

UTILIZAÇÃO DO CONCEITO DE MAPAS CONCEITUAIS NO DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO PARA VÍDEO DIGITAL INTERATIVO

*Sergio Ferreira do Amaral, Brasil, Universidade Estadual de Campinas
E-mail: amaral@unicamp.br, <http://lantec.fae.unicamp.br>*

Resumo: Este artigo, procura sistematizar um procedimento para a produção de conteúdo educacional mediatizado pela linguagem do vídeo digital interativo, fundamentado no conceito de mapas conceituais. Para tanto, objetivamos a criação de um modelo de roteiro para a produção de conteúdo didático /educacional utilizando-se da linguagem do vídeo digital. Vale destacar, que a preocupação é o desenvolvimento de uma metodologia de produção de conteúdo, onde o professor e alunos, possam construir o conteúdo de forma colaborativa, utilizando-se da narrativa televisiva.

Palavras-chave: vídeo digital, tecnologia educacional, conteúdo educacional

1 Introdução

A educação para o uso do vídeo digital encontra sua máxima expressão quando professores e alunos têm a oportunidade de criar e desenvolver, por meio da linguagem digital, os meios para suas próprias mensagens.

Schaffer (1990, p.89) diz que “para ler as imagens, igual aos textos escritos, não se deve esquecer que é necessário aprender simultaneamente a escrever”. A expressão, através do vídeo digital, como estratégia motivadora e desmistificadora, requer, portanto, não apenas decifrar a linguagem da comunicação, mas sim servir-se dela.

Incorporando esta experiência, alunos e professores podem perceber significativamente a construção da realidade que todo conteúdo midiático comporta. Esta faceta expressiva é fundamental para conseguir o objetivo de uma educação para as mídias. Pérez Tornero (1994, p.72) diz que “todos estes princípios de atuação – no sentido chomskiano e habermasiano – se reduzem em potencializar uma nova competência comunicativa”.

Para diminuir tal resistência é necessário um programa de formação centrado no professor, visando desenvolver uma competência na produção, edição e aplicação didática do vídeo digital em sala de aula.

2 Procedimento Metodológico da Pesquisa

Foi desenvolvido uma metodologia para o desenvolvimento do roteiro fundamentado em três fases:

1. Pré-autoria: Nesta fase o professor autor planeja e modela o conteúdo hipermídia e elabora possíveis roteiros, levando em conta aspectos didáticos e pedagógicos;
2. Autoria: Durante a fase de autoria o professor autor cria a hiperbase ou material hipermídia e os roteiros planejados;
3. Leitura/Apresentação/Interação: A execução do conteúdo, ou seja, sua apresentação para o aprendiz é feita na fase de leitura/apresentação.

Segundo FERNADES e OMAR (2001), o roteiro de um conteúdo educacional é composto de nós instrucionais e nós da hipermídia ou hiperbase. Um tipo de nó instrucional é o nó de reconciliação integrativa, derivado da Teoria de Aprendizagem Significativa de Ausubel. Os nós de reconciliação integrativa consistem de materiais que visam a retomar o conteúdo já estudado pelo aprendiz num dado roteiro instrucional.

Roteiros educacionais são elaborados baseados em objetivos instrucionais e têm conteúdo didático adicional que não consta da hipermídia ou hiperbase. Os nós de roteiros educacionais foram classificados da seguinte forma (ZUASNÁBAR, 2000):

2.1 Nós de roteiro associado a nó da hipermídia ou hiperbase e Nós Instrucionais

Os seguintes tipos de nós instrucionais estão previstos: (a) Nós de Fator Instrucional; (b) Nós de Reconciliação Integrativa; (c) Nós de Organizadores Prévios; e (d) Nós de Tópicos do Autor. A Figura 1 apresenta um exemplo ilustrativo da maneira como os nós podem aparecer em um roteiro.

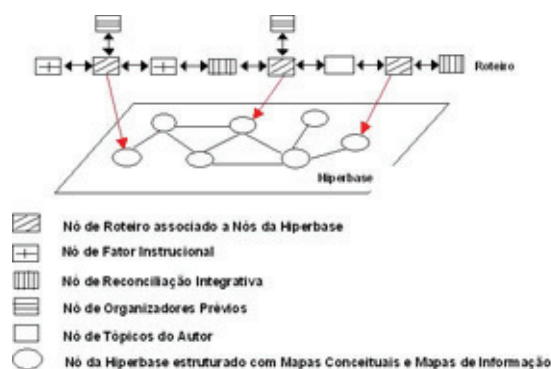


Figura 1. Diferentes tipos de nós em roteiros (Fonte: FERNADES e OMAR, 2001, pag.102).

2.2 Nós de Fator Instrucional constituem material instrucional ao aprendiz.

Entre os fatores instrucionais que podem constar nesse tipo de nó, estão os seguintes: pré-testes, perguntas, avaliação das respostas e pós-testes.

2.3 Os Nós de Reconciliação Integrativa

São aqueles em que, após uma progressiva diferenciação de conceitos, dos mais abstratos, até os mais concretos, faz-se necessário retomar o conteúdo explorado. São derivados da Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (Ausubel, 1978). A aprendizagem significativa explicita a necessidade de relacionar novos conteúdos a serem aprendidos com conhecimento prévio existente.

2.4 Nós de Organizadores Prévios

Constituem uma introdução ou material instrucional de pré-requisito oferecido antes do principal material a ser aprendido. Sua função é de relacionar conhecimento pré-existente a um novo conhecimento, para que a aprendizagem significativa possa ocorrer (Novak & Gowin, 1984; Novak, 1998).

2.5 Nós de tópicos do Autor

Expõem conceitos ou atividades que o autor acredita ser essencial para o aprendizado do assunto tratado, os quais não são abordados no roteiro nem pelos outros tipos de nós.

2.6 Nó da hipermídia ou hiperbase estruturado em Mapas Conceituais.

Desta maneira, o professor pode preparar o roteiro de conteúdo educacional com estrutura hipermídia ou hiperbase.

Um exemplo de um roteiro, utilizando o conceito de Mapa Conceitual, é mostrado na figura 2.

Na figura 3, é apresentado um exemplo, já utilizando um roteiro de conteúdo baseado no conceito dos mapas conceituais, construído em uma hiperbase para a plataforma da TV digital interativa, onde a interatividade do aluno no conteúdo poderá ser trabalhada em sala de aula.

3 Avaliação da metodologia para o desenvolvimento do roteiro

Será utilizado na avaliação uma estratégia etnográfica definida como:

“O pesquisador estuda um grupo cultural intacto em um ambiente natural durante um período de tempo prolongado, coletando primariamente dados observacionais” Crewell (2007, p. 108).

Para a análise da avaliação da metodologia do desenvolvimento do roteiro para a produção de conteúdo didático /educacional utilizando-se da linguagem do vídeo digital, separaremos por etapas as atividades que deverão ser desenvolvidas ao longo da pesquisa.

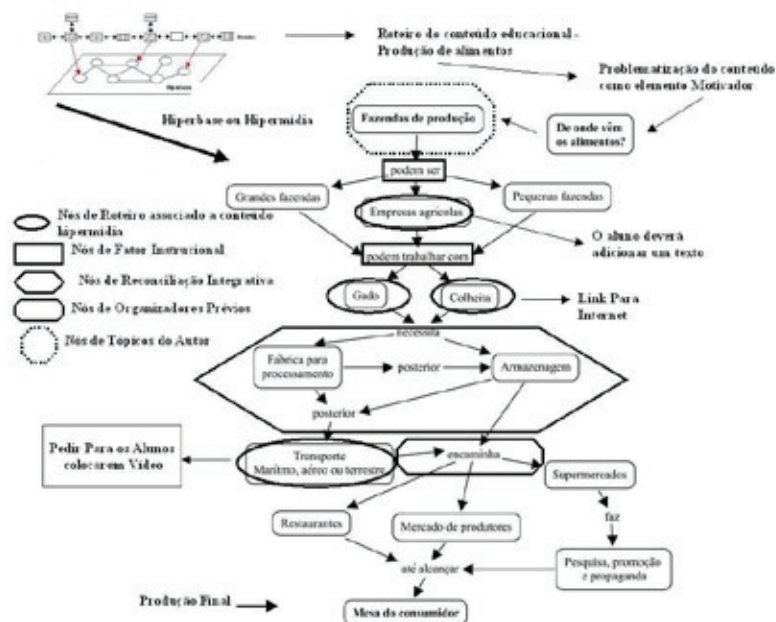


Figura 2: Exemplo de um conteúdo educacional utilizando o roteiro fundamentado no conceito de Mapas Conceituais.

3.1 Primeira etapa metodológica: Consolidação teórica e metodológica do conceito de mapas conceituais

Esta primeira etapa será caracterizada pela proposta de oferta de um programa de capacitação a cerca de 50 professores dentro de um curso de especialização em nível de pós-graduação, onde será apresentado os conceitos teóricos e metodológicos dos mapas conceituais na elaboração de um roteiro de conteúdo educacional, utilizando-se da linguagem do vídeo digital.

3.2 Segunda etapa metodológica: Produção de conteúdo educativo

Nesta etapa, os professores envolvidos no programa de capacitação deverão elaborar um programa de conteúdo educativo com duração de 20 minutos, abordando temas geradores contextualizados dentro do programa pedagógico estabelecido no projeto político pedagógica da escola.

3.3 Terceira etapa metodológica: Avaliação dos procedimentos de produção

A partir dos resultados obtidos nas duas primeiras etapas, esta fase tem por objetivo possibilitar uma avaliação junto aos professores envolvidos o procedimento para a produção de conteúdo educacional mediatizado pela linguagem narrativa da TV digital, fundamentado no conceito de mapas conceituais.

Os professores deverão avaliar a metodologia criada para o uso didático-pedagógico mediatizado pela a linguagem presente nos vídeos digitais produzidos seguindo o roteiro dos mapas conceituais e que estejam de acordo com a realidade daqueles que de fato usarão tal modelo.

Assim, procuraremos realizar uma avaliação da metodologia criada, por seus usuários (professores). Para tanto, nesta etapa de pesquisa, prevemos a realização de um trabalho de campo, o qual contará com os seguintes recursos: observações, utilização de caderno de campo e entrevistas.

As observações terão como objetivo de investigar a percepção sobre a introdução e utilização do vídeo educativo no cotidiano de sala de aula e como a colaboração se deu utilizando o ambiente de compartilhamento do vídeo, entre os alunos e professores na produção desses vídeos.

Para que tudo isso seja possível, serão realizadas visitas em algumas escolas que participam do curso de especialização citado anteriormente e deverão ser escolhidas duas delas para que seja desenvolvido um trabalho de campo mais aprofundado.

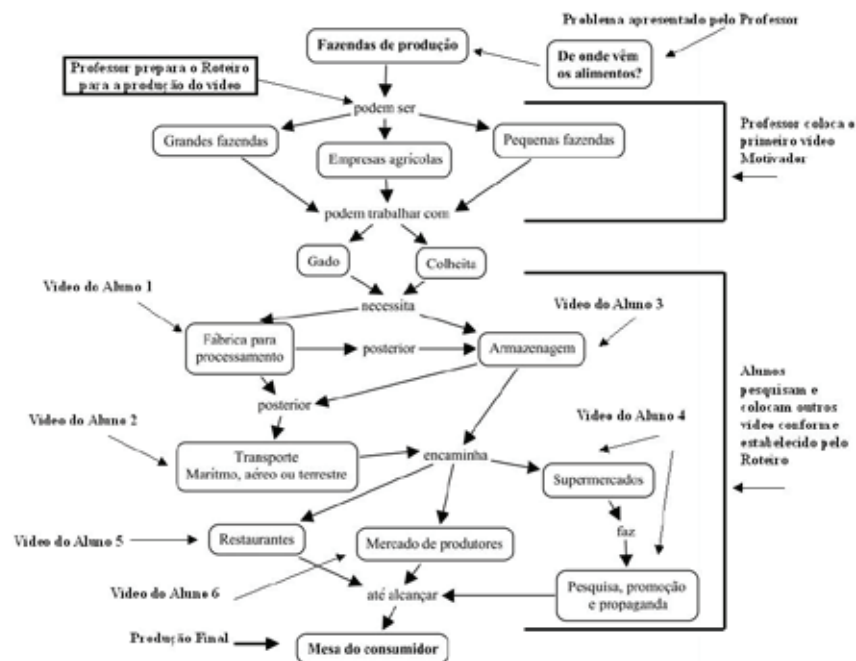


Figura 3: Exemplo de roteiro de produção para a plataforma da TV digital interativa.

A análise dos dados obtidos durante a pesquisa serão tratados de forma qualitativa

Pretendemos, ainda, desenvolver indicadores didático-pedagógicos da linguagem digital para servir de pilares no desenvolvimento das questões da entrevista. Os indicadores deverão estar relacionados aos recursos percebidos na elaboração do roteiro desenvolvido, podendo estar entre eles a interatividade, conectividade (rapidez e exploração de recursos), flexibilidade e a convergência de linguagens.

4 Referências Bibliográficas

- Ausuble, D. P., Novak, J. D. & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View* (2nd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Dodge, B. J. (1995) "Some thoughts about WebQuests". Disponível em http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html> Acessado em 02 de abril de 2008.
- Fernade, C. T. e Omar, N. "Education Via Internet: Comparative Assessment of Methodologies for Constructing Hypermedia Tools and Applications". Disponível em vega.cnpq.br/pub/protem/workshop2001/educacao/artigos/imm-evi.rtf> Acessado em 12 de março de 2008.
- Fernandes, C. T. ; Santibañez, M. R. F. "Characterization and modeling of hypermedia courses". In: ICECE'99 Rio de Janeiro. Proceedings, 1999.
- Kawasaki, E. "Modelo e Metodologia para Projeto de Cursos Hipermedia". Dissertação de Mestrado – Instituto Tecnológico de Aeronáutica, 1996.
- Nilsen, Jakob, "Prioritizing web usability". Elsevier , NY, 2005.

- Novak, J. D. "*Learning, Creating, and Using Knowledge: Concept Maps as Facilitative Tools in Schools and Corporations*". Lawrence Erlbaum: Mahwah, NJ, 1998.
- Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1984). "*Learning how to learn. New York*". Cambridge University Press.
- Pellizzari, A. et al "*Teoria da Aprendizagem Significativa segundo Ausubel*" Rev. PEC, Curitiba, v.2, n.1, p.39-42, jul. 2001-jul. 2002.
- Santibañez, M. F., Zuasnábar, D. H. e Fernandes, C. (1999). "*A Pre-authoring Environment for the Development of Hypermedia Courses*". In B. Collis & R. Oliver (Eds.), Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications (pp. 1111-1116). Chesapeake, VA: AACE, 1999.
- Shewbridge, W.; Berge, Z. L. "*The role of theory and technology in learning video production: the challenge of change*". International Journal on E-Learning, 3.1, p. 31- 39, jan/mar. 2004.
- Romanó, R. S. "*Ambientes Virtuais para a Aprendizagem Colaborativa no Ensino Fundamental*". Anais do 5º Simpósio Internacional em Informática Educativa, Braga, 2003.
- Zuasnábar, D. M. H. "*Apache. A Pre-authoring Environment for the Development of Hypermedia Courses*". Dissertação de Mestrado – Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA), São José dos Campos, SP, 2000.