



A HIPERMÍDIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA ALUNOS DO QUINTO ANO DA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

*Ricardo Felipe Steilein¹; Siderly do Carmo Dahle de Almeida²;
Alvaro Martins Fernandes Júnior³*

RESUMO: O termo hipermídia é definido como um conjunto de textos, imagens, animações, interações, vídeos e outras ferramentas que possibilitam a transmissão de uma mensagem a determinado público. Este recurso direcionado de forma correta a um público específico detém a capacidade de transmitir conhecimento e auxiliar educadores e estudantes em todas as esferas do âmbito educacional. O objetivo deste estudo é apresentar uma proposta de trabalho com os quintos anos da educação básica por meio da hipermídia, buscando promover a melhora no processo de ensino e de aprendizagem nesta etapa escolar. Um episódio da websérie “Conexão 3.0”, produzida por um grupo que atua no mestrado em gestão do conhecimento da Unicesumar em Maringá, foi apresentado em uma turma de quinto ano de uma escola municipal de Jaraguá do Sul. Após, foi aplicado um questionário, buscando verificar o que mais chamou a atenção dos alunos e se a websérie os atraiu de modo lúdico para, num segundo momento, ser utilizada como recurso para trabalhar conteúdos do currículo. A pesquisa se valeu de uma abordagem quantitativa. Os dados coletados a partir da pesquisa bibliográfica e da pesquisa de campo darão origem a algumas categorias que se pretende analisar em um outro trabalho. Espera-se, após diagnóstico e intervenção, trazer uma contribuição efetiva à educação, pois os aspectos primordiais levantados neste estudo prevendo um compromisso com políticas públicas curriculares, tecnológicas e formativas.

PALAVRAS-CHAVE: Hipermídia; recursos pedagógicos; tecnologia e educação.

1 INTRODUÇÃO

É crescente a discussão acerca da inserção do uso de tecnologias no ambiente educacional, seja ela utilizada no horário de aula, por meio da ida dos alunos ao laboratório ou como ferramenta que pode auxiliá-lo a estudar quando estão em casa. Esses alunos, quando diante de um computador geralmente o sentem como um ambiente que a teoria chama de hipermediático.

Em Gosciola (2003) encontra-se como definição para a mesma ser um conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer *links* entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons, cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário. De forma técnica define-se a mesma como, “sistema de comunicação audiovisual e identificada como o meio e linguagem, ou o tecido, que organizam eventos comunicacionais. E também a hipermídia é concebida aqui como um objeto audiovisual que se materializa pelo uso que se faz dela”. (GOSCIOLA, 2003, p. 17)

Ela consiste em “expressão não linear da linguagem, que atua de forma multimidiática e tem sua origem conceitual no jogo” (BAIRON, 2011, p. 7) e “se encontra, neste início de milênio, um campo para desenvolver-se e penetrar nos mais diversos meios de comunicação” (GOSCIOLA, 2003, p. 26), e

“Não são poucas as implicações culturais, comunicacionais e cognitivas que a hipermídia, entendida em seu sentido mais amplo, traz para os modos de se produzir, transmitir e receber informação, conhecimento e arte. (SANTAELLA, 2013, p. 247)

Esse termo vem ganhando muita expressão contemporaneamente, uma vez que a utilização dos recursos tecnológicos está cada vez mais evidente na sociedade devido a uma grande evolução dos meios de comunicação nos últimos anos. A hipermídia deve servir de auxílio na educação, com a possibilidade de compartilhar informações referentes às diversas áreas do conhecimento, propondo assim auxiliar o estudante no processo de captação e absorção de conhecimento por meio de mídias intuitivas, propondo assim métodos de ensino prazerosos e não sistemáticos.

De forma a contribuir com esses estudos que o presente trabalho tem por objetivo esboçar a proposta de construção de uma hipermídia tendo como foco o quinto ano do ensino básico.

¹ Acadêmico do Curso Superior de Tecnologia em Análise e desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário Cesumar – UNICESUMAR, Maringá – PR. Bolsista PIBIC/CNPq-UniCesumar. ricardofsteilein@hotmail.com

² Doutora em Educação: Currículo pela PUC-SP e professora do Mestrado em Gestão do Conhecimento nas Organizações-Unicesumar. siderly.c@gmail.com

³ Mestrando em Gestão do Conhecimento nas Organizações. Bolsista CAPES. alvarojunior777@gmail.com



Escolheu-se essa etapa de ensino por ser nela que se realizam avaliações (Prova Brasil) que vão contribuir para determinações de políticas públicas na área da educação. Da soma do resultado dessas avaliações com o censo escolar é que se chega ao IDEB (Índice de desenvolvimento da educação básica), índice que vai de 0 a 10 e é norteador para formulação das estratégias educacionais do país.

A websérie apresentada aos alunos numa escola municipal de Jaraguá do Sul foi idealizada com base no currículo, no lúdico e na realidade de seu público-alvo. O objetivo da webserie é fazer o aluno entender que o que se aprende na escola é encontrado em situações do cotidiano e que os descritores idealizados pelo MEC fazem sentido em suas vidas. Especificamente neste episódio, apresenta-se prioritariamente a importância da pontuação para dar sentido às construções dos alunos.

Após apresentação, foi realizada uma pesquisa, por meio de um questionário, buscando verificar se o episódio apresentado atraiu os alunos, em primeiro lugar por ser lúdico e, posteriormente por apresentar um conteúdo curricular de um modo diverso ao que estão acostumados. Foram objetivos deste estudo propor a hipermídia como uma linguagem que pudesse contribuir com o processo de aprendizagem dos alunos dos quintos anos da Educação Básica, para isso foi apresentado o episódio sobre pontuação e, posteriormente realizada uma pesquisa que buscava indicação, por meio de dados obtidos, da validação de tal hipermídia como possibilidade de contribuição para melhorar o processo de ensino e de aprendizagem.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa se valerá de uma abordagem quantitativa e envolve um estudo de cunho exploratório que objetiva permitir uma maior intimidade com o problema, levando o pesquisador ao refinamento de ideias e esquadrinhando respostas que se adequem ao problema de pesquisa proposto.

No intuito de produzir uma hipermídia que fosse aceita pelo público foi realizado um estudo de caso, com a técnica de pesquisa de campo, que teve como objetivo verificar se o episódio de um modo geral seria algo aceito pelos alunos. Para tal, os alunos assistiram a tal episódio da série Conexão 3.0 e em seguida responderam um questionário.

Para Ludke e André (1986) é preciso pensar o estudo de caso como uma investigação metódica de uma instância caracterizada e significativa do universo da pesquisa, em que

o pesquisador procura revelar a multiplicidade de dimensões presentes numa determinada situação ou problema, focalizando-o como um todo. Esse tipo de abordagem enfatiza a complexidade natural das situações, evidenciando a inter-relação dos seus componentes (LUDKE e ANDRÉ, 1986, p. 19)

A opção pelo estudo de caso se justifica também porque oferece uma visão global sobre os objetivos e o cenário em que será desenvolvida a pesquisa e é um processo intrincado que aceita mais de uma técnica para a busca da segurança de qualidade nos resultados que se almeja chegar.

2.1 SÉRIE CONEXÃO 3.0

A série é de idealização de dois autores do presente trabalho (Alvaro Júnior e Siderly Almeida) e até o momento consiste em três episódios, que tem como foco a inserção do currículo em material audiovisual. Por currículo entende-se aqui as competências e habilidades que a prova Brasil avalia nos alunos. A trama se desenvolve por meio do dia-a-dia dos jovens Bruna e Matheus que sempre pedem ajuda aos cientistas Doctor Good e Si Cientista. Os cientistas contribuem com o cotidiano das crianças compartilhando seus conhecimentos e ajudando as crianças a desenvolverem competências que estão no currículo.

No episódio apresentado para essa pesquisa a trama central se desdobrava sobre o uso indevido da vírgula, onde a ausência dela e sua atribuição em diferenciados locais de uma frase fez desenrolar a trama do episódio.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa sucedeu-se na Escola de Ensino Fundamental Albano Kanzler, na cidade de Jaraguá do Sul/SC, com uma turma do quinto ano do período matutino.

A sala era composta por doze estudantes orientados pela professora regente, sendo que 58% eram estudantes do sexo feminino e 42% do sexo masculino, o quadro 1 representa as respostas dos alunos.



Quadro 1 - Representação das respostas

		Sim	Não	Sempre	As vezes	Nunca
Meninos	42%					
Meninas	58%					
1- Você gostou do episódio que acabou de ver?		93%	7%			
2- Caso existisse esse laboratório você o utilizaria para tirar suas dúvidas?		80%	20%			
3- Com qual frequência você utiliza a internet para lhe auxiliar nas dúvidas e lições de casa?				33%	62%	5%

Fonte: autoria própria

Analisando os dados é possível identificar que utilizar a metáfora do laboratório pode consistir em uma hiperímia que venha a ser usada pelos alunos. Isso é possível de afirmar devido ao fato de terem gostado do episódio, que ocorreu em sua totalidade dentro de um laboratório, e da afirmação de 80% dos alunos que usariam tal laboratório como eventual fonte para tirar dúvidas.

Sendo a hiperímia uma narrativa da internet, é necessário que os alunos estejam conectados e a usem como fonte de estudo, o que ficou demonstrado na pesquisa é que 33% sempre utiliza a internet para estudar e fazer lições de casa, e 62% afirmam que a usam as vezes, isso pode se dever ao fato de a mesma não possuir muito material voltado para esse público.

O objetivo do trabalho foi cumprido pois conseguiu-se verificar a proposição de uma hiperímia tendo um laboratório como metáfora como positiva e aceita pela maioria dos alunos. O próximo passo é aplicar a pesquisa em outras turmas para se ter uma amostra maior e conseguir mais informações de melhoria para esse produto que vem sendo construído.

4 CONCLUSÃO

Tendo sido aceita tal hiperímia pelos alunos que gostaram da ludicidade proposta é possível dar andamento a construção de uma hiperímia tendo esse ambiente (o laboratório) como cenário principal para inserção de informações que ajudaram o público a construir seu conhecimento.

A inclusão da hiperímia como ferramenta de auxílio aos estudantes e educadores é capaz de viabilizar e facilitar a construção de novos conhecimentos e técnicas, fugindo aos métodos tradicionais utilizando a ludicidade e a tecnologia como aliada neste processo. O conteúdo e a linguagem utilizado no vídeo foi condizente com a praticada pelos estudantes, não houve dúvida ou questionamento referente a linguagem utilizada pelos personagens do vídeo.

A grande parte dos estudantes admitiu utilizar mídias para lhes auxiliar na construção de novos conhecimentos e/ou tarefas de casas ou dúvidas em geral. Embora não exista uma gama muito grande de materiais disponíveis os alunos ainda sim fazem o uso da internet para buscar conteúdos para os ajudarem nos estudos.

REFERÊNCIAS

BAIRON, S. **O que é hiperímia**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

BAIRON, S.; PETRY, L. C. **Hiperímia psicanálise e História da Cultura: making of**. Caixias do Sul; São Paulo: EDUCS; Editora Mackenzie, 2000.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as Novas Mídias: do Game à TV interativa**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Pedagógica e Universitária, 1986

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.