto para Web, a seguir resumidas: seja simples; faça destaque de palavras importantes (negrite ou coloque em cores diferentes); mantenha seus textos resumidos ao máximo; se houver necessidade de usar textos longos, quebre-os em parágrafos menores; não abrevie palavras, porque isso demonstrará amadorismo e preguiça (NIELSEN, 2003).

Carvalho (1998) complementa Nielsen, ressaltando que se o texto for muito grande, o ideal será dividi-lo por vários documentos. O título de cada documento deve estar destacado, separado do resto do texto, mas não necessariamente em letras enormes.

Com relação às fontes, Hahn (1999) aconselha tratar os tipos de letra “como uma criatura viva - com cuidado. Não as torça, estique ou distorça. Magoa o olhar. Há uma boa razão para o fato de uma fonte, ela própria uma obra-prima, ser exatamente o que parece”. Suas recomendações incluem organizar a informação, criar uma configuração simples, baseada em algumas formas, e definir um conjunto de regras próprio. A autora provoca o redator: “Faça um teste: observe o seu local e outros locais na Web e ‘ouça o *design*’. Qual o som das formas e cores? Conseguir suportar o barulho?”

Carvalho (2003) considera difícil estipular regras para algo tão novo como o texto para Web e muito mais complicado padronizar um veículo tão abrangente e que oferece tamanha liberdade de criação como a Internet. “A verdade – e isto está sendo discutido no Brasil há muito pouco tempo – é que não são os redatores Web quem decidem como será escrito o texto, mas o seu internauta”, assegura, afirmando que é preciso conhecer o público-alvo. Se o objetivo é escrever para pessoas de terceira idade, por exemplo, deve-se notar que muitas delas têm problemas de vista e as tradicionais fontes de corpo 10 podem ser insatisfatórias.

Defensor da idéia de que é preciso aliar simplicidade na forma e qualidade no conteúdo, Perissé (2003) analisa que “hoje, na tela do computador, vale mais um vocabulário apurado do que uma roupa nova ou um carro último tipo. Vale mais um texto bem estruturado (que reflete uma cabeça pensante) do que um sorriso talvez forçado”.

Para Lucena (2003), a diagramação eficiente é aquela que respeita os princípios da ergonomia e prevê a facilidade de uso, fatores que, naturalmente, se associam a um outro: coerência. Este preceito recebe respaldo de Rodrigues (2000), que aponta, como uma das tarefas importantes do *webwriter*, usar a imaginação e criar uma vitrine bem organizada para apresentar o conteúdo.

## **8. Considerações finais**

As inovações tecnológicas modelam um novo espaço onde várias mudanças são implementadas com uso de recursos computacionais e onde o ensino pode ser mediatizado por complexas redes de informação que constituem as comunidades virtuais.



Atualmente, essas redes digitais planetárias e suas ferramentas, com ênfase para a Internet, que é a mais conhecida e usada em todo o mundo, oportunizam novas formas de relacionamento humano e abrem um campo de infinitas possibilidades de comunicação.

Segundo Lèvy (1996, p. 99), “o universo de coisas e de ferramentas que nos cerca e que compartilhamos, pensa dentro de nós de mil maneiras diferentes e, deste modo, participamos da inteligência coletiva que o produziu”.

Assim encaradas, as novas tecnologias de informação e comunicação tornam-se meios de integração humana, de compartilhamento de saberes e de aprendizado, interferindo no processo de construção de uma verdadeira Sociedade de Aprendizagem, fundamentada no respeito às peculiaridades culturais.

Nessa perspectiva, as tecnologias e redes virtuais podem ser identificadas não somente como instrumentos, mas também como importantes aliadas da pesquisa, do ensino e do desenvolvimento humano.

Situada neste universo, a Web é uma complexa teia de informação que nos conecta a todas as partes do Planeta. Ao mesmo tempo em que permite uma aproximação cada vez mais dinâmica entre as pessoas, a virtualidade desta nova mídia constitui um desafio para os profissionais de educação que se inserem no cosmo do ensino a distância, mediada por esta rede.

A revolução digital que caracteriza o século XXI estimula o aprendizado destes profissionais no campo da produção de textos para a Web e, ao mesmo tempo, exige cautela para que não se criem conflitos irremediáveis entre a valorização das técnicas e o domínio do conhecimento.

O educador se vê diante do imperativo de conceber, produzir e veicular discursos que se compatibilizem à linguagem dos novos tempos e aos diversificados suportes que constituem a escola paralela instituída pela Internet, mesmo porque, muitas vezes, o domínio da linguagem e dos códigos próprios da tecnologia, por parte do aluno, ultrapassa o do professor.

Neste contexto de uso dos meios digitais, os professores-educadores necessitam aprender a lidar com as novas tecnologias e fazer uso delas, a fim de transmitir e compartilhar saberes. E não se trata somente de dominar técnicas. Participar de processos ensino-



aprendizagem, nesta Sociedade Aprendizente, exige conhecer os requisitos para construção de conteúdos dirigidos à Web.

Enredados nesta teia do tamanho do mundo, os professores-educadores são compelidos a experimentar novas formas de expressão, pautadas na digitalidade da mídia eletrônica. E é nesta interação com as novas tecnologias que eles podem reconhecer a produção textual para Web como ferramenta didática para o educador.

## Referências

ABREU, André. Uma introdução à usabilidade. Disponível em: <<http://www.base64.com.br/article.php?action=articleview&recid=146>> Acesso em: 12 de janeiro de 2003.

ASMANN, Hugo. A metamorfose do aprender na sociedade de informação. In: Revista Ciência da Informação (versão eletrônica da publicação do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia – IBICT), Volume 29, número 2, 2000. Disponível em: <<http://www.ibict.br/cionline/290200/29020002.htm>> Acesso em: 04 de janeiro de 2003.

ASSMANN, H. Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendizente. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

*BAKHTIN, Mikhail (Voloshinov). Marxismo e filosofia da linguagem. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 1999.*

BARBAS, Maria P. Tecnologias de Informação e Comunicação. A Revista das ESES, n.º 9 (nova série), 1998, pp. 55-68.

CABERO, Julio. Nuevas Tecnologías, Comunicación y Educación. Comunicar, 3, 1994, pp. 14-15.

CARVALHAL, António. Texto: design de páginas na Web. Adaptado da Univers MacWorld, número 85, dezembro de 1998. Disponível em: <[www.terravista.pt/bilene/1804/sepiadest.html](http://www.terravista.pt/bilene/1804/sepiadest.html)> Acesso em: 04 de janeiro de 2003.

CARVALHO, Nino. **Chega de fórmulas!!** Disponível em: <<http://www.guiaparana.com.br/noticias/html/998609311.shtml>> Acesso em: 09 de janeiro de 2003.





- CHADWICK, C. *Tecnología Educacional para el docente*. 3. ed. Barcelona: Paidós, 1992.
- CORE CONNECTION – Agência de Conteúdo para Internet. Disponível em: <[www.coreconnection.com.br](http://www.coreconnection.com.br)> Acesso em: 02 de janeiro de 2003.
- COSTA, Ana Maria Nicolai da. *Na malha da rede – os impactos íntimos da Internet*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- ESTADÃO. *Tecnologia digital*. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br>> Acesso em: 12 de janeiro de 2003.
- ESTRADA-PORTALES, Isabel. *Webwrinting*. Disponível em: <[www.coreconnection.com.br](http://www.coreconnection.com.br)> Acesso em: 02 de janeiro de 2003.
- FÁVERO, Leonor Lopes, KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. *Linguística textual: introdução*. São Paulo: Cortez, 1983.
- GIBSON, Willian. *Neuromancer*. São Paulo: Ed Aleph, 1991.
- GRUMBACH, Gilda Maria. *A Educação a Distância: uma exigência do momento*. *Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas – Ano 01, número 01, 2002*. Disponível em: <[www.unirio.br/cead/morpheus/Numero01-2000/gildagrumbach.htm](http://www.unirio.br/cead/morpheus/Numero01-2000/gildagrumbach.htm)> Acesso em: 06 de janeiro de 2003.
- HAHN, Sarah Anastasia. *Tábula rasa - o desafio do design na Internet: menos é mais*. Publicado na revista da Telepac @net, nº 10, de janeiro de 1999. Disponível em: <[www.brodynewmedia.com](http://www.brodynewmedia.com)> Acesso em: 04 de janeiro de 2003.
- KOCH, Ingedore G. Villaça. *A Inter-ação pela linguagem*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 1998.
- LÈVY, PIERRE. *O que é virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÈVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.
- LUCENA, Beto. *O design no e-learning*. Disponível em: <[http://www.timaster.com.br/revista/artigos/mainh\\_artigo.asp?codigo=664](http://www.timaster.com.br/revista/artigos/mainh_artigo.asp?codigo=664)> Acesso em: 04 de janeiro de 2003.
- McLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. 10 ed. São Paulo: Cultrix, 2001.
- MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.



NIELSEN, Jakob. *Projetando Websites (Designing Web Usability): a prática da simplicidade*. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

NIELSEN, Jakob. Disponível em: <<http://www.useit.com/jakob>> Acesso em: 02 de janeiro de 2003.

PERISSÉ, Gabriel. *Na Internet, nós somos aquilo que escrevemos*. Disponível em: <[http://www.Webwritersbrasil.com/colunistas/colu\\_w\\_01.htm](http://www.Webwritersbrasil.com/colunistas/colu_w_01.htm)> Acesso em: 04 de janeiro de 2003.

RAND, Paul. *Design, Form, and Chaos*. Education Yale University, 1993.

RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.

RODRIGUES, Bruno. *Webwrinting: pensando o texto para a mídia digital*. São Paulo: Bekerley, 2000.

SARRAMONA, J. *Comunicación y Educación*. Barcelona: Editorial CEAC, 1998.

SILVA, Carlos Alberto F. da; TANCAMAN, Michéle. *A dimensão socioespacial do ciberespaço*. Disponível em: <<http://www.tamandare.g12.br/indexciber.htm>> Acesso em: 12 de janeiro de 2003.

SIMONE, José Fernando. *O site que você mais navega é “usável”?*. Disponível em: <<http://www.widebiz.com.br/gente/jfsimone7siteusavel.htm>> Acessado em: 04 de janeiro de 2003.

VACANTI, Adriana. *Portas abertas para o Web writer*. Disponível em: <[http://www.coreconnection.com.br/education/ww\\_adriana.htm](http://www.coreconnection.com.br/education/ww_adriana.htm)> Acesso em: 04 de janeiro de 2003.

WEB WRITERS BRASIL. *Colunas Webrinting e Webdesign*. Disponível em: <<http://www.Webwritersbrasil.com>> Acesso em: 17 de janeiro de 2003.

XAVIER, Antonio C. S. *Hipertexto: Novo Paradigma Textual?* Disponível em: <<http://www.unicamp.br/~hytex/hnp1a.htm>> Acesso em: 06 de janeiro de 2003.