

CONIC-SEMESP 13º Congresso Nacional de Iniciação Científica

Anais do Conic-Semesp. Volume 1, 2013 - Faculdade Anhanguera de Campinas - Unidade 3. ISSN 2357-8904

TÍTULO: HIPERTEXTO NO OBJETO DE APRENDIZAGEM

CATEGORIA: EM ANDAMENTO

ÁREA: CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

SUBÁREA: CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

INSTITUIÇÃO: FACULDADE ANHANGUERA DE BELO HORIZONTE

AUTOR(ES): FERNANDA DA SILVA GUSMÃO, GUILHERMANO PEREIRA DA FONSECA, JOSÉ WANDER SILVA MOREIRA

ORIENTADOR(ES): ZILMA DA SILVA GUSMÃO

Realização:



Apoio:



O Hipertexto no Objeto de Aprendizagem Incluir

Resumo

Este artigo tem como objetivo abordar o uso e a importância do hipertexto e a usabilidade do mesmo no Objeto de Aprendizagem Incluir. Porém, antes da análise, será tratada a definição de hipertexto e de usabilidade e, posteriormente, será discutido o uso desses elementos como facilitador da comunicação digital, suas principais características como: interatividade, intertextualidade, acessibilidade e dinamismo.

Palavras-chave: Hipertexto. Usabilidade. Aprendizagem.

Introdução

No processo atual de globalização, a tecnologia é de suma importância para tal, pois auxilia nas transformações de forma rápida e gradativa. Dispondo de ferramentas que permitem a disseminação de conhecimentos de forma democrática.

Um exemplo disso é a *internet*, que permite acesso rápido às informações, comunicação, entretenimento e educação. Ela fornece oportunidade à população de se atualizar e de adquirir conhecimentos com os acontecimentos mundiais, regionais e atuais.

Inicialmente, será tratada a definição de hipertexto e de usabilidade e, posteriormente, será discutido o uso de ambos como facilitador da comunicação digital, suas principais características como interatividade, intertextualidade, acessibilidade e dinamismo.

Objetivo

O artigo tem como objetivo abordar o uso e a importância do hipertexto e a sua usabilidade na comunicação digital, tendo como foco para análise o Objeto de Aprendizagem Incluir (<http://www.objetoincluir.com.br/>).

Metodologia

Para o desenvolvimento deste artigo, primeiramente, foi feito um levantamento bibliográfico sobre o tema hipertexto e usabilidade. Em seguida, foi realizada uma sondagem de possíveis *sites* a serem analisados e foi escolhido o Objeto de Aprendizagem Incluir como foco da pesquisa.

O objeto de aprendizagem foi analisado seguindo alguns critérios descritos no desenvolvimento deste trabalho e alguns resultados foram apontados. Porém, a pesquisa ainda não foi finalizada, alguns dados do hipertexto ainda serão estudados de forma mais criteriosa.

Desenvolvimento

O Hipertexto

Segundo Lévy (1996), o hipertexto pode ser definido como um conjunto de informações ligado por conexões. As informações podem ser palavras, páginas, imagens, gráficas ou parte de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem ser eles mesmos hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, são conexões difusas que levam às informações desejadas de acordo com o interesse do usuário.

O hipertexto é uma forma não linear de escrita e leitura usada na informática e está relacionado à evolução da tecnologia da computação (LÉVY, 1996). É, portanto, algo fundamental para a vida de todas as pessoas que utilizam o computador.

O hipertexto auxilia na busca e aquisição do conhecimento. Hierárquico, ele tem por característica uma forma de organização em rede. Caso uma informação seja acessada, outras derivadas do mesmo assunto ou gênero também serão acessadas. Ao se acessar um determinado *link* sobre um assunto, mais informações serão demonstradas sobre o determinado assunto e assim forma-se essa rede de informações.

Ainda, de acordo Lévy (1996), um hipertexto é um programa de organização de conhecimentos ou dados, de aquisição de informações e de comunicação.

Dessa forma, podemos entender que o hipertexto tem como principal função a de facilitar a comunicação, em que o indivíduo tem acesso às diversas informações e conteúdos de forma rápida e precisa.

Usabilidade

De acordo com MP SL TI (Secretaria de Logística e tecnologia da Informação do Ministério do Planejamento, 2010), a usabilidade é um estudo ou a aplicação de técnicas que proporcionam a facilidade de uso de um dado objeto, no caso, um *site*. A usabilidade busca assegurar que qualquer pessoa consiga usar o *site* e que este funcione da forma esperada pela pessoa.

Segundo MP SLTI (Secretaria de Logística e tecnologia da Informação do Ministério do Planejamento, 2010), a usabilidade tem como objetivo a facilidade de uso, aprendizado, memorização de tarefas e prevenção, visando a reduções de erros e satisfação do indivíduo.

Então, a usabilidade é uma ferramenta que possibilita o aprendizado e a facilidade de uso do indivíduo ao meio digital. Nesse contexto, entende-se que a usabilidade de um *site* é de grande importância para a compreensão dos leitores que utilizam a comunicação e a leitura digital como fonte de informação e aprendizado.

Inclusão Social

A comunicação é o meio de se transmitirem informações entre os indivíduos, sendo estes pertencentes a todas as classes sociais, independente de suas

limitações físicas ou psicológicas. A inclusão social viabiliza que seja possível essa comunicação.

De acordo com Sasaki (1997), a inclusão é definida como:

O processo pelo qual a sociedade se adapta para poder incluir em seus sintomas sociais gerais, pessoas com necessidades especiais e, simultaneamente, estas se preparam para assumirem seus papéis na sociedade. (SASSAKI, 1997, p. 41)

Ou seja, é preciso se adaptar para incluir todos os indivíduos independentes de suas condições físicas e psicológicas nos sistemas da sociedade. Nesse contexto, a tecnologia tem que se adaptar para que todos, independente de suas limitações, possam ter acesso a qualquer ferramenta digital, para seu uso educativo e de entretenimento.

Ainda segundo Sasaki (1997, p.50), a inclusão social “é um movimento simultâneo, duplo, de reciprocidade, de aliados, de parcerias e não mais de favor, de caridade, mas uma questão de direitos, uma questão até de justiça social, para que todos possam fazer uma sociedade modificada”.

É importante ressaltar também que a inclusão social não fica restrita a limitações físicas, mas também a condições sociais, raças, etnias, dentre outros fatores.

Objetos de aprendizagem

Objetos de aprendizagem pode-se dizer que são recursos criados para trabalhar com a inclusão social no meio digital. Esses objetos são utilizados por docentes, a fim de promover a educação e o ensino em diversas linguagens.

Segundo Sosteric e Hesemeier (2002), objetos de aprendizagem são arquivo digitais que podem ser utilizados com fins educacionais e que incluem, internamente ou através de ligação, sugestões sobre o contexto apropriado no qual deve ser utilizado.

De acordo com Behar *et. al.* (2009, p. 65), os objetos de aprendizagem são “qualquer material digital, como por exemplo, textos, animações vídeos, imagens, aplicações, páginas *web* de forma isolada ou em combinação, com fins educacionais”.

Prata e Nascimento¹, citados por Dias e Gusmão (2013), afirma que:

Estes objetos são recursos educacionais, em diversos formatos e linguagens, com o objetivo de mediar e qualificar o processo de ensino-aprendizagem. Sua principal característica é a reusabilidade, capacidade de reutilização desses materiais, em diferentes contextos de aprendizagem, nas mais diversas áreas do conhecimento. (DIAS e GUSMÃO, 2013)

Sendo assim, esses objetos permitem ao usuário o acesso ao ensino e aprendizagem de diferentes formas. São recursos facilitadores da educação, que, em conjunto com tecnologia, promovem o conhecimento de diversas áreas.

O governo, através dos objetos de aprendizagem, propôs uma interatividade entre o ensino e o computador, pois alunos de todos os níveis passaram a ter acesso a diversos temas educacionais. Esses objetos podem ser encontrados em *sites* como os do Ministério da Educação em <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>, <http://www.webeduc.mec.gov.br> e em <http://rived.mec.gov.br>. (DIAS e GUSMÃO, 2013)

O Objeto de Aprendizagem Incluir

Descrição

O Objeto de Aprendizagem Incluir trabalha com quatro temas de inclusão social: Limite, Diversidade, Docência e Surdez. O *site* tem uma função social muito importante, visto que a inclusão social é fundamental na sociedade, pois dar oportunidades a pessoas com certas limitações é um dever de todos.

O *site* foi elaborado pelas Prof^{as}. Dr^{as}. Carla Beatris Valentini e Prof^{as}. Dr^{as}. Cláudia Alquati Bisol.

¹ PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Christina Aun de Azevedo. **Objetos de aprendizagem**: uma proposta de recurso pedagógico/Organização, 2007.

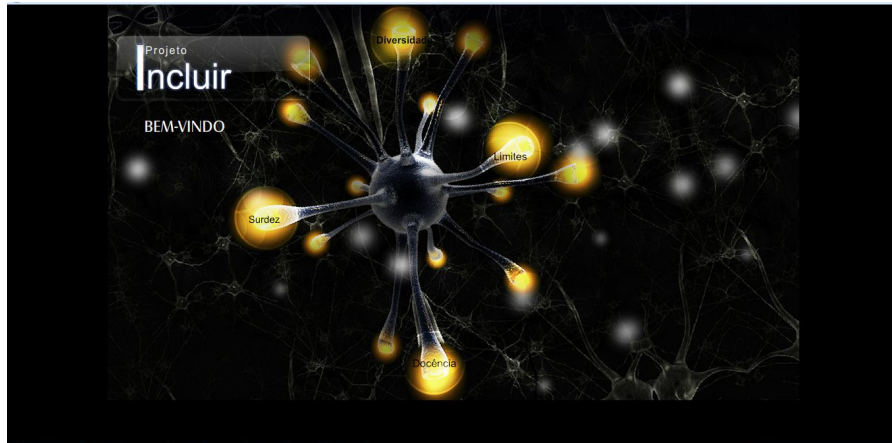


Figura 1: Tela inicial do Objeto de Aprendizagem Incluir

O Hipertexto no Objeto de Aprendizagem Incluir

Ao analisar o *site*, é possível perceber que o hipertexto foi empregado de forma que permitisse ao usuário acessar uma informação através de outra, ou seja, fazendo uma interligação entre elas. Permitindo assim a comunicação entre o usuário e *site*, promovendo o aprendizado do usuário.

Para isso, foram utilizadas técnicas que facilitaram o manuseio do usuário, assegurando que qualquer pessoa fosse capaz de usar o *site*, e que funcionasse da forma esperada. Utilizaram-se como recursos: músicas, vídeos, imagens e textos. Esses elementos foram importantes para o entendimento do conteúdo do *site*, pois foram recursos utilizados de forma correta e clara.

Entretanto, poderiam ter sido utilizados de mais recursos explicativos, tais como, *links* de textos em cada tema, com informações, mas claras sobre os mesmos.

A Usabilidade do Site

A usabilidade no *site* foi bem desenvolvida. Na página inicial do *site* são exibidos os objetos de estudo, quando clicado em algum *link* o mesmo direciona para a informação desejada. Sendo que, na tela, ainda é possível

acessar os outros *links* dos objetos que compõem o *site*. Assim, os recursos utilizados facilitam o acesso e a utilização do mesmo.

Contudo, para o usuário deficiente visual, o *site* não corresponde a suas limitações, pois o constante movimento das imagens e dos *links* se torna inviável o manuseio do mesmo pelos cegos.

A Interatividade do Site

O *site* fornece um *link* chamado Livro de Visitas, onde o usuário pode opinar sobre o mesmo, através de um questionário. Esse questionário possibilita traçar o perfil do usuário, assim como a relevância que o *site* teve para o mesmo. Permite que as pesquisadoras possam realizar melhorias no Objeto de Aprendizagem Incluir.

Existe também a disponibilidade de contato com as autoras através de um e-mail, incluir@objetoincluir.com.br, que se encontra no *link* Guia.

Outra forma é a possibilidade de fazer *download* dos vídeos e textos para serem utilizados em atividades presenciais por docentes.

A Intencionalidade

O foco do *site* é promover uma reflexão sobre a inclusão, tentando provocar uma mudança no modo de perceber os limites, a diversidade, a docência e a surdez. A criação dele é visando contribuir para a inclusão social.

No tema limites, a intenção é levar a pensar se a capacidade de fazer e criar estão além das condições físicas ou restrições médicas. O tema Diversidade promove uma reflexão relacionada à normalidade, diferença e desigualdade. No tema Docência introduz a discussão sobre a inclusão educacional. Já tema Surdez contempla os temas cultura surda, escrita, intérprete, deficiência auditiva x surdez, língua de sinais e alfabeto datilológico.

Navegabilidade

A navegabilidade do *site* é boa, seus *links* são de fácil acesso. Os links são bem visíveis para que o usuário não os tenha que buscar. O tipo de letra e

fonte utilizadas nos textos, bem como o contraste adequado entre a letra e o fundo, foi empregado de forma correta. As figuras e os títulos são claramente visualizados e carregados. Portanto o *site* é bem fácil e agradável de navegar.

Resultados

O Objeto de Aprendizagem Incluir é um *site* que trabalha com a inclusão social, dessa forma, as autoras utilizaram recursos como hipertexto e a usabilidade como facilitador da comunicação. As informações são direcionadas através de *links* expostos de forma objetiva no *site*. Entretanto, foi possível perceber que poderiam ter mais informações em cada tema.

A usabilidade foi empregada de forma correta e bem elaborada, mas acredita-se que para os deficientes visuais existem falhas que poderiam ser corrigidas, tais como o constante movimento das imagens e dos *links*.

O *site* oferece como forma de interatividade com os usuários questionários, *e-mail* e *download* que têm a intenção de promover uma reflexão sobre a inclusão. A navegabilidade do objeto de aprendizagem é boa, facilitando a utilização por diversas pessoas.

Considerações Finais

Durante a realização da pesquisa e no dia a dia, é possível perceber que a tecnologia auxilia de forma rápida e gradativa nas transformações que vem acontecendo na atual globalização. Através da *internet* as informações, a comunicação e a educação são acessadas de forma rápida e democrática.

Nesse contexto, o hipertexto e a usabilidade são importantes facilitadores da comunicação digital. São recursos que possibilitam que as informações sejam transmitidas de forma clara e objetiva, para todos os usuários, independente de suas limitações.

No Objeto de Aprendizagem Incluir, foi possível constatar que o uso de tais recursos foram utilizados de forma correta, entretanto, podem ser corrigidas algumas falhas que foram identificados na análise.

Constatou-se que o hipertexto e a usabilidade são importantes recursos digitais que auxiliam na comunicação digital entre as pessoas, promovendo

também a educação e a inclusão na era digital. Porém, a análise não para por aqui, ainda serão avaliados outros recursos do hipertexto presentes no *site*.

Fontes Consultadas

BEHAR, P. A. et al. Objetos de aprendizagem para educação à distância. In: Patrícia Alejandra Behar. (Cols.). **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Artmed, v. 1, p. 66-92, 2009.

DIAS, Sandro Renato; GUSMÃO, Zilma da Silva. **A necessidade de mudança de paradigma do professor frente ao novo discente com que se depara, o nativo digital**. Disponível em: <http://senid.upf.br/2013/?page_id=1041>. Acesso em: 30 jun. 2013.

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual**. Rio de Janeiro: Ed.34, 1996.

MP SL TI. **Cartilha de Usabilidade**. Ministério do Planejamento, Secretaria de Logística e Tecnologia da informação. Brasília: MP, SLTI, 2010, 50P. Disponível em: <www.governoeletronico.gov.br/...brasil...cartilha...usabilidade/download>. Acesso em: 21 mai. 2013.

PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Christina Aun de Azevedo. **Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico/Organização**: – Brasília : MEC,SEED, 2007. 154 p. ISBN: 978-85-296-0093-2.

SASSAKI, Romeu Kazumi. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos**. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

SOSTERIC, M.; HESEMEIER, S. When is a Learning Object not an Object: A first step towards a theory of learning objects. **International Review of Research in Open and Distance Learning**, [S.l:s.n], v.3, n.2, out. 2002. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/content/v3.2/soc-hes.html>>. Acesso em: 15 abr. 2013.

Webeduc - o portal de conteúdos educacionais do MEC. Disponível em: <<http://webeduc.mec.gov.br/>>. Acesso em: 30 dez. 2012.