Softwares Aplicativos como Recursos Didáticos: A inserção de tecnologias digitais no contexto escolar

Iara Costa Nascimento
Simone Dália de Gusmão Aranha

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

NASCIMENTO, I. C., and ARANHA, S. D. G. Softwares Aplicativos como Recursos Didáticos: A inserção de tecnologias digitais no contexto escolar In: ARANHA, S. D. G., and SOUZA, F. M., eds. *Práticas de ensino e tecnologias digitais* [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2018, pp. 91-112. Ensino e aprendizagem collection, vol. 3. ISBN: 978-85-78795-26-9.
<http://doi.org/10.7476/9786586221657.0005>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

SOFTWARES APLICATIVOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS: A inserção de tecnologias digitais no contexto escolar

*Iara Costa Nascimento*¹
*Simone Dália de Gusmão Aranha*²

Contextualizando a pesquisa

Este texto apresenta o recorte de uma pesquisa concluída no Mestrado em Formação de Professores, da Universidade Estadual da Paraíba, *campus* I. Como diz respeito a um trabalho final de um Mestrado Profissional, modalidade de Pós-Graduação *stricto sensu*, que se dedica, particularmente, à capacitação de profissionais através

-
- 1 Mestre em Formação de Professores, pela Universidade Estadual da Paraíba, UEPB/PPGFP/Campus I. Licenciada em Pedagogia pela UEPB, com Especialização em Psicopedagogia pela FIP. Professora da rede municipal de ensino de Campina Grande/PB, atuando em sala de recursos multifuncionais (iaracn30@gmail.com.br).
 - 2 Professora Associada da Universidade Estadual da Paraíba, Departamento de Letras e Artes, Campus I/Campina Grande. Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB. Coordenadora do Mestrado Profissional em Formação de Professores/UEPB. Líder do Grupo de Pesquisa LITERGE/CNPq (Linguagem, Interação, Gêneros Textuais/Discursivos). (simone.dalia@yahoo.com.br).

de estudo de técnicas, processos, fenômenos ou temáticas, conforme a demanda de um determinado mercado de trabalho, após ter sido aplicada a proposta em sala de aula e analisados os resultados obtidos, foi elaborado um produto pedagógico, no formato de Guia Digital (um tutorial), com orientações direcionadas a professores que desejem realizar uma proposta semelhante, adaptando, esse guia, aos seus contextos de ensino, à sua realidade escolar.

Sendo assim, considerando a questão da responsabilidade outorgada à escola contemporânea, como principal agência de letramento – as práticas sociais mediadas pela cultura letrada nos diversos domínios da sociedade –, partimos de um eixo problematizador que direcionou o desenvolvimento desta pesquisa, a saber: Como favorecer aos alunos do 5º ano, do Ensino Fundamental I, de uma escola municipal da cidade de Campina Grande/PB, a viabilização do letramento digital?

Norteados por essa questão investigativa, elaboramos os procedimentos metodológicos e decidimos desenvolver uma pesquisa ancorada por um paradigma epistemológico interpretativista, uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, do tipo explicativa. Ainda a classificamos como uma pesquisa-ação, pois de acordo com Severino (2007, p. 120):

a pesquisa-ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. O conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada. Assim, ao mesmo tempo que realiza

um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levam a um aprimoramento das práticas analisadas.

No que se refere ao aporte teórico, este estudo fundamentou-se em autores como: Street (2014), Soares (2009, 2012), Kleiman (2012), Rojo (2012), Lévy (1993, 1999), Arcoverde (2007), Aranha (2011) dentre outros. E quanto aos instrumentos utilizados para coleta de dados, foram utilizados: questionários de sondagem, observação participante, gravações em vídeo e áudio.

Ao consultar o produto educacional (o Guia Digital) que criamos, o professor poderá acompanhar todas as etapas do processo de confecção de um folheto informativo, utilizando o *software Publisher*. O folheto confeccionado por alunos foi organizado seguindo um tema escolhido, em votação, pela turma, que compreendeu a relevância dessa temática para a escola, lócus da pesquisa, e, por extensão, para todos da comunidade escolar que estavam inseridos.

O *Publisher* é um aplicativo que integra um grupo de programas da *Microsoft Office*, é utilizado para editar textos e permite a criação de publicações para impressão ou divulgação digital. Vale destacar que esse aplicativo não depende apenas do acesso à internet para realizar seus comandos, aspecto que representa uma facilidade para desenvolver a proposta em escolas que não dispõem de conexão com a rede. Além desse diferencial, escolhemos o *Publisher* por termos conhecimento de que esse aplicativo

favorece uma interface entre o letramento das tecnologias tipográficas (tradicionais) e o letramento das tecnologias digitais (contemporâneas). Esse produto educacional pode ser gravado/copiado em mídia do tipo CD-R e ser manuseado em qualquer ferramenta digital com *drive* compatível com esse tipo de mídia, bem como o sistema operacional e o tipo de documento.

Ao fim do processo, e tomando por base a experiência vivenciada nesta investigação, foi possível constatar que essa ação pedagógica contribuiu para viabilização do letramento digital da turma participante. Além disso, verificamos a urgência de se promover o trabalho com letramentos digitais no âmbito escolar, tendo em vista que, a escola, muitas vezes, com base numa tradição de ensino simplista, ignora as necessidades educativas da atualidade, que se encontram imersas na cultura digital.

Algumas considerações acerca da noção de letramento(s)

Em decorrência da era digital, muitos professores buscam desenvolver as habilidades necessárias para exercer a docência utilizando as novas tecnologias, seja através de estudos, de formações continuadas ou de ingressos em Programas de Pós-Graduação. Nesse contexto, a escola tem sido cobrada a oferecer uma formação que capacite os alunos a fazerem uso dessas tecnologias, com autonomia e propriedade, devido a importância de se favorecer práticas sociais de leitura e de escrita (letramentos), com acesso a vários tipos de linguagens. É preciso possibilitar ao aluno não só decodificar o que está escrito, mas ir além dos elementos gráficos de um texto.

Ao longo do tempo, os estudos sobre o fenômeno do letramento vêm se expandindo e várias vertentes dedicam-se a conceituá-lo. Contudo, devido a sua complexidade, esse termo não permite uma fácil definição, de acordo com as palavras de Soares (2009, p. 65):

Essa dificuldade e impossibilidade deve-se ao fato de que o letramento cobre uma vasta gama de conhecimentos, habilidades, capacidades, valores, usos e funções sociais; o conceito de letramento envolve, portanto, sutilezas e complexidades difíceis de serem contempladas em uma única definição.

Para Street, é possível compreender essa “dificuldade” de definir o termo, pois os seus significados e os seus usos variam segundo o contexto e os participantes envolvidos. Ao abrir um leque de possibilidades e possíveis definições e não a um único conceito isolado: “o letramento se relaciona tanto com o discurso oral quanto com práticas materiais específicas com as quais ele se entrelaça e se define” (STREET, 2014, p. 138).

Kleiman (2012, p. 16) explica que, inicialmente, o letramento teve seu conceito divulgado nos meios acadêmicos como tentativa de “separar os estudos sobre o ‘impacto social da escrita’ dos estudos sobre alfabetização, cujas conotações escolares destacam as competências *individuais* no uso e na prática da escrita”. No entanto, ao longo do desenvolvimento de novos estudos e pesquisas, esse conceito foi transformando-se e ampliando-se, alcançando

definições cada vez mais complexas: “podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, como sistema simbólico e como tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos” (KLEIMAN, 2012, p. 18).

Soares (2012, p. 155) sugere que “se pluralize a palavra *letramento* e se reconheça que diferentes tecnologias de escrita criam diferentes *letramentos*”. Mesmo enfatizando a “tecnologia da escrita” como referência ao letramento, concepção, a nosso ver, reducionista do processo, a autora reconhece, pelo menos, que não existe apenas um, mas diferentes “letramentos”.

De fato, em sociedade, atuamos em diferentes contextos que, por sua vez, nos exigem o contato com várias práticas de letramento: em outras palavras, estamos sempre inseridos num vasto conjunto de letramentos. Tal pluralização favorece a origem do conceito “letramentos múltiplos”, que, conforme Rojo (2012, p.13), não deve ser confundido com “multiletramentos”, pois aquele se refere à multiplicidade e a variedade de práticas de letramento, enquanto este

aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica.

Dentre os letramentos citados, para esta pesquisa, destacamos, o letramento digital (também denominado de letramento eletrônico ou letramento tecnológico) que pode ser entendido, entre outras interpretações, como condição para que se consiga usar as tecnologias digitais com competência, o que contribui para a integração e atuação do indivíduo na sociedade atual, posto que, segundo Araújo e Glotz (2009, p. 3),

quando uma pessoa não possui o domínio, ainda que mínimo, dos conhecimentos que são necessários para que possa interagir em sociedade a partir do emprego das TIC's, o não domínio das mesmas torna-se, em algumas situações, um fator de exclusão. A nossa sociedade exige que, além do domínio do ler e escrever, sejamos também letrados digitais.

Para Arcoverde (2007, p. 19), o letramento digital é “a capacidade que tem o indivíduo de responder adequadamente às demandas sociais que envolvem a utilização dos recursos tecnológicos e a escrita no meio digital”. Na sua concepção,

Para interagir de modo eficiente, o usuário necessita dominar uma série de ações específicas próprias desse meio, a maioria delas envolvendo a língua escrita. Ser letrado digital representa, assim, a realização de

modos de leitura e de escrita em situações que envolvem textos, imagens, sons, códigos variados, num novo formato, em hipertexto, tendo como suporte o ambiente digital.

O letramento digital, então, passou a ser uma exigência contemporânea, não se trata de uma escolha, mas de uma necessidade. E esse novo tempo, especialmente as últimas décadas, tem provocado mudanças comportamentais excepcionais, “dada a originalidade de suas características quando comparada com outras épocas”, como argumenta Serres (2013, p. 28-29):

De fato, há algumas décadas, vejo que vivemos um período comparável ao da aurora da *paideia* – depois que os gregos aprenderam a escrever e a demonstrar, semelhante à Renascença, que viu surgir a imprensa e ter início o reinado do livro, mas trata-se de um período incomparável, pois, ao mesmo tempo em que essas técnicas se transformam, o corpo se metamorfoseia, o nascimento e a morte mudam, assim como o sofrimento e a cura, as profissões, o espaço, os habitats, o ser no mundo.

Em meio a essa turbulência tecnológica, é pertinente refletir sobre como a escola percebe e recebe tais transformações. Isso porque as gerações nascidas na “era digital”

interagem, comunicam-se e aprendem de maneira diferente das nascidas na “era analógica”. As motivações, interesses e percepções dos “nativos digitais” são outros, como defendem Palfrey e Gasser (2011, p. 268-269):

para as escolas se adaptarem aos hábitos dos Nativos Digitais e à maneira como eles estão processando informações, os educadores precisam aceitar que a maneira de aprender está mudando rapidamente. Antes de responder as perguntas sobre com que precisão usar as tecnologias nas escolas, é importante entender as mudanças. Para isso é necessário expandir a estrutura para toda a aprendizagem, não apenas para o tipo que acontece na sala de aula.

As mudanças são importantes, no entanto, como enfatiza Lévy (1999, p. 172), não se deve adotar essa postura de forma impositiva ou obrigatória:

não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e sobretudo os papéis de professor e alunos.

Seguindo essa mesma postura, Aranha (2011, p. 697) esclarece que não basta mudar os recursos tecnológicos utilizados na escola, pois, mais do que inovar as ferramentas, o que faz a diferença é o modo de agir do profissional da área da Educação:

O que ocorre, no entanto, em sala de aula, é que apesar da existência desse novo suporte digital (a tela do computador), o principal ambiente de aprendizagem continua anacrônico. Grande parte das práticas pedagógicas atuais ainda privilegia um ensino centrado apenas na transmissão/recepção de conhecimento, com ênfase na aprendizagem mediada pelo professor, na fragmentação de conteúdos em disciplinas estanques, sem considerar uma real articulação com as instâncias discursivo-culturais, e com espaços sociais por onde transitam os alunos para quem as práticas didático-pedagógicas são direcionadas.

Nessa perspectiva, uma das possibilidades para o desenvolvimento de um trabalho pedagógico é o uso de programas (*softwares*, aplicativos) no contexto escolar. Para Lévy (1999, p. 41),

um programa, ou software, é uma lista bastante organizada de instruções codificadas, destinadas a fazer com que um ou mais processadores

executem uma tarefa. Através dos circuitos que comandam, os programas interpretam dados, agem sobre informações, transforma outros programas, fazem funcionar computadores e redes, acionam máquinas físicas, viajam, reproduzem-se etc.

Existem diversos tipos de programas, Behrens (2000) cita alguns: “tutoriais, aplicativos, de autoria, jogos e simulação”, cada um com suas ferramentas e funções específicas, e mesmo que estes não tenham sido criados para fins educativos, eles podem ser utilizados na sala de aula, contribuindo para o desenvolvimento dos processos de ensino e de aprendizagem, a exemplo dos jogos, que estimulam o raciocínio lógico, a construção de estratégias e a habilidade de contar e operar com os símbolos matemáticos, e os editores de texto “programas que permitem escrever, ajustar, transferir, copiar, recortar, modificar, compor, decompor, gravar e imprimir todos os tipos de textos” (BEHRENS, 2000, p. 97-98).

Em suma, embora o letramento digital não tenha surgido para substituir ou competir com outros tipos de letramentos - tais como o linguístico, o literário, o escolar -, ele é um fenômeno imprescindível para a vivência na atualidade, e, por isso, deve ser cada vez mais discutido.

Delineando a proposta

O *locus* escolhido para a aplicação dessa proposta, ora apresentada, foi uma escola da rede pública da cidade de Campina Grande/PB e teve como objetivo viabilizar o letramento digital no contexto escolar, promovendo, aos alunos, habilidades de leitura e escrita em suportes digitais. Como, naquele período, a escola estava sendo preparada para a sua Mostra Pedagógica, que homenageava o aniversário municipal, os alunos participantes decidiram confeccionar o folheto informativo digital a partir do tema: “Campina Grande, 150 anos: vivendo e revivendo nossa história”.

Para intervir na situação, com vistas a modificar a realidade inicialmente encontrada na sala de aula, foi realizada uma pesquisa-ação. Decidimos pela aplicação das técnicas de observação participante, da aplicação do questionário de sondagem e das gravações em vídeo dos encontros realizados e, no final da proposta, fizemos a avaliação da experiência, juntamente com os alunos. Contamos com participação de uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental I, com 16 alunos, que aceitaram confeccionar o folheto. Os alunos selecionados tinham idades entre 10 e 13 anos e sempre estudaram em escolas públicas. Dos 16 alunos, 05 afirmaram que dispunham, em suas residências, de tecnologias digitais (celulares, computadores, jogos eletrônicos etc), 08 já tinham tido contato com esse tipo de recurso através de outras pessoas ou de *lan houses* e apenas 03 não tinham tido, ainda, a oportunidade de manuseá-los. No quadro abaixo, apresentamos as etapas que foram seguidas, em sala de aula.

Quadro 1: ações desenvolvidas na proposta pedagógica com tecnologias digitais

1-	SONDAGEM: Sondar os conhecimentos dos alunos em relação ao uso das tecnologias digitais, por meio de um questionário.
2-	DEMONSTRAÇÃO/EXECUÇÃO: Usar o <i>software Publisher</i> para a confecção do folheto informativo.
3-	DIVULGAÇÃO: Imprimir e distribuir cópias da versão impressa do folheto, compartilhando a experiência com a comunidade escolar.
4-	AValiação: Avaliar, junto aos alunos, as contribuições da proposta para o desenvolvimento da leitura e da escrita, em suportes digitais.
5-	CULMINÂNCIA: Criar um produto educativo (o Guia Digital), aplicável a turmas do Ensino Fundamental da Educação Básica, para compartilhar esta experiência com professores e demais interessados, descrevendo - passo a passo - o processo de confecção de um folheto informativo, utilizando, para tanto, o <i>software Publisher</i> .

Para confeccionar o folheto digital, nos reuníamos, com a turma, uma vez por semana. No primeiro encontro, esclarecemos aos alunos que eles não teriam acesso à internet e, portanto, não poderiam ter acesso às redes sociais, nem usariam jogos eletrônicos durante a execução da proposta. Para nossa surpresa, esse fato não diminuiu o interesse dos alunos e foi possível contar com a participação de toda a turma até o final.

Aplicamos, então, o questionário de sondagem, contendo três perguntas, com o intuito de observar o nível da turma em relação à leitura e à escrita em suportes digitais. A primeira pergunta foi a seguinte: 1) *Você acha que há alguma diferença entre realizar uma leitura no papel e realizar*

uma leitura na tela do microcomputador? Em caso afirmativo, cite alguma(s) dessa(s) diferença(s). Apenas um aluno assinalou a opção “NÃO”, mas não citou a diferença, os demais marcaram “SIM”. Devemos destacar duas respostas apresentadas, a saber: 1) *“As diferenças são que podemos modificar o texto no computador e que no livro passamos a folha e no computador é subindo e descendo”* e 2) *“A diferença é que, na folha você tem que abri-la e virá-la e no computador tem uma barra para descer e no computador, quando você escreve algo errado ele já diz para corrigir”*. Analisando essas respostas, percebemos que os alunos tinham consciência de que não se lê no papel do mesmo modo que se lê na tela digital, comprovando-se que os diferentes suportes exigem habilidades específicas do leitor. Houve também outra resposta interessante, quando um aluno mencionou a importância do corretor de texto automático, ao dizer: *“No computador, quando você escreve algo errado, ele já diz para corrigir”*. Esse posicionamento traz à baila a praticidade de certos aplicativos, que podem nos auxiliar na digitação de textos, além de demonstrar que o aluno percebe que a norma culta gramatical deve ser “preservada” em alguns gêneros textuais, como é o caso do folheto informativo.

A segunda pergunta tinha o propósito de saber a preferência dos alunos acerca de suportes de textos: *“Você prefere ler o texto impresso ou digitalizado? Por quê?”*. Através das respostas, verificamos que 11 alunos optaram pelo texto digitalizado e 5 mencionaram o texto impresso. Ao serem questionados sobre o porquê dessas escolhas, enfocamos, a seguir, algumas respostas que enaltecem o suporte digital: *“Porque no computador tem que desligar e no papel é só fechar.”*, *“Porque eu consigo prestar mais atenção e ler*

mais rápido”, “Porque podemos modificar o texto digitalizado, aprender coisas novas e aprender melhor os objetivos do texto” e “Porque digitalizado não precisa voltar a página, é só subir a tela”. Como se nota, ao justificarem suas escolhas, os alunos apontaram características de textos que se encontram no ambiente virtual: a agilidade, a flexibilidade e as possibilidades de interação e intervenção com/sobre o texto em tela.

A terceira pergunta do questionário foi “*Você já realizou alguma atividade com o Software Publisher? () SIM () NÃO. Em caso positivo, diga para qual propósito você já tinha utilizado as ferramentas desse software.*”. As respostas comprovaram que os alunos costumavam usar tecnologias digitais (computadores, *smart phones*, *tablets* etc.), principalmente, para acessar redes sociais ou jogos eletrônicos, e, que nunca tinham utilizado o *Publisher*. Assim, com auxílio de um *datashow*, apresentamos, à turma, as interfaces desse programa (suas ferramentas, as publicações pré-definidas e seus variados *layouts*), explicando, detidamente, as suas funções e como utilizá-las. Nesse momento, foi possível demonstrar que existem outras possibilidades pouco exploradas nos computadores (e em outras tecnologias digitais semelhantes), além do acesso à internet. A ideia era incentivá-los a explorar os programas disponíveis, e que são, tantas vezes, ignorados, pelo fato de não termos conhecimento de sua existência nem de sua funcionalidade.

Depois, partimos em busca de informações sobre o tema escolhido para confecção do folheto, e solicitamos que fizessem pesquisas (nas suas residências e na escola) tanto em meios impressos quanto nos digitais. De posse do material coletado, selecionamos e organizamos essas

informações para serem inseridas no nosso folheto. Nessa etapa, foi trabalhado outro tipo de letramento, além do digital, o letramento linguístico, considerando que o folheto informativo é um gênero textual que se deve priorizar o uso da língua escrita formal.

Iniciamos, então, o trabalho operacional com o *Publisher*. O primeiro passo foi escolher o modelo de publicação, no caso, optamos por uma “publicação pré-definida”. Esse tipo de publicação disponibiliza duas páginas para edição do texto, que correspondem, para impressão, à parte frontal e o verso de uma folha de papel A4. Dando prosseguimento, exploramos as ferramentas do aplicativo, a digitação, a diagramação do texto, *layouts* e *design*, cores, formas, estilos e tamanhos das fontes, espaços para inserir imagens entre outras mais.

Nessa etapa da proposta, além de orientarmos sobre a forma de escrita do texto (aspectos micro e macro textuais), apresentamos, aos alunos, algumas dicas de informática (quanto à digitação das palavras), por exemplo, a inserção de parágrafos, o uso de letras maiúsculas e minúsculas, sinais de pontuação, escolha de fontes, exclusão de palavras e outros recursos gráficos. Aqui, também tivemos a oportunidade de relacionar a proposta de intervenção pedagógica com conteúdos já estudados em sala de aula. Após a digitação de todas as informações e também da inserção das imagens correspondentes ao tema (fotos e bandeira da cidade homenageada), fizemos, juntos, a revisão final do texto. É importante mencionar que os alunos também participaram da impressão dos folhetos (alguns sequer conheciam uma impressora e nem o seu funcionamento). Por fim, imprimimos cópias do nosso folheto

para serem distribuídas à comunidade escolar durante as visitas das Mostras Pedagógicas da escola.

O processo de digitação, edição e diagramação do texto ocorreu ao longo de oito encontros em sala de aula; no entanto, os alunos sempre participaram ativamente, e, ao contemplarem a produção final do folheto, demonstraram grande satisfação pelo trabalho realizado, coletivamente. Na última página do folheto, inserimos a foto da turma, com uma breve nota explicando que os autores daquele folheto eram os próprios alunos, e listamos os nomes completos de todos os participantes. O resultado do folheto pode ser visualizado, em sua forma digitalizada, a seguir:

Figura 3: Folheto produzido pelos alunos (página 1/ parte externa)

Figura 4: Folheto produzido pelos alunos
(página 2/parte interna)

Ao final de todo o processo, reunimos a turma para avaliarmos a experiência e todos os alunos se pronunciaram positivamente. Através das imagens gravadas, é possível rever esse momento de avaliação, quando fica patente o entusiasmo dos alunos pelos conhecimentos adquiridos com o uso de um aplicativo. A interação na troca de informações e a concentração no trabalho coletivo e colaborativo foram algumas das ações capturadas por esses registros audiovisuais.

Sobre o Produto Educacional: o Guia Digital

A partir dos resultados desta experiência, confeccionamos um *Guia Digital*, gravado em mídia do tipo CD-R (*Compact Disc-Recordable*), no formato PDF (*Portable Document Format*). Esse produto didático

apresenta uma estrutura textual semelhante a de um tutorial e descreve, de forma prática, como confeccionar um folheto informativo usando o *Software Publisher*. Este guia direciona-se a professores que se interessem em trabalhar o letramento digital na educação básica, especialmente, com alunos do Ensino Fundamental I.

Esse Guia foi elaborado mesclando a linguagem verbal e não verbal (multimodal) e encontra-se organizado em partes: “Apresentação”, “O que é o *Software Publisher*?”, “Passo a passo: como criar um folheto informativo digital, usando o *Publisher*”, “Considerações Finais” e “Referências Consultadas”. Na sua versão em PDF, o sumário é interativo, permitindo que, ao clicarmos sobre cada tópico (ou subtópico), podemos ser “encaminhados” diretamente à página correspondente àquele tópico (ou subtópico), sem necessitarmos “folhear” as páginas uma a uma.

O tópico referente à “Apresentação” traz a síntese do Guia e tece uma abordagem sobre a proposta desenvolvida, com o objetivo de inspirar outros professores a usar tecnologias digitais na sua prática cotidiana. O segundo tópico “O que é o *Software Publisher*?” faz uma breve exposição sobre esse aplicativo, qual a sua função e as possibilidades de uso como recurso pedagógico. O terceiro tópico relata o “Passo a Passo” para “criar um folheto informativo digital usando o *Software Publisher*”. Descreve o caminho para encontrar o programa nas pastas do computador; a diferença entre *software* e *hardware*, a área de trabalho do *Publisher*; como escolher uma publicação para edição etc. Todas as orientações são acompanhadas de *prints* do programa em funcionamento, tornando a leitura, do Guia, mais dinâmica e funcional. O quarto tópico direciona-se às “Considerações finais”, reforçando o

êxito da experiência. O quinto e último tópico apresenta as “*Referências Consultadas*”, elencando as fontes teóricas mais significativas que fundamentaram a pesquisa, e que, por sua vez, fortalecem a tese da importância da inserção de tecnologias digitais (tais como aplicativos/*softwares*/programas) nos espaços escolares.

E para finalizar...

O uso de *softwares* como recurso pedagógico não garante, de forma automática, o desenvolvimento do letramento digital, uma vez que o sucesso de propostas dessa natureza não se sustenta pelo acesso direto às tecnologias digitais, mas pelas condições favoráveis ao uso de tais recursos.

É, pois, nesse panorama, que os professores são desafiados a desenvolver atividades que viabilizem a prática desse tipo de letramento (além de outros), e a escola não pode negligenciar essa abordagem, porque essas tecnologias fazem parte do nosso cotidiano.

A experiência descrita, aqui, comprova que é possível conciliar o poder atrativo de um programa de computador (pelos benefícios gráficos que a máquina disponibiliza instantaneamente) com o processo de ensino e aprendizagem. Cabe ainda ressaltar que, através desta proposta, a aprendizagem não se limitou a conteúdos da educação formal, mas expandiu para conhecimentos a diversas situações que os alunos vivenciarão, além dos muros da escola.

Referências

ARANHA, Simone Dália de Gusmão. Letramento Digital e formação docente: a incorporação de tecnologias em práticas de leitura e de escrita. In: XAVIER, M. M. (Org.). **Nos caminhos da Linguística Aplicada ao ensino de Português: reflexões necessárias**. Campina Grande: Realize, 2011. p. 694-704.

ARAÚJO, Verônica Danieli Lima; GLOTZ, Raquel Elza Oliveira. O letramento digital enquanto instrumento de inclusão social e democratização do conhecimento: desafios atuais. Disponível em: <revistapaideia.unimesvirtual.com.br>. Acesso em 07 nov. 2017, 14:45:30.

ARCOVERDE, R. D.de L. Prática de letramento no ambiente digital. In: **Revista Língua Escrita**, n.2 (p.17-28), dez. 2007. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/revista%20lingua%20escrita/LinguaEscrita_2.pdf> Acesso em: 18 dez. 2017.

BEHRENS, Marilda Aparecida. Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. In: MORAN, José Manuel *et. al.* (Orgs.). In: **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas – SP: Papirus, 2000.

KLEIMAN, Ângela B. Modelos de Letramento e as Práticas de Alfabetização na Escola. In: _____. (Org.). In: **Os Significados do Letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. 2. ed. Campinas – SP: Mercado de Letras, 2012. (1. ed. 1995).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Tradução Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Pedagogia dos Multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ____.; MOURA, Eduardo (Orgs.). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SOARES, Magda Becker. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

_____. **Novas práticas de leitura e escrita**: letramento na Cibercultura. Disponível em: < <http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em 10 nov. 2012, 19:38:41.

STREET, Brian V. **Letramentos Sociais**: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação. Tradução Marcos Bagno. São Paulo: Parábola, 2014.