

# UTILIZANDO A HIPERHISTÓRIA PARA AQUISIÇÃO DE CONCEITOS INTERDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Tania Regina Corredato

Programa de Mestrado em Educação - Universidade do Oeste Paulista - UNOESTE

Recebido em: 29/05/2002

Aceito em: 31/03/2003

**RESUMO:** O presente trabalho relata uma experiência realizada com crianças em idade pré-escolar (seis anos) de uma escola particular da cidade de Maringá-Pr. onde utilizou-se de hiperhistórias para a aquisição de conhecimentos computacionais e conceitos inerentes ao currículo escolar. Além da conjugação dos ambientes ricos em recursos de multimídia com os conteúdos curriculares, têm-se como objetivo, o resgate do lúdico em função das fases de desenvolvimento da criança. Justifica-se tal pesquisa pelo próprio apelo que a metodologia oferece: envolve um conjunto diversificado de atividades na composição de hiperhistórias, abarcando os conceitos curriculares de forma diferenciada e dinâmica e abrindo espaço para a criatividade e liberdade de construção, onde a criança dentro de sua fase simbólica do “faz de conta” e o professor, estimulando a criança à exploração, participam de forma ativa em construções abertas. Observou-se crianças e professores apropriando-se do uso de diferentes recursos computacionais; houve efetiva aquisição dos conceitos curriculares pré-estabelecidos; e constatou-se a exploração produtiva da fase simbólica, tanto no que diz respeito ao emergir do “faz de conta”, como na aderência aos temas propostos.

**PALAVRAS-CHAVE:** hiperhistória; conceitos interdisciplinar; educação infantil; recursos tecnológicos.

## DEVELOPMENT AND APPLICATION OF HIPERHISTORIES IN INFANTILE EDUCATION

**ABSTRACT:** With the intensification of the use of the computational resources in the Education, lots of opportunities appear for an apprenticeship in a motivated and modern way. Considering the development phases of the child in the pre-school age (six years old). Through the present work it's proposed a methodology for the utilization of hiperhistories in the acquisition of computational knowledge and concepts, inherent to the school curriculum. Taking along the possible acquisitions, it's added the pleasure of manipulating the hiperhistories through rich ambients in multimedia resources, stimulating the child to the exploration, inside her simbological phase of the “fairy tales”. Child and teacher participate in an active way of the building of the hiperhistories opened to new insertions or alterations. Beside the conjugations of the informatics with the curricular issues, we search for the rescue of the ludical through the development phasis of the child. This work involves a group of diversified activities in the composition of a hiperhistory, that deals with the curricular concepts in a differentialized and dynamical way, opening field to the creativity and construction liberty. By its hand, the professoral work in a contextualized atmosphere, which is very productive, is actualized, if compared to the use of the actual society's own technological resources and adapted to an effective methodology of the Educational Informatics.

**KEY WORDS:** hiperhistories, infantile education, curricular concepts, technological resources.

## 1 INTRODUÇÃO

A utilização de recursos computacionais é tema de discussão contínua no meio educacional, embora as reações às

\* Correspondência:

E-mail: trcorredato@wnet.com.br

propostas sejam as mais diversificadas possíveis. Alguns professores, ainda tímidos diante dos avanços tecnológicos, relutam em usá-los enquanto que outros já perceberam que o momento exige adequação de suas atividades aos padrões de uma sociedade que se adapta rapidamente às transformações propagadas pelos avanços da tecnologia e, buscam uma “informática” que realmente esteja inserida no contexto escolar e que venha favorecer a aprendizagem associada aos demais conteúdos programáticos.

Além da conjugação da informática e dos conteúdos, neste estudo busca-se o resgate do lúdico, respeitando-se os períodos de desenvolvimento da criança, Piaget (1969, 1972 e 1975). Em consonância com estas idéias, tem-se Rappaport (1981) que acrescenta a importância do ambiente escolar que também precisa estar preparado para oferecer condições favoráveis para o crescimento intelectual que está intimamente vinculado ao crescimento dos aspectos afetivos e sociais.

*“Ao longo de sua vida Piaget observou que existem formas diferentes de interagir com o ambiente nas diversas faixas etárias. A estas maneiras típicas de agir e pensar, Piaget denominou estágio ou período. Assim sendo, podemos dizer, que a determinadas faixas etárias correspondem determinados tipos de aquisições mentais e de organização destas aquisições que condicionam a atuação da criança em seu ambiente. A criança irá, pois, à medida que amadurece física e psicologicamente, que é estimulada pelo ambiente físico e social, construindo sua inteligência.” (RAPPAPORT et al, 1981, p. 63).*

Piaget (1969), já mostrava que, com a compreensão dos períodos de desenvolvimento da criança, quando ela já está inserida no meio escolar, o professor pode proporcionar atividades dentro de um contexto que possibilite o crescimento e a maturação através de novas aquisições, o que salienta a importância da experiência física e lógico-matemática para a construção do pensamento.

Nesta fase, a criança precisa vivenciar formas variadas de ações, explorar o meio e descobrir os objetos que provocam as reações que desencadearão a estruturação do conhecimento físico, levando-a ao conhecimento lógico-matemático.

Através de estímulos e das informações que o meio oferece, ocorre a integração de estruturas já existentes no organismo e, a partir delas, criam-se novas estruturas. Estes conceitos estão relacionados com a organização temporal, espacial e do conhecimento do próprio corpo (esquema corporal).

É nesta direção que se coloca o presente trabalho, com o intuito de levar a informática, enquanto meio auxiliar de ensino e aprendizagem para a escola, através da utilização de hiperhistórias. (SANCHEZ, 1994).

Este processo permite o envolvimento das disciplinas curriculares de forma diferenciada e dinâmica, levando a criança a adquirir conceitos de forma mais agradável e criativa. Como consequência, abre-se espaço para a liberdade da construção dentro de um ambiente contextualizado e onde o professor poderá produzir cada vez mais, envolvendo-se diretamente com o uso de recursos tecnológicos respeitáveis (VALENTE, 1993).

Percebe-se a necessidade da quebra dos ceticismos em relação às contribuições do computador na educação, pois o professor pode, efetivamente, apropriar-se dos recursos que o computador dispõe (embora demande tempo) e precisa estar atento e atualizado a um novo estilo de ensinar.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

Para a utilização de hiperhistórias na educação infantil vislumbrando-se o resgate do lúdico e a aquisição de conceitos apoiou-se nos recursos computacionais próprios dos ambientes hipermídias. Na verdade, nada excepcional, em termos de equipamentos e software.

Quanto ao software, explorou-se aplicativos como o Paint (Editor Gráfico), Word (Editor de Textos). e no PowerPoint (Editor de Apresentações). As ações não limitaram-se apenas ao uso do computador, embora a hiperhistória esteja diretamente ligada aos recursos de hipermídia.

Houve também construções que empregaram recursos como sulfite e lápis de cor, além da caracterização do ambiente. Pode ser observado através da figura 1, o laboratório de Informática da escola onde realizou-se a pesquisa caracterizado de floresta sendo acrescido de ornamentos como: árvore, pedras, baú mágico e arco-íris, criando um ambiente agradável e que favorece a criatividade que se manifesta através da curiosidade das crianças que, neste caso, buscavam descobrir os “segredos da floresta”.



Figura 1 - Laboratório de Informática caracterizado para o trabalho com uma hiperhistória

Dentro do contexto de uma hiperhistória, através da utilização dos recursos disponíveis, a criança poderá vencer obstáculos e participar ativamente das decisões que forem propostas. Esta forma não linear do desenrolar da hiperhistória, além de despertar a curiosidade, permite, simultaneamente, a aquisição de conceitos voltados para os conteúdos indicados pelo professor em aulas que, invariavelmente, evoluem para ações que promovem o intercâmbio disciplinar.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta forma diferenciada e aberta permite às crianças a tomada de decisões, a exploração de suas potencialidades e o desenvolvimento da criatividade, diante da utilização de recursos tecnológicos praticados no dia-a-dia, favorecendo assim, o seu desenvolvimento psicomotor, através da utilização do computador e demais materiais lúdicos, apropriados ao período em que se encontram (no caso, o pré-operacional).

A figura 2 mostra a representação de uma floresta feita por uma criança da educação infantil e alguns personagens que ela criou. Nesta representação, pode-se observar alguns conceitos já adquiridos.

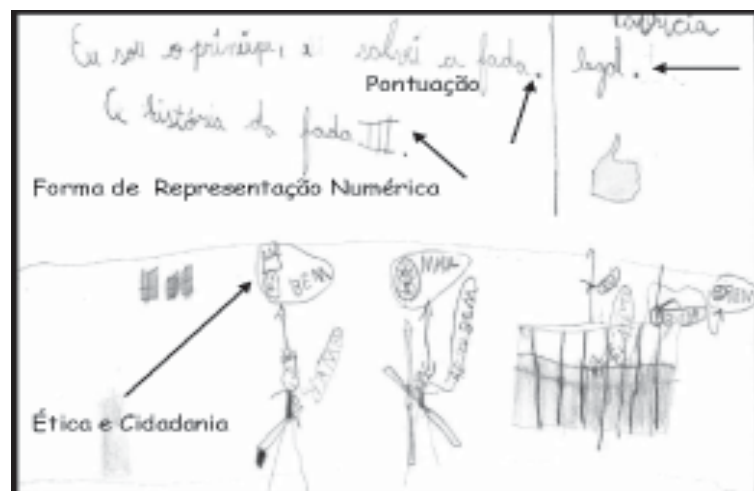


Figura 2 - Ilustração construída pelas crianças da pré-escola

Através dos textos e das ilustrações, a criança expõe seus sentimentos, colocando-se no lugar dos personagens da hiperhistória que ganham características que retratam seu mundo do imaginário. A figura 3 mostra a representação textual da sua forma imaginária hiperhistória que começa a se formar.

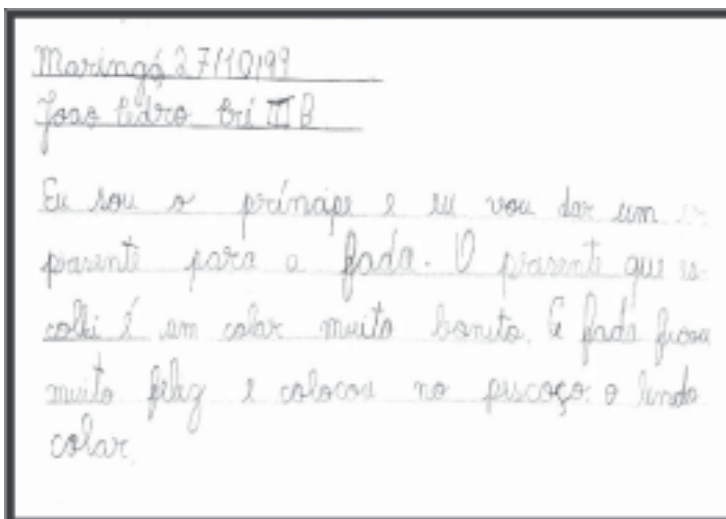


Figura 3 - Construção de texto individual em folha sulfite

Quando as atividades eram realizadas através do computador, as crianças trabalhavam em duplas, uma vez que tem-se observado que o trabalho em dupla motiva a construção, auxilia na resolução dos problemas, que é discutida e permite que sejam expressados os diferentes pontos de vista.

Quando realizavam atividades que exigiam troca de idéias, como por exemplo a elaboração de frases que posteriormente poderiam ser inseridas no enredo de hiperhistória, dentro do seu mundo do “faz de conta”, pode-se observar a preferência por determinado personagem ou mesmo até de assumir a posição do personagem.

A figura 4 mostra um pequeno texto construído por uma criança que “passa a fazer parte da hiperhistória”, personificando-se como Fada.

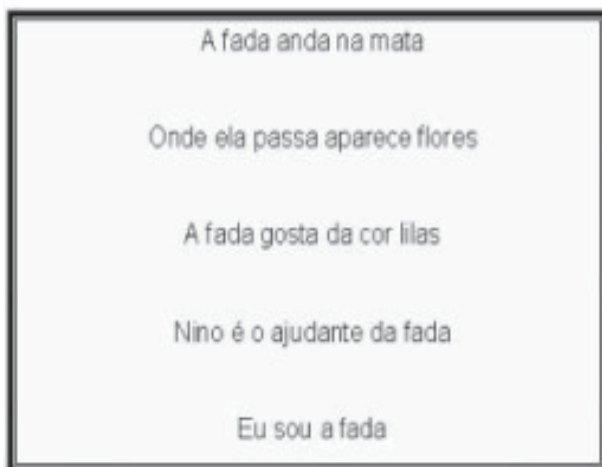


Figura 4 – Texto elaborado pelas crianças através do aplicativo Word para representar uma das seqüências da hiperhistória

A criança pode expressar sua criatividade dando vazão a fantasia atribuindo poderes a Fada, que “solta um grande raio”. O desenho é a expressão de como a criança assimilou e acomodou a hiperhistória, representando através de um desenho e da construção de frases, utilizando o aplicativo Paint.

A produção de hiperhistória se enquadra na indicação de alternativas para o trabalho educacional desta fase, já que estimula o desenvolvimento e a estruturação espaço-temporal e a lateralidade, possibilitando, assim, novas oportunidades de aprendizagem, além de integrar a criança, cada vez mais, na sociedade.



Figura 5 – Uso do aplicativo Paint na construção de frases e ilustração sobre passagens da hiperhistória

O esquema corporal, organização espacial e temporal são fortemente explorados, quando a criança interage na hiperhistória. Cabe a ela tomar decisões, quanto ao momento da ação e quanto à atribuição de funções ao personagem de acordo com o enredo que se desenvolve. O movimento pelo qual os acontecimentos se sucedem é realizado a medida que a criança realmente se integra neste meio.

A criança pode, portanto, se comunicar (por meios físicos e operações lógicas) com os personagens do ambiente computacional com o qual interage (mundo virtual).

Este poder de comunicar-se e fazer uma opção é chamado de navegação (navegação é o que permite à criança percorrer o ambiente por onde a hiperhistória acontece). O professor pode orientar e motivar a criança, proporcionando-lhe condições para o manuseio dos conceitos já assimilados, permitindo que ocorra a acomodação do conhecimento.

Este conjunto de situações, permitem considerar que a hiperhistória pode ser condutora de estímulos aos elementos psicomotores favorecendo seu desenvolvimento de forma conjugada entre o processo de ensino-aprendizagem e atualização de recursos computacionais.

Observa-se portanto que a hiperhistória inclui-se numa modalidade onde a criança pode participar de forma ativa para sua construção, escolhendo ou criando contextos, personagens e suas atuações.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A necessidade de planejamento para o emprego da hiperhistória no ambiente escolar deve ser primordial para o sucesso do aplicativo. Constatou-se que as crianças quando estão à frente do computador, tomam decisões, conseguem decidir entre prosseguir ou não, ouvir determinado som ou escolher as cores com as quais querem completar seu trabalho. São elas que deslocam os personagens e objetos, optam para a direita ou esquerda.

Percebeu-se que com a hiperhistória, as crianças que possuem dificuldades relacionadas com a psicomotricidade, conseguem um melhor desempenho, tendo em vista que são trabalhadas partes da história escrita juntamente com a discriminação visual das mesmas.

Este trabalho permitiu que fossem observados diversos aspectos relacionados à utilização de alguns recursos computacionais, sua eficiência, necessidade e importância no meio escolar. Pode-se melhor entender a interação que deve existir entre a tecnologia e o aprendizado, as dificuldades e o quanto as técnicas ainda precisam ser aperfeiçoadas e os professores capacitados para que o desenvolvimento das atividades com a Informática na Educação, podem melhor refletir no desempenho das crianças.

## 5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro, Forense, 1972.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RAPPAPOT, Clara Regina. et al. **Psicologia do Desenvolvimento**. São Paulo: EPU, 1981.

SANCHEZ, Jaime et al. **A Conceptual Framework for Building Hyperhistories**. Word Conference on Educational Multimedia and Hypermedia, 1994.

VALENTE, José Armando. **Por Quê o Computador na Educação?**. In J. A. Valente (org) **Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação**. Campinas, São Paulo: Gráfica da Unicamp, 1993.