

MATERIAL DIDÁTICO HIPERMIDIÁTICO PARA AVEA INCLUSIVO EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Florianópolis – SC – 05/ 2012

Categoria: Pesquisa e Avaliação

Setor Educacional: Educação Continuada em Geral

Classificação das Áreas de Pesquisa em EaD

Macro: Métodos de Pesquisa em EAD e Transferência de Conhecimento / Meso: Inovação e Mudança / Micro: Interação e Comunicação em Comunidades de Aprendizagem

Natureza: Descrição de Projeto em Andamento

Classe: Investigação Científica

RESUMO

Pesquisadores que defendem a utilização de narrativas como ferramenta de geração de conhecimento em ambientes hipermídia apontam que a não linearidade desse meio permite ao aluno a definição e controle quanto ao processo de navegação e leitura de dados, construindo, dessa forma, elos entre as cenas criadas em sua mente. Essa não linearidade representa a mesma simultaneidade de processamento cerebral, permitindo ao usuário conhecer a história da forma que lhe parecer mais confortável e conveniente. Este artigo mostra que a junção de imagens e textos em uma narrativa ficcional e a possibilidade de uma leitura livre colaboraram para que os participantes da pesquisa, pessoas surdas, pudessem compreender o conteúdo abordado, sem o auxílio da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS).

Palavras-chave: narrativas hipermidiáticas; ensino-aprendizagem; AVEA inclusivo

1- Introdução

Mais do que contar uma história, o ato de representar um acontecimento ou uma série de acontecimentos acompanha a trajetória do ser humano desde sua

origem. É com uma narrativa, real ou fictícia, que se depreende emoções e sentimentos, que se obedece a uma lógica pela qual a razão igualmente não é dispensada, reações que confirmam a existência para além de um sentido corpóreo. Como as pessoas sentem, expressam os sentimentos, contam (e repassam) suas experiências são algumas das virtudes especiais da abordagem narratológica para a compreensão social e a formação de conhecimento.

É por meio das narrativas que a linguagem simbólica fundamenta o material básico de que o homem dispõe para “planejar sua própria atividade mental e social, ou seja, não só o instrumento de pensar, criar, organizar e regular em seu íntimo, como o meio de transmitir e assimilar a experiência sociocultural da humanidade [1]”. Assim, a riqueza das narrativas está no alicerce da base de um bem comum do ser humano, que é a cultura.

A obtenção de novas competências é elemento fundamental na sociedade do conhecimento, em que o avanço tecnológico com a presença intensa da computação e das telecomunicações muito tem a contribuir para a integração e a redução das distâncias entre a informação e as pessoas. O uso adequado e integrado do conhecimento e da tecnologia pode, também, servir como elo para a educação inclusiva. Em que pese limitações ainda existentes, como a reprodução, em muitos casos, de premissas da educação presencial, a EAD evoluiu, deixando de ser um modelo estático, onde os alunos trabalhavam mais individualmente, para tornar-se dinâmica, com interação entre os professores e alunos.

São inúmeras as vantagens da Educação a Distância no Brasil, entretanto os modelos da maioria dos cursos ainda são mais focados no conteúdo do que na pesquisa, mais na leitura pronta do que na investigação e em projetos, o que enseja um novo olhar sobre esse campo [2].

A web 2.0 representa a nova geração de estratégias de estudo, em que estudantes se tornam professores, professores se tornam facilitadores e todos se tornam “contribuidores”, assim como bons “consumidores” do conhecimento [3].

A função narrativa preenche a condição humana com sua particular abertura e plasticidade, e utilizar diferentes narrativas para um mesmo conteúdo amplia a gama

de acesso ao conhecimento por parte do aluno, de modo que se saiba como ele gosta de aprender e, desta forma, facilitar o processo de ensino-aprendizagem [4] .

Se um Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem (AVEA) deve refletir em suas estratégias de ensino e aprendizagem o esboço de mundo desejado, com a expectativa de constituir-se em uma alavanca para a inovação pedagógica, o processo de ensino-aprendizado não pode estar limitado à transmissão do conhecimento. Deve antes ser incrementado, levando à construção de competências que capacitem a tarefas intelectuais de concepção, estudo e organização necessárias ao futuro profissional [5].

Devemos lembrar que “não existem alunos incapazes, existem alunos não estimulados adequadamente, que vivem em contextos sociais diferentes dos vividos na escola, que tiveram oportunidades diferentes de acesso à educação pré-escolar e de convívio social e, se lhe forem oferecidas, condições favoráveis, é possível a superação de dificuldades” [6].

Este artigo apresenta a introdução de uma inovação em um AVEA , que é o desenvolvimento de um mesmo conteúdo sob diferentes narrativas hipermidiáticas, deixando o sistema aberto, bem desenhado, adaptativo e flexível, com menos barreiras e mais inclusão. O domínio aqui tratado será o de Projeção Cilíndrica Ortogonal, assunto que fundamenta a Representação Gráfica e é imprescindível para aqueles que trabalham com a relação espaço-forma.

2- Narrativas Hipermidiáticas

A narrativa requer requisitos que implicam coesão e coerência para inteligibilidade da mensagem. Tão exigente em termos de estrutura que lhe garanta significação, busca persuadir e despertar o interesse progressivo do receptor. Entretanto, o que fazer quando o enredo abandona a lógica linear da sequência e apresenta caminhos que conduzem a elementos alternados, como propõe a narrativa em hipermídia?

A hipermídia chega carregada de significados e dúvidas a serem desvendados por diversas áreas do conhecimento. Dada sua principal característica, o

caráter não linear do conteúdo, ou seja, o estabelecimento de uma “desordem” na “ordem” de contar fatos, é de se questionar como a narrativa assim exposta pode oferecer significado ao receptor. Fragmentada e com inúmeras possibilidades de avanço ou digressão, uma narrativa em hipermídia estimularia a criatividade ou prejudicaria o entendimento? Constitui-se em mais um suporte (como o cinema para a narrativa fílmica) ou representa uma nova expressão da informação capaz de gerar conhecimento? Respostas a estas perguntas são enigmas a pesquisadores que se debruçam sobre o estudo da narrativa na atualidade. Que narrativas os alunos escolheriam? E por que? Existiria uma narrativa mais adequada a determinado público-alvo?

Quando nos aproximamos de trabalhos em mídias digitais estamos sempre mais interessados em manipular os equipamentos, em “clicar” páginas e interagir com falas do que compreender as mensagens, absorvendo conteúdos. Entretanto, com o desenvolvimento das narrativas, nossos cliques poderão vir a ser motivados não pela curiosidade sobre os objetos de mídia, mas pela curiosidade sobre o enredo, a trama, a ação, a narrativa em si [7].

2.1- História em quadrinhos hipermidiática

As histórias em quadrinhos são formadas por um conjunto de cenas em sequência. Sua narrativa forma uma série na relação em que cada quadro só faz sentido depois de ter sido visto o anterior. Um roteiro narrativo, seja ele textual ou gráfico, consiste em uma variedade de peças individuais, relacionadas para formar uma unidade. Assim, é possível que na concepção de uma história, a mesma seja estruturada de forma não linear, desde que respeite uma coerência no desenvolvimento da narrativa. Para a construção da narrativa a história deve ser composta por uma pessoa (personagem principal) em um lugar, vivendo uma “coisa”. Por outro lado o assunto dessa narrativa são as ações do personagem em um determinado contexto [8].

Desta forma para a narrativa principal, foram criados dois personagens: Zeca, um adolescente de aproximadamente 17 anos, estudante de Representação Gráfica,

mas tímido quando o assunto são seus sentimentos; e Suzi, uma colega de Zeca, com a mesma idade e muito esperta.

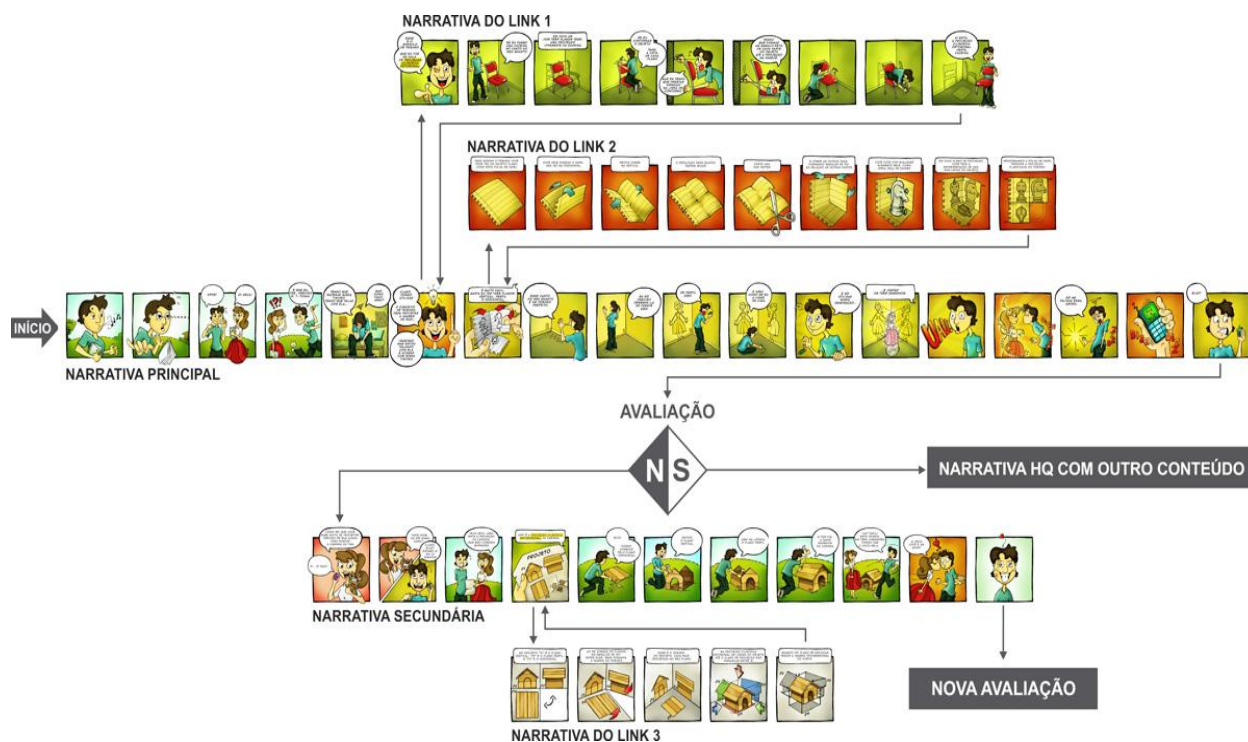


Figura 1 : : Estrutura da História em Quadrinhos não linear, tema Projeção Cilíndrica Ortogonal Fonte: [9]

A história em quadrinhos proposta (Figura 1) é formada por uma narrativa principal linear, onde a narrativa ficcional apresenta o conteúdo e termina em uma avaliação. Além disso, há uma narrativa secundária, com mesmo conteúdo de aprendizagem, mas com história diferente, que é acessada depois da avaliação. Essas narrativas são desenvolvidas por estágios que compreendem: apresentação dos personagens e contexto da história; confronto; resolução do conflito – não necessariamente o fim definitivo da história; e os pontos de virada, que são os agentes que fazem as transições entre essas etapas [8]. Nessa estrutura também podem existir *links*, com conteúdos que retomam determinado assunto permitindo que o leitor possa se aprofundar sobre a ocorrência de alguns fatos na narrativa, mas não devem ser essenciais para o entendimento da trama linear.

O conteúdo dos *links* da narrativa, isolados, também tem um caráter linear, sua não linearidade está no fato de poderem, ou não, ser acessados a partir de um determinado momento na história. Essas pequenas histórias paralelas têm retorno para o ponto de onde foram acessadas. No final da narrativa principal há a avaliação, se o resultado da mesma for negativo (N), o aluno é remetido a uma outra narrativa (conto, dissertativa, ou infográfico) revendo o mesmo conteúdo. Entretanto, se a avaliação for positiva (S), o usuário é remetido a outra narrativa em quadrinhos, que apresenta conteúdo diferente daquele que o aluno já viu. Essa interação do usuário pode ser caracterizada por como um “ponto de virada”, uma vez que irá redirecionar o fluxo narrativo para um determinado desfecho. Na HQ não linear apresentada, esse redirecionamento está focado em continuar com a explicação de um dado conteúdo ou prosseguir para outro. Entretanto, em se considerando as amplas possibilidades da história, podem desencadear em diferentes e inusitados fluxos narrativos, isso depende do autor.

A primeira parte da narrativa principal, entre os quadros 1 a 5, apresenta início, meio e fim definidos, embora faça parte de uma narrativa maior. Também é considerado um objeto de aprendizagem, parte de outro maior e constituído por outros menores – os quadros. Nesse caso, em se tratando da construção de um objeto de aprendizagem, esse início poderia estar associado a outro objeto, com os mesmos personagens, contexto e drama narrativo, mas cujo foco de aprendizagem poderia ser culinária ou mecânica, por exemplo. Bastaria que a sequência fosse alterada apresentando outro conteúdo de aprendizagem. O ponto a se considerar é que o conteúdo do objeto seguinte deve possibilitar a sequência narrativa desse objeto de aprendizagem. Da mesma forma como a sequência, após a avaliação deve possibilitar um fluxo narrativo lógico. Isso pode ser identificado também como uma possibilidade não linear desse objeto.

Tanto a continuação, onde se apresenta o conteúdo propriamente dito, como os links dos quadros 6 e 7, que complementam o aprendizado, explicando de outras formas a construção do triedro, podem ser considerados objeto de aprendizagem, pois

sua estrutura narrativa deve permitir, além da resolução desse drama, a possibilidade de continuação.

Na narrativa secundária a continuação da história corresponde ao convite e ao encontro dos dois adolescentes, entre os quadros 1 e 3. O primeiro Ponto de Virada é quando o personagem se depara com o projeto, que leva ao confronto, onde o conteúdo de aprendizagem Triedro é visto a partir de outro exemplo, ou seja, com a construção da casinha de cachorro. Nessa parte da história também há a possibilidade de links para contextualizar o conteúdo didático sobre Triedro. No link 3, acessado no quadro 4, ao se considerar a trama, que é o posicionamento de cada parte da casa até formar um triedro, tem-se a mesma estrutura apresentada [8] e contextualizada na trama narrativa.

2.2- Testagem do Protótipo

Com objetivo de determinar o perfil do público pesquisado, estruturou-se um questionário para buscar indícios sobre o tipo de comunicação mais utilizada e conhecida pelos participantes: se utilizam a internet como meio de comunicação, se conhecem histórias em quadrinhos e se já tiveram contato com a matéria disponível no objeto de aprendizagem.

Como a aplicação desse conteúdo deve ser implementada em um AVEA Inclusivo o público-alvo utilizado para a testagem foi composto por 12 pessoas surdas.

Para a aplicação do protótipo com o público foi realizado um “focus group” com base em um roteiro semiestruturado, obtendo-se informações acerca das percepções dos participantes sobre a linguagem em histórias em quadrinhos; as formas possíveis de navegação dentro do objeto proposto; a aplicação e apresentação das atividades; sobre a liberdade dos participantes poderem se comunicar uns com os outros, durante a leitura do objeto; e a proposta de utilizar a narrativa em histórias em quadrinhos como objeto de aprendizagem. Essa discussão deu-se de forma aberta, em que os participantes tiveram a liberdade de fazer seus comentários e perguntas de forma livre. O papel do pesquisador [9] foi conduzir a discussão para que esta ficasse dentro do tema proposto, sem negligenciar eventuais outros temas que pudessem surgir. Da

mesma forma, foi dada a liberdade para os participantes de interromper e se retirar da pesquisa quando desejassem. A aplicação dessa etapa durou cerca de uma hora junto aos participantes de uma instituição e cerca de quarenta e cinco minutos com os participantes da outra. Para mediar a comunicação entre o pesquisador e os participantes foi utilizado o serviço de profissionais de tradução em língua de sinais.

Percebeu-se, através da fala dos participantes, que a proposta de aprendizagem por meio da utilização de histórias em quadrinhos como linguagem foi bem aceita pelos mesmos. As imagens nesse contexto colaboraram para que os voluntários surdos pudessem entender melhor o conteúdo que deveria ser passado. Os participantes ressaltaram que é importante a utilização de imagens para auxiliar o indivíduo surdo na compreensão de textos. Os participantes se identificaram com o drama vivido pelos personagens da história e isso contribuiu para a visualização do conteúdo didático.

Os participantes da pesquisa adaptaram-se rapidamente com a forma de navegação proposta no objeto de aprendizagem, apesar de, no contato inicial, alguns terem ficado mais receosos de clicar nos objetos da tela. Mas depois do segundo quadro já compreendiam a dinâmica. Todos os participantes concordaram que as pessoas surdas se adaptam facilmente à forma de navegação imposta na internet.

Todos os participantes declararam que até o momento de acesso ao protótipo nenhum deles conhecia Projeção Cilíndrica Ortogonal, porém após a leitura da HQ conseguiram entender o conteúdo passado e isso os auxiliou na realização das atividades sugeridas para avaliar a compreensão do conteúdo.

3- Considerações Finais

Uma das bases para a construção de narrativas em ambiente hipermídia é a possibilidade de se realizar uma leitura não linear do conteúdo, e nesse caso a própria estrutura da linguagem das histórias em quadrinhos favorece essa não linearidade. Entretanto, a maior preocupação não foi em estabelecer uma relação não linear na narrativa, mas sim, que ela fosse primeiramente um meio de aprendizagem para o público específico. Para que a relação do conteúdo didático não fosse perdida ou complicada pela não linearidade, até mesmo por não se ter certeza se as histórias em

quadrinhos seriam eficientes para o aprendizado do público surdo, foi dada maior ênfase à construção de uma narrativa que possibilitasse o entendimento desse conteúdo específico, por isso se estruturou a História em Quadrinhos com base na sua forma tradicional.

No protótipo foram sugeridos dois tipos de interação: o primeiro através de links, em quadros específicos, no decorrer de narrativas lineares. Esses links podem ser considerados agentes de imersão e são formados por outras estruturas de quadros lineares, que complementam as informações didáticas na narrativa principal. Essa interação possibilita ao leitor experimentar histórias paralelas que complementam a narrativa principal.

A segunda forma de interação foi feita a partir da interferência direta e ativa do leitor no fluxo da narrativa. Nesse ponto, de acordo com a resposta do usuário, a narrativa é redirecionada para uma determinada continuação. No caso proposto, a participação está presente através de uma avaliação, onde, dependendo da resposta é indicada uma continuação com o tema já visto, ou com conteúdo ainda novo. Nesse sentido, a opção escolhida pelo leitor pode favorecer uma determinada ação ou contexto dramático, culminando assim em uma série de desfechos para um mesmo drama.

Entende-se que as duas formas de interação podem estar dispostas na história da maneira que melhor se moldem ao contexto narrativo, o que depende da intenção do autor. Entretanto, o desafio nesse sentido é considerar um número adequado de sequências, que possibilitem um fluxo narrativo contínuo e lógico para a apresentação do conteúdo didático.

Quanto à relação entre o conteúdo apresentado por uma narrativa em histórias em quadrinhos e a forma de assimilação do conhecimento por parte dos alunos surdos, constatou-se que a forma peculiar da estrutura das histórias em quadrinhos é um facilitador para a assimilação de determinado conteúdo por parte do aluno/leitor. Além disso, essa mídia cria um apelo emocional junto ao público, o que também contribui para a transmissão de mensagens.

Finalmente, acerca da acessibilidade sobre utilização de histórias em quadrinhos hipermediáticas para a aprendizagem, constata-se, que essa mídia torna-se acessível, considerando a inclusão de pessoas surdas e não surdas. O fato do conteúdo da HQ ter sido entendido pelo público pesquisado sem o auxílio de outra ferramenta, como a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), demonstra que apesar da dificuldade no entendimento de parte dos textos, a contextualização e identificação provocadas pelas imagens, além de liberdade no ritmo e forma de leitura, favorecem a aplicação dessa mídia como ferramenta de aprendizagem aos alunos surdos.

Referências

- [1] BELTRÃO, Luiz. Teoria geral da comunicação. Brasília: Thesaurus Editora e Sistemas Audiovisuais, 1980.
- [2] MORAN, José Manuel. Avaliação do Ensino Superior a Distância no Brasil. Disponível em www.eca.usp.br/prof/moran. Acessado em 03 mar. 2010
- [3] ROSENBERG, Marc J. The future of learning and E-learning. In: eLearningLisboa 07 – Conference Proceedings. Coordenação: Isabel Vilhena . Fundação para a Divulgação das Tecnologias de Informação, Tipografia Guerra, Viseu, Lisboa: 2008
- [4] BROCKMEIER, Jens e HARRÉ, Rom. Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo. Psicologia, Reflexão e Crítica, vol.16, nº 3. Porto Alegre, 2003. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-79722003000300011&script=sci_arttext. Acessado em 07 set. 2010.
- [5] DELORS J. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo/Brasília: Cortez. UNESCO/MEC, 1998.
- [6] CAMPBELL, Selma Inês - Múltiplas faces da inclusão. Rio de Janeiro: Wak, 2009.
- [7] MURRAY, Janet . H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- [8] FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro : Objetiva, 2001.
- [9] BUSARELLO, Raul Inácio. Geração de conhecimento para usuário surdo baseada em histórias em quadrinhos hipermediáticas [dissertação]. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. - Florianópolis, SC, 2011. 174 p.