

INTRODUÇÃO

Teoricamente, recursos de informação multimídia fornecem aos usuários acesso mais rápido e fácil a grandes quantidades de informação em vários formatos. Esta acesso propicia um ambiente de processamento de informação mais rico porém mais complexo. **Procurar, interagir** (i.é, ler, ouvir, observar), e **extrair** informações de uma variedade de material e recursos de referência são atividades que podem requerer habilidades profundas a coordenação de idéias.

Pesquisas para identificar expectativas pré-existent e atitudes subsequentes ao uso de recursos multimídia e também como informação, podem fornecer "feedback" para projeção de interfaces mais efetivas e de melhores materiais instrucionais visando facilitar o acesso e uso adequado desses recursos na solução de problemas. O propósito da pesquisa, por nós empreendida, foi explorar o comportamento de busca de informação e habilidades de estudantes; expectativas e atitudes; e padrões de aprendizagem quando usando recursos multimídia e recursos impressos tradicionais. Neste comunicado, porém, serão relatados apenas o estudo voltado ao comportamento de busca e uso da informação, o qual teve por objetivos: a) analisar como usuários **procuram, interagem e extraem** informação das fontes; b) compreender como os usuários **acessam e usam** informação em recursos impressos e em multimídia, evidenciando semelhanças e diferenças.

TÉCNICAS E MÉTODOS

A população do estudo foram alunos de 1º grau de uma escola pública de classe média e alta em subúrbio da região central do estado de Nova York, EUA. Do total de 89 estudantes, 29 eram da 6ª, 35 da 7ª, 25 da 8ª série; sendo 52 do sexo masculino e 37 do feminino. Divididos aleatoriamente em dois grupos, um para uso de recurso impresso e outro para multimídia, foram todos observados individualmente durante 30 minutos.

O produto multimídia escolhido foi o "Van Gogh Revisited", da Voyager Company de 1988, com

informações textuais, slides, fotografias, gráficos, vídeos. Para a recuperação da informação utiliza-se de mecanismos como: índice; pesquisa por palavra chave; tabela de conteúdo; ícones permitindo avanços no texto sequencial ou aleatoriamente ("browse"); e ainda possibilita anotações online. O livro "Vicente Van Gogh; Art, Life and Letters" da Rizzoli Publishers, Zurcher, 1985, foi selecionado por apresentar informações compatíveis em termos de conteúdo, quantidade e formato com a do produto multimídia (exceto pelo vídeo e áudio).

Para o período de observação, foi desenvolvido um formulário "checklist" de modo a facilitar o registro dos três tipos de comportamento em análise:

- a) **Procura** - operacionalizado como pesquisa; uso dos índices, sumário, palavra-chave; e "browse";
- b) **Interação** - operação de observar/ver, ouvir e ler informação nos diferentes formatos;
- c) **Extração** - como o ato de fazer anotações.

Este instrumento foi utilizado para ambos os grupos, acompanhado de entrevistas visando explorar mais profundamente as estratégias utilizadas, as ferramentas de navegação consideradas mais úteis, características relevantes e fatores de inibição.

RESULTADOS

A análise de variância mostrou que o grupo multimídia desenvolveu muito mais atividades de "Procura ($F=8.1$; $p<.0001$) e "Interação" ($F=6.4$; $p<.0001$), enquanto que o grupo de recurso impresso mais significativamente "Extração" ($F=22.6$; $p<.0001$).

Entrevistas revelaram que integrantes do grupo impresso começaram suas buscas pelas ferramentas tradicionais tipo sumário, índice, título dos capítulos, cabeçalhos de parágrafos imediatamente a sintetização da informação da introdução até cronogramas. A tendência foi percorrer sequencialmente o recurso, delegando pouco atenção as informações não textuais e concentrando-se nos textos e legendas. Estudantes do grupo multimídia utilizaram métodos mais arbitrários, alguns iniciando pelo cronograma, "browse" e muitos buscando mais insistentemente informações

1. Professora Assistente e aluna de Doutorado em Ciência da Informação na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
2. Professora Assistente Doutora na Syracuse University/School of Information Studies. Diretora do Programa de Mestrado em Biblioteconomia e Coordenadora do Programa de Biblioteca Escolar - DRRUTH@SUV.M.SYR.ACS.ED.

sonóras, as quais foram consideradas mais elucidativas.

A primeira atitude de todos os integrantes do grupo de recurso impresso foi se munir de papel e lápis os quais se encontravam na entrada da sala de trabalho, muito embora não tenham recebido instruções nenhuma neste sentido. O pessoal de multimídia não se preocupou com esse detalhe e fez pouquíssimas anotações. Questionados sobre isso, alguns integrantes do grupo impresso mencionaram ter imaginado que fosse exigido tal atitude, enquanto os de multimídia disseram ter anotações "mentais", e muitos confessaram não ter descoberto a possibilidade de anotações online no sistema.

CONCLUSÕES

Estudantes quando usando recursos multimídia para desenvolver tarefa de pesquisa, executam mais atividades de busca e interação, gastando mais tempo e esforço "browsing" através dos recursos e exploran-

do a informação. O recurso multimídia foi percebido tendo características de alto valor agregado. Estudantes de 1º grau parecem acreditar que informações transmitidas através de imagem e som tem mais credibilidade do que quando apresentada em forma impressa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- EISENBERG, M. & BRKOWITZ, R.E. **Information problem solving: the big six skills approach to library and information skills instruction.** Norwood, Nj: Ablex, 1990.
- SMALL, R.V. & FERREIRA, S.M. **Multimedia Technology and the Changing Nature of Research in the School Library. The Reference Librarian**, n.44, p.95-106, 1994.
- SMALL, R.V. & GRABOWSKI, B.L. **An exploratory study of information seeking behaviors and learning from hypermedia informations systems. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, v.1, n.4, p.445-64, 1992.