

APRENDENDO A PRODUZIR MANUAIS DE INSTRUÇÃO UTILIZANDO RECURSOS MULTIMODAIS

Adenilda de Lima Ribeiro, Carlos Daniel Ramos de Almeida, João Ademar de Andrade Lima, Roziane Marinho Ribeiro

adenilda.rema@yahoo.com.br, carlos.ramos@estudante.ufcg.edu.br,
joao.ademar@edu.campinagrande.pb.gov.br, roziane.marinho@professor.ufcg.edu.br

Descrição Geral

A educação contemporânea enfrenta o desafio de integrar o letramento digital às práticas tradicionais de alfabetização, sobretudo nas escolas públicas, onde há desigualdade no acesso e uso das tecnologias. A limitação no uso pedagógico das tecnologias tende a ampliar desigualdades educativas entre os estudantes. Por outro lado, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça que os conhecimentos sobre o mundo digital devem ser mobilizados para compreender, explicar e intervir na realidade. Este relato apresenta a experiência de um projeto escolar cujo foco foi a produção colaborativa de manuais de instrução multimodais — conceituados como recursos didáticos que combinam linguagens diversas (texto, imagem, áudio etc.) para orientar a execução de tarefas ou procedimentos, facilitando a compreensão de usuários com diferentes estilos de aprendizagem.

A experiência ocorreu em encontros regulares com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, no contraturno escolar, coordenados pelos autores e bolsistas do PIBID/UFCG em uma escola municipal, da Rede Pública de Campina Grande/PB. Em cada sessão, os estudantes participaram de atividades de análise de manuais exemplares, brainstorming de conteúdo, produção de rascunhos, digitalização final e avaliação coletiva. Foram trabalhados temas curtos e relevantes ao currículo (como receitas simples, instruções de brinquedos educativos e orientações de saúde), sempre valorizando a linguagem acessível e recursos visuais atrativos.

Nesse contexto, propostas que articulam produção textual e recursos multimodais mostram-se relevantes, pois favorecem o desenvolvimento do pensamento computacional, entendido como a capacidade de organizar tarefas em sequência lógica, decompor problemas e utilizar abstrações, além de promover o multiletramento, isto é, a leitura e produção de sentidos em múltiplas linguagens, como a oral, a escrita, a visual e a digital.

Objetivo

O objetivo geral envolveu o desenvolvimento da leitura, da escrita e do letramento digital. A proposta visou alinhar-se às competências gerais da BNCC, especialmente no uso de diferentes linguagens para partilhar informações e na criação crítica de tecnologias para resolver problemas. Na área de Linguagens, destacou-se a produção de textos em diferentes suportes e a utilização consciente das tecnologias de informação e comunicação.

Habilidades Trabalhadas

As atividades desenvolvidas articularam-se às competências da BNCC Computação, com ênfase no eixo de Pensamento Computacional, por meio da criação de algoritmos para tarefas cotidianas (EF02CO03) e da decomposição de problemas (EF02CO02). No eixo de Mundo Digital, os alunos produziram informações em múltiplos formatos para comunicação em ambientes digitais (EF02CO07) e utilizaram softwares específicos compreendendo suas funções básicas (EF02CO09). Por fim, o eixo de Cultura Digital manifestou-se na participação em atividades colaborativas mediadas por tecnologias para a criação de produções autorais (EF02CO12). Destacam-se ainda:

- **EF02CO01 e EF02CO04** - Reconhecimento de algoritmos e identificação de padrões em manuais exemplares.
- **EF02CO14** - Reconhecimento da importância da tecnologia e sua função social na resolução de problemas do cotidiano.

Materiais Utilizados

Foram utilizados materiais de baixo custo e fácil acesso, garantindo a viabilidade da proposta no contexto da escola pública. Além de *Chromebooks* e *Smart TV*, empregaram-se materiais impressos e dispositivos móveis para registros fotográficos e sonoros. No campo digital, priorizaram-se plataformas gratuitas e colaborativas, como softwares educativos (*GCompris*) e ferramentas de edição gráfica online (*Canva*).

Metodologia

A metodologia baseou-se em uma sequência didática estruturada em etapas progressivas para o ensino de gêneros textuais. Inicialmente, os alunos foram apresentados ao gênero “manual de instrução” por meio de leituras compartilhadas, vídeos e rodas de conversa. Nessa fase de Análise e Exploração, discutiram a função

social e a estrutura de diversos manuais, culminando na análise do manual do software GCompris, com o qual já possuíam familiaridade devido ao uso no componente de "Cultura Digital" da Rede Pública municipal.

Na etapa de Planejamento (*Brainstorming*), realizou-se uma discussão coletiva para definir os temas e organizar a sequência lógica das ações. Em seguida, na fase de Produção e Revisão, os estudantes elaboraram versões iniciais dos manuais em grupos, utilizando rascunhos manuscritos (Figura 1). Esses momentos contaram com apresentações aos colegas e rodadas de sugestões, permitindo o refinamento das instruções (Figura 2).

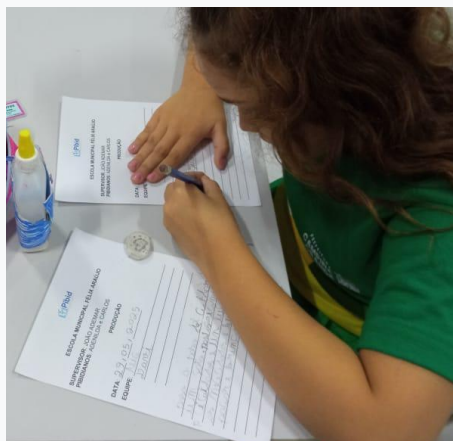
A Digitalização e Multimodalidade constituiu a etapa final, em que os textos foram transpostos para o Canva. Nessa plataforma, os alunos incorporaram elementos multimodais, como ícones, cores e imagens, para facilitar a compreensão do leitor (Figura 3). Essa abordagem fundamenta-se em perspectivas construcionistas, compreendendo o aluno como sujeito ativo que aprende ao produzir e revisar suas próprias criações. Como variação, a proposta pode ser articulada a projetos interdisciplinares ou atividades maker.

Figura 1 - Criação inicial de manual de instrução, mediante orientação direta



Fonte: Acervo dos autores (2025).

Figura 2 - Análise e reescrita de manual de instrução (sem moderação)



Fonte: Acervo dos autores (2025).

Figura 3 - Com as produções digitalizadas, análise e inserção de elementos digitais contextuais via Canva

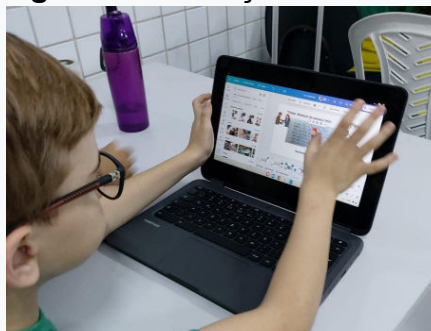


Fonte: Acervo dos autores (2025).

Resultados e Discussões

O produto final consistiu em uma série de manuais digitais (Figura 4) sobre regras de jogos e orientações de higiene. A transição do rascunho para o ambiente digital revelou a capacidade dos estudantes de transpor o pensamento lógico para a linguagem visual.

Figura 4 - Produção via Canva



Fonte: Acervo dos autores (2025).

Os manuais apresentaram estrutura sequencial clara e uso adequado de verbos no imperativo (ex: "clique", "faça", "pegue"). A edição no *Canva* permitiu que os alunos percebessem, na prática, como a escolha de cores e imagens auxilia na clareza da instrução. O engajamento foi superior às atividades tradicionais, pois os alunos atribuíram sentido social às suas produções.

Avaliação

A avaliação foi processual e formativa. Observou-se a evolução entre as versões iniciais (muitas vezes incompletas) e os textos finais digitalizados. Mais do que o produto, valorizou-se o percurso: a clareza na comunicação, a capacidade de colaboração em grupo e o domínio gradual das ferramentas digitais. O feedback coletivo foi fundamental

para estimular a reflexão sobre o próprio aprendizado e o respeito às produções dos colegas.

Conclusão

A experiência demonstrou que o trabalho com o gênero “manual de instrução”, articulado ao uso pedagógico das tecnologias digitais, contribui de maneira significativa para o desenvolvimento da alfabetização, do letramento digital e do pensamento computacional nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Observou-se maior engajamento dos estudantes, ampliação da autonomia e fortalecimento do trabalho colaborativo, além de avanços na organização do pensamento e na clareza da comunicação.

Os resultados indicam que propostas dessa natureza respondem às demandas da educação contemporânea, ao integrar práticas de linguagem, cultura digital e metodologias ativas desde os primeiros anos escolares. Como desdobramentos, sugere-se a ampliação da experiência para outras turmas e componentes curriculares, bem como a realização de estudos que investiguem seus impactos em contextos diversos.

Conclui-se que a integração entre letramento digital, multiletramentos e pensamento computacional constituiu um caminho promissor para a promoção de aprendizagens significativas, inclusivas e socialmente contextualizadas.

Referências

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.
- DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização de Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004.
- ROJO, R.; MOURA, E. (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.