

ORGANIZADORES

Cláudia Lúcia Elias
André Souza Lemos

PROFESSORES DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

COLEÇÃO RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

• VOLUME 2 •



PROFCOMP
— PUBLICAÇÕES —

PROFESSORES DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

COLEÇÃO RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

Volume 2

PROFCOMP
— PUBLICAÇÕES —

PROCESSO EDITORIAL

Os capítulos desta obra foram submetidos à avaliação por pares, realizada por especialistas convidados pelos organizadores, considerando critérios de relevância, qualidade científica, originalidade e adequação à proposta editorial.

Organizadores

Cláudia Lúcia Elias
André Souza Lemos

Comissão científica

Me. Ana Paula Gaspar - IBM SkillsBuild
Me. Cristiano Silveira Silva - IFTM
Me. Diego Berti Bagestan - Univates
Me. Franciely Pereira Moreira - IFTM
Dra. Maria de Fátima Ramos Brandão - UnB
Me. Maria Luisa de Jesus Rodvalho - IFTM
Dra. Márcia Kniphoff da Cruz - UNISC
Dr. Romes Belchior da Silva Junior - UNIUBE

Projeto gráfico, capa e diagramação

Cláudia Lúcia Elias

Revisão textual

De responsabilidade dos autores.

Publicado por

PROFCOMP Publicações
Uberaba – MG – Brasil
www.profcomp.com.br

Direitos autorais

© 2026 Cláudia Lúcia Elias e André Souza Lemos, pela organização editorial.

© 2026 dos respectivos autores, quanto aos capítulos.

Esta obra, exceto os materiais de terceiros expressamente identificados, está licenciada sob Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. Imagens, marcas, capturas de tela e demais materiais de terceiros permanecem sujeitos aos direitos de seus titulares.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P942 Professores de computação na educação básica / Cláudia Lúcia Elias,
André Souza Lemos (Organizadores). 2. ed. - Uberaba : PROFCOMP,
2026.
262 p. : il. - (Coleção Relatos de Experiências, v. 2).

Recurso digital
Formato: e-book
ISBN: 978-65-02-26881-0

1. Professores de computação. 2. Base Nacional Comum Curricular.
3. Educação básica. 4. Experiências. I. Elias, Cláudia Lúcia (org.).
II. Lemos, André Souza (org.). III. Título.

CDD 371.334

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Sandra Mara Trindade - CRB6-2476

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).

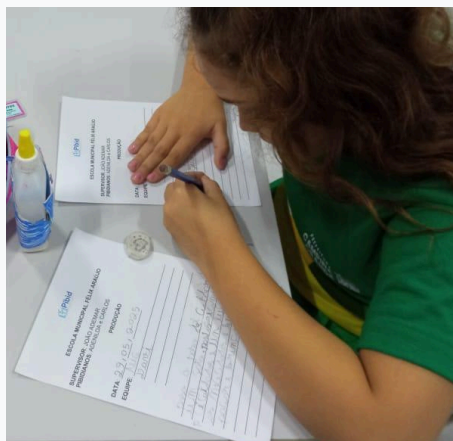
A Digitalização e Multimodalidade constituiu a etapa final, em que os textos foram transpostos para o Canva. Nessa plataforma, os alunos incorporaram elementos multimodais, como ícones, cores e imagens, para facilitar a compreensão do leitor (Figura 3). Essa abordagem fundamenta-se em perspectivas construcionistas, 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



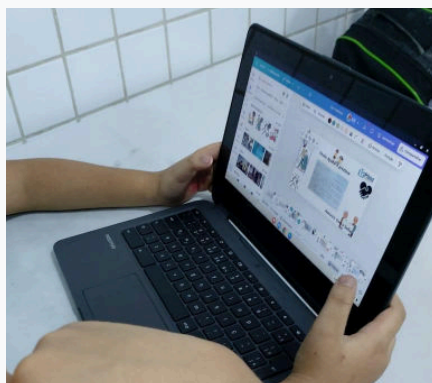
Fonte: Acervo dos autores (2025).

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

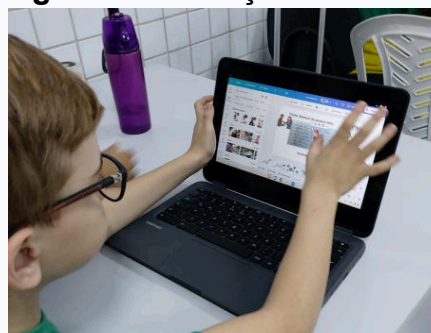


Fonte: Acervo dos autores (2025).

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.