

A hipermídia no ensino-aprendizagem do vocabulário em língua estrangeira

Patrícia Nora de Souza -UFJF
Sandra Helena Correia Monteiro - UFJF
Daniela da Silva Vieira- UFJF

Resumo

Esta comunicação tem por objetivo investigar a possibilidade do uso da hipermídia, proporcionada pelo computador, para o ensino-aprendizagem do vocabulário em língua estrangeira. Atividades hipermídia de vocabulário foram elaboradas pelas pesquisadoras e testadas com dois grupos de alunos de inglês como língua estrangeirada de uma Universidade de Minas Gerais. Os dados do presente estudo foram coletados através de testes de vocabulário e um questionário de avaliação das atividades propostas. Os resultados obtidos apontam a relevância dessa ferramenta para o aprendizado, bem como oferece para professores subsídios práticos para o uso da hipermídia no ensino-aprendizagem de vocabulário.

Palavras-chave: Hipermídia; ensino-aprendizagem do vocabulário; língua estrangeira.

1-Introdução

A literatura da área de ensino de línguas mediado por computador tem apontado a hipermídia como um recurso muito vantajoso para o aprendizado de línguas.

Considerando a relevância da ferramenta hipermídia para o aprendizado de línguas, este trabalho tem como objetivo ilustrar, de forma concreta, a possibilidade do uso da hipermídia para o aprendizado de vocabulário.

O trabalho está organizado em 3 seções. A primeira introduz a questão a ser investigada. A segunda discute as tendências de pesquisas sobre a hipermídia para o ensino e aquisição do vocabulário em língua estrangeira. A terceira apresenta um experimento que visa testar a eficiência do material hipermídia elaborado para o ensino e aquisição lexical. Os dados de produto do experimento foram obtidos através de testes de vocabulário, os quais fornecem uma estimativa do conhecimento lexical adquirido numa situação de aprendizagem de vocabulário com material hipermídia. Os dados de avaliação foram obtidos através de

questionário, que investiga como o aluno avalia sua resposta ao material hipermídia para o aprendizado de vocabulário. A quarta seção apresenta nossas conclusões.

2- O ensino e a aquisição lexical em ambiente hipermídia

As possibilidades de criação de ambientes hipermídia de aprendizagem, proporcionadas pelo computador, por explorarem de forma integrada tanto os recursos lingüísticos quanto extralingüísticos, podem conferir maior autenticidade ao processo de aprendizagem de línguas. No contexto específico da leitura em língua estrangeira mediada por computador, pesquisadores têm devotado considerável atenção ao papel que a hipermídia desempenha no desenvolvimento do conhecimento lexical. Os resultados obtidos sugerem impactos positivos quanto aos diferentes usos da tecnologia hipermídia: anotações na forma de glossário, dicionário eletrônico e *concordancer*, entre outros, no aprendizado implícito de vocabulário, em particular e, de forma mais geral, na compreensão de textos.

Os estudos de Chun e Plass (1996) revelam que as aplicações hipermídia contribuem significativamente para a aprendizagem implícita de vocabulário. Considerando a integração das modalidades contrastadas: texto + figura e vídeo + texto, os resultados obtidos em seus estudos indicaram que as anotações na forma de texto juntamente com figura contribuíram mais para o aprendizado dos leitores que a integração de texto e vídeo, ou do texto apresentado isoladamente.

Na mesma direção, Al-Seghayer (2001) também investigou os impactos da hipermodalidade no aprendizado implícito de vocabulário, a partir de um programa de aprendizado hipermídia. O programa ofereceu aos 30 participantes da investigação a leitura de um texto narrativo em inglês com uma variedade de anotações (*glosses*) para as palavras, a fim de favorecer a compreensão e também o aprendizado das palavras desconhecidas. Seus

estudos também evidenciam a relevância da hipermodalidade, com destaque para o glossário, no aprendizado implícito de vocabulário.

A relevância do glossário multimídia no aprendizado implícito de vocabulário, através da uma atividade de compreensão de texto, foi igualmente o foco de um estudo de Lyman-Hager et alii. (1993). Na pesquisa conduzida pelos autores foram avaliados o comportamento de dois grupos de leitores: leitores de texto com glossário multimídia e leitores de texto impresso acompanhado de glossário convencional. Os resultados obtidos apontam que, na condição comparativa, o grupo de leitores de texto com glossário multimídia apresentou melhor desempenho, evidenciando que a multimídia contribuiu positivamente para a retenção de vocabulário.

Em relação ao uso do dicionário eletrônico no aprendizado de línguas, as pesquisas têm também investigado os impactos desse recurso on-line tanto no aprendizado implícito de vocabulário quanto na compreensão textual. No que concerne especificamente ao uso do dicionário para o aprendizado implícito de vocabulário, Laufer e Hill (2000) investigaram a relação existente entre a seleção de informações multimodais sobre as palavras desconhecidas e a retenção do significado das mesmas por aprendizes de inglês como LE. Os resultados do estudo sugerem que os alunos têm preferências diferentes na seleção e busca de informação, porém, independentemente das preferências individuais, observou-se que o uso do dicionário eletrônico com informações multimídia reforça a retenção de vocabulário.

Zähner, Gupta e Olohan (1994) em seus estudos também apontam impactos positivos do uso do dicionário eletrônico no aprendizado implícito de vocabulário. Eles atribuem tais resultados à possibilidade do acesso a uma variedade de informações em diferentes mídias, apresentadas de forma não linear e em camadas que pode reduzir a sobrecarga cognitiva, que geralmente está presente no manuseio das complexas entradas de informações fornecidas pelo

dicionário impresso. A apresentação em camadas possibilita, inicialmente, que o aprendiz tenha acesso à informações essenciais e, posteriormente, conforme necessário e/ou desejado explore detalhadamente o item lexical desconhecido. Assim, esse recurso, como já salientado anteriormente, responde de forma mais flexível às necessidades do aprendiz, fornecendo contextos ricos e variados ao leitor que contribuem para a confirmação ou rejeição das hipóteses sobre o significado das palavras desconhecidas.

Uma outra ferramenta *online* que tem sido investigada para a aquisição de vocabulário, esta usada com menor frequência em sala de aula, é o programa *concordancer*. Essa ferramenta pode ser definida como um programa de computador simples que permite uma busca construtiva de uma grande quantidade de textos (*concordances*¹) para exemplificar os significados e usos de uma determinada palavra ou frase (Lewis, 2000). A maioria dos programas permitem ao usuário determinar a quantidade e o tipo de contexto a serem acessados. As variações típicas de contexto apresentadas pelos *concordancers* incluem: sentença, parágrafo completo e etc, Um exemplo desse tipo de programa pode ser encontrado no endereço <http://www.edict.com.hk/concordance/default.htm>.

O que fica claro nessa breve revisão da literatura é que pesquisas sobre o léxico no ensino da leitura em LE mediado por computador oferecerem algumas evidências dos efeitos positivos do uso dos recursos de apoio, tais como o dicionário, o glossário multimídia, e a ferramenta *concordancer* para o aprendizado de vocabulário. Apesar de identificarmos na literatura pesquisas na área com alguns resultados promissores ainda é muito pouco o conhecimento que temos sobre o uso do computador no ensino e aquisição lexical. Essa afirmação é verdadeira principalmente no caso de materiais hipermídia. Considerando tal

¹ *Concordances* são contextos de uso da língua fornecidos pelos programas *concordancers*.

lacuna teórica, na seção que se segue apresentamos e discutimos um experimento que investigou os impactos da hipermídia no ensino e na aquisição lexical. Para o experimento foram elaboradas atividades de vocabulário utilizando-se os recursos da hipermídia.

3- Metodologia da pesquisa

Esta seção do presente trabalho objetiva apresentar e discutir o experimento realizado para testar o material hipermídia elaborado para o ensino-aprendizagem de vocabulário. A seção 3.1 refere-se à descrição dos sujeitos que participaram da pesquisa. Na seção 3.2 descrevem-se os instrumentos e procedimentos utilizados na pesquisa. Na seção 3.3 são apresentadas as atividades hipermídia de vocabulário elaboradas e, finalmente, na seção 3.4 os dados coletados são analisados.

3.1 Descrição dos sujeitos

O material hipermídia elaborado foi apresentado a 26 alunos de uma universidade de Minas Gerais, 13 alunos são adolescentes de um curso de extensão e 13 alunos pertencentes ao curso de Letras.

3.2 Instrumentos e procedimentos de pesquisa

Para a testagem do material hipermídia foram usados testes de vocabulário e um questionário.

a) O pré-teste de vocabulário

O objetivo do pré-teste foi estimar o conhecimento prévio dos aprendizes sobre as palavras e colocações que seriam testadas e avaliar comparativamente com o pós-teste a eficiência real das atividades elaboradas. Tal teste foi baseado em Scaramucci (1995).

Inicialmente, os alunos responderam ao pré-teste contendo palavras que seriam exploradas nas atividades de vocabulário. Os alunos deveriam responder se conheciam ou não as palavra

apresentadas na lista. Os testes foram respondidos sem consulta ao professor, ao colega ou a quaisquer outros materiais de apoio.

b) O material hipermídia:

O material hipermídia elaborado consiste em um glossário que tem como tema esportes de inverno praticados na cidade de Lake Placid, nos Estados Unidos. Os esportes do glossário são em número de 5: *Snowboarding*, *ice-fishing*, *ice-skating*, *bobsledding* e *snowboarding*. O glossário apresenta inicialmente um texto informativo sobre a história/curiosidades de cada esporte acompanhado de gravuras ilustrando os mesmos. Na parte superior do texto e da gravura, são exibidas as opções para cada um dos esportes listados, a saber: a) "picture" – este *link* ilustra os esportes destacados através de gravuras; b) "equipment" – *link* que trata dos acessórios utilizados na prática de cada um dos esportes destacados. Os nomes em inglês dos equipamentos são apresentados em uma caixa que aparece no momento em que o mouse é deslizado sobre os acessórios, c) "related terms", *link* que apresenta os termos específicos relacionados ao esporte de inverno, incluindo algumas colocações, destacados em cores diferentes e d) "exercises" - este *link* apresenta exercícios que contemplam questões sobre todos os esportes envolvidos.

O glossário foi apresentado aos alunos logo após terem respondido o pré-teste. Para tal apresentação foram utilizados 30 computadores pertencentes ao laboratório de informática da biblioteca da universidade investigada.

Antes da exploração do material, o professor apresentou o glossário aos alunos e os diversos elementos (texto + foto + equipamentos) que estariam disponibilizados a eles. Foi estipulado um tempo de trinta minutos para a exploração do glossário da maneira que eles achassem melhor. Assim, não foi estabelecida uma seqüência para a exploração do glossário, ou seja, o usuário é que escolheu qual o esporte e o recurso que visualizaria primeiro.

Acredita-se que a leitura, deste modo, pode se tornar mais dinâmica e personalizada, proporcionando um aprendizado mais eficiente.

c) O pós-teste de vocabulário:

O pós-teste de vocabulário, contendo as mesmas palavras do pré-teste, foi aplicado imediatamente após a exploração do material. O objetivo da aplicação do pós-teste foi verificar se houve um aprendizado significativo das palavras trabalhadas no glossário.

d) Questionário de avaliação:

Além de verificar o conhecimento lexical adquirido, era interesse da pesquisa coletar informações sobre a percepção dos sujeitos quanto à relevância das tarefas hiperídia propostas para aquisição de vocabulário. Esse foi o objetivo previsto na elaboração do questionário de avaliação.

O questionário é composto por duas perguntas que visam demonstrar como os alunos avaliaram os recursos hiperídia. Elas foram:

- a) Você gostou da maneira pela qual o conteúdo foi exposto? Por quê? e
- b) Você acha que aprendeu mais (ou melhor) através do ambiente hiperídia? Justifique a sua resposta.

3.3- Análise dos dados

Em geral, os resultados obtidos oferecem evidências da importância da hiperídia no ensino e aquisição de vocabulário. Em outras palavras, observamos que a exposição do aprendiz às mídias, tais como texto + imagem, contribuiu significativamente para o aprendizado do vocabulário.

A tabela 1 abaixo, referente às palavras testadas, mostra que, no geral, houve aprendizado de vocabulário. Os dados obtidos apontam que as palavras "skis", "ice- fishing" e "bobsledding" foram as mais retidas. Tal aprendizado deve-se ao fato de que nessas palavras, a multimodalidade facilitou a realização de inferências corretas, pois forneceu mais recursos para a busca e avaliação do significado da palavra desconhecida, implicando, desta forma, em menos gasto de energia cognitiva na decodificação lingüística. Ao fornecermos contextos variados, ricos em informação, promoveu-se um maior envolvimento do aluno no processamento da informação e, portanto, maior retenção do conhecimento lexical.

| Palavras testadas | Pre-teste (Não conhece) | Pre-teste (Conhece) | Pós-teste (Não Conhece) | Pós-teste (Conhece) |
|--------------------------|--------------------------------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------|
| Skiing | 92% | 8% | 46% | 54% |
| Ski | 100% | 0% | 38,5% | 61,5% |
| Alpine skiing | 100% | 0% | 56% | 54% |
| Cross- country skiing | 100% | 0% | 61,5% | 38,5% |
| Fishing | 77% | 23% | 61,5% | 38,5% |
| Fishes | 84,5% | 15,5% | 84,5% | 15,5% |
| Ice- fishing | 92% | 8% | 15,5% | 84,5% |
| Skating | 100% | 0% | 84,5% | 15,5% |
| Snowboarding | 84,5% | 15,5% | 56% | 54% |
| Skiboard | 92% | 8% | 77% | 23% |
| Bobsledding | 100% | 0% | 56% | 54% |
| Gloves | 100% | 0% | 92% | 8% |
| Poles | 100% | 0% | 92% | 8% |

| | | | | |
|-------------|-------|------|-------|-------|
| Helmet | 100% | 0% | 92% | 8% |
| Boot | 100% | 0% | 69% | 31% |
| Skate | 100% | 0% | 46% | 54% |
| Wades | 100% | 0% | 100% | 0% |
| Bobsled | 100% | 0% | 69% | 31% |
| Take | 77% | 23% | 77% | 23% |
| Bobsled run | 100% | 0% | 92% | 8% |
| Watch | 77% | 23% | 61,5% | 38,5% |
| Enjoy | 92% | 8% | 84,5% | 15,5% |
| Go | 61,5% | 38,5 | 61,5% | 38,5% |
| Ride | 100% | 0% | 100% | 0% |
| Races | 69% | 31% | 56% | 54% |

Tabela 1. Referente ao conhecimento prévio dos participantes das palavras-alvo e ao aprendizado das mesmas após a exposição ao material hipermídia.

As palavras menos retidas foram "*bobsled run*" e "*ride*". Isso pode ser explicado pelo fato de que, nesses casos, optou-se apenas pela modalidade verbal para ilustrar os significados das palavras, uma vez que não foram encontrados materiais gratuitos em outras mídias na Internet.

Quanto às respostas dadas pelos sujeitos da pesquisa ao questionário de avaliação que objetivou a investigação da relevância do glossário para a aquisição e ensino lexical, os dados obtidos sugerem que, no geral, independentemente do nível de conhecimento lingüístico, o ambiente hipermídia foi avaliado positivamente em relação ao aprendizado de vocabulário.

Para a primeira pergunta (*Você gostou da maneira pela qual o conteúdo foi exposto? Por quê?*), 100% dos usuários responderam que sim, ou seja, gostaram da maneira pela qual o

material foi apresentado. Os alunos reportaram que o aprendizado foi mais rápido e interessante.

Quanto a segunda pergunta :*Você acha que aprendeu mais (ou melhor) através do ambiente hipermídia? Justifique a sua resposta*, 92% acharam que aprenderam mais através do ambiente hipermídia, pelo motivo da aprendizagem se tornar mais objetiva e mais atraente, enquanto que 8% dos demais aprendizes reportaram que a língua inglesa é difícil em qualquer contexto, sendo a hipermídia mais um deles.

4- Conclusão

O presente trabalho objetivou a construção de material hipermídia para o ensino e aquisição de vocabulário.

As pesquisas na área de ensino de língua estrangeira mediado por computador têm conferido grande relevância à hipermídia para o ensino e aquisição de vocabulário. No entanto, constatou-se que não há exemplos práticos do uso de tal ferramenta que orientem o professor. Considerando tal contexto, o trabalho discutiu a possibilidade concreta do uso da hipermídia para o ensino e aquisição lexical através de um experimento feito com um grupo de 26 alunos de uma universidade de Minas Gerais. Os resultados obtidos apontam a relevância da hipermídia, em particular, para o ensino e aquisição de língua estrangeira e oferece, para professores de língua, subsídios teóricos e práticos para o uso de material hipermídia no ensino e aquisição de vocabulário.

5- Referências bibliográficas

- AL-SEGHAHER, K. The effect of multimedia annotation modes on L2 vocabulary acquisition: a comparative study. *Language Learning and Technology* 5(1), 2001: 202-232.
- BRAGA, D. B. A comunicação interativa em ambiente hipermídia : as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: L. Marcuschi & A. C. Xavier. *Hipertexto e Gêneros Digitais : novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro : Editora Lucerna, 2004: 144 -162.

- CHUN, D. M. & J. L. PLASS. Effects of multimedia annotations on vocabulary acquisition. *The Modern Language Journal* 80(2), 1996: 183-198.
- LAUFER & H. M. HILL. What lexical information do L2 learners select in a CALL dictionary and how does it affect word retention? *Language Learning & Technology* 3(2), 2000:58-76.
- LEWIS, M. (ed.) *Teaching collocations: further developments in the lexical approach*. England: Hove: Language Teaching Publications, 2000.
- LYMAN-HAGER, et. Alii. (1993). *Une Vie de Boy: Interactive reading in French*. F. L. Borchardt & E. M. T. Johnson (Eds.), Proceedings of the CALICO Annual Symposium on "Assessment", 1993:93-97.
- SOUZA, Patrícia Nora de. O uso da hipermídia para o ensino e aquisição lexical no contexto da leitura em LE / Patrícia Nora de Souza. - - Campinas, SP: [s.n.], 2004.
- ZÄHNER, C., G. GUPTA & M. OLOHAN. Lexical resources in CALL *Computers Education* 23(1), 1994:75-80.