

Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Especialização em Ensino de Línguas Mediado por Computador

Manual do professor

Belo Horizonte
Julho de 2011

Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Especialização em Ensino de Línguas Mediado por Computador

Página eletrônica *Cotidiano Digital*: inserção do sujeito ao mundo digital.

Projeto desenvolvido em atendimento às
Projeto desenvolvido em atendimento a exigência
para a conclusão do curso de Pós-graduação à
distância *Lato Sensu* em Ensino de Línguas Mediado
por Computador, da Universidade Federal de
Minas Gerais. Área de concentração: Lingüística
e Linguística Aplicada.

Juliana Xavier de Castro

Belo Horizonte
Julho de 2011

Índice

1. Apresentação -----	4
2. Introdução -----	5
3. O <i>Site Cotidiano Digital</i> -----	6
4. Estrutura do <i>site</i> -----	8
4.1 . <i>Design Instrucional</i> -----	8
4.2 . <i>Cheklis</i> -----	11
5. Atividades propostas -----	12
6. Avaliação -----	14
7. Referências -----	15

1 - Apresentação

Caro professor,

Este trabalho foi elaborado como projeto final do curso de especialização de Ensino de Línguas Mediado por Computador, oferecido pela Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. O objetivo principal é oferecer um material de apoio para a Educação de adultos e idosos, para promover a alfabetização juntamente com o letramento digital. Sabemos que esse público ainda é muito carente de bons materiais didáticos; por isso, a ideia de elaborar um material adequado às necessidades desse público.

Esse material é o *site Cotidiano Digital*, no qual encontram-se simulações para aprender a utilizar computadores e máquinas do cotidiano. Estão disponíveis simulações de caixa eletrônico de banco, celular, televisão, DVD e microondas. Além disso, há tutoriais de criação e utilização de *e-mails* e de acesso a redes sociais.

É com muito prazer, portanto, que apresento este trabalho e espero que seja útil e contribua para a inserção de diversos sujeitos no mundo letrado e digital.

Juliana Castro

2- Introdução

A motivação para a elaboração do *site Cotidiano Digital* surgiu da experiência em um projeto de extensão da Faculdade de Letras da UFMG de alfabetização de adultos e de idosos, realizado em 2008 durante seis meses. O objetivo era alfabetizar e proporcionar aos alunos o letramento da língua Portuguesa e o letramento digital. Durante a prática, percebeu-se que, além das dificuldades em relação ao aprendizado da escrita e da leitura, os alunos tinham dificuldades em aplicar seus conhecimentos em seu cotidiano. Principalmente relacionado ao domínio das novas tecnologias e, dessa forma, notou-se que os alunos não conseguiam interagir com os computadores e outras máquinas, em seu dia a dia.

Dessa forma, foi iniciado um trabalho para proporcionar o letramento dos alfabetizandos. Como SOARES afirma,

Para se ter acesso ao mundo da leitura e da escrita e nele poder viver, são necessários dois *passaportes*: o domínio da tecnologia da escrita — o sistema alfabético e ortográfico — passaporte que se obtém com o processo de *alfabetização*; e é preciso ter desenvolvido competências de uso dessa tecnologia — saber ler e escrever em diferentes situações e contextos — passaporte que se obtém com o processo de *letramento*. (SOARES, 2006. p, 3)

Em relação ao letramento da Língua Portuguesa, percebeu-se que os alunos estavam desenvolvendo habilidades para utilizar a língua em diversas situações; porém, o mesmo não se constatava com a utilização das novas tecnologias. Dessa forma, tornou-se necessário desenvolver habilidades dos alfabetizandos para utilizar as novas máquinas do seu cotidiano. Isabel Frade explicita que letramento digital implica tanto a apropriação de uma tecnologia, quanto o exercício efetivo das

práticas de escrita que circulam no meio digital (FRADE, 2005, p.60).

Dessa forma, torna-se mais ampla e complexa a prática de leitura e escrita, porque, com o meio digital surgem novas formas de interações, novos gêneros textuais, novos ambientes de convivência.

Essas necessidades de saber ler e escrever em diversas situações foram o ponto de partida para pensar em recursos que realmente auxiliem os alunos a utilizar as ferramentas disponíveis em seus cotidianos. Um dos ambientes que pode ser utilizado como passaporte para a autonomia é o *site Cotidiano Digital*, no qual os alunos terão contato com as novas máquinas por meio de simulações e aprendem a utilizá-las. Dessa forma, tornam-se seguros e capazes de as utilizar, na vida real, proporcionando integração e independência do indivíduo.

3- O site *Cotidiano Digital*



FIGURA 1 – *Home Page* do site Cotidiano Digital

O *Cotidiano Digital* foi desenvolvido para ser um material de apoio para o professor no ensino presencial. Por ser destinado a alfabetizandos, é necessária a presença do professor e atendimento individual e personalizado, porque os alunos têm pouco ou nenhum contato com as novas tecnologias. O objetivo principal desse ambiente é desenvolver habilidades dos alunos para navegarem na Internet, utilizarem diversos *softwares* e as novas máquinas presentes no cotidiano dos mesmos.

O conteúdo do *site* compõe-se por simulações que auxiliam os alunos a utilizar: caixa eletrônico de banco, televisão e aparelho de DVD: posteriormente, serão acrescentados simulações de celular e microondas. Para a realização dessas simulações, foi utilizado o *PowerPoint*.

As simulações serão simples, para o aluno/usuário apenas conhecer o *layout*, os botões, recursos e funcionamento de cada aparelho:

- Caixa eletrônico



FIGURA 2 – Tela inicial da simulação do caixa eletrônico.

O aluno terá acesso aos comandos básicos de utilização dos serviços, como: saque, transferência, digitação de senha. Cabe ao professor informar aos alunos que há diferenças entre os bancos em

alguns itens, como quantidade de letras e números da senha e, sabendo a estrutura básica, todos saberão lidar com as diferenças.

– Televisão e DVD



FIGURA 3 – Tela inicial da simulação TV/DVD

Serão realizados na mesma simulação por, obviamente, serem utilizados juntos. O enfoque será o controle remoto e conhecer as funções de todos os botões.

Uma questão que pode surgir a partir dessas simulações é sobre a utilidade delas. É claro que os aparelhos selecionados para as simulações estão disponíveis para uso de todos, com exceção do caixa eletrônico. Dessa maneira, qual a utilidade dessas simulações?

Nota-se que o público-alvo desse *site* não sabe utilizar todas as funções desses aparelhos, tem certo receio e também medo de manuseá-los, com pena de estragá-los ou desconfigurá-los. E, conseqüentemente, aprende o básico ou depende de um terceiro para auxiliá-lo. Essas simulações, portanto, permitem que os recursos sejam experimentados com liberdade.

Além das simulações, serão disponibilizados tutoriais de utilização de alguns *softwares* e redes

sociais, como: *e-mail, blog, msn/skype, orkut e twitter*, formatação de textos, navegação em *site* de busca. Para que esse *site* seja interativo e de fácil navegabilidade, lançarei mão da teoria da Usabilidade e do *design* instrucional (abordados no próximo item).

A ideia é de que esse *site* seja um contato inicial dos alunos com os novos recursos tecnológicos e, à medida que forem se tornando autônomos, serão capazes de navegar em outros *sites* mais complexos e ambientes digitais.

4 - Estrutura do *site*

A elaboração de uma página eletrônica é um trabalho minucioso, porque deve-se atentar para várias questões, para que seja um ambiente eficaz e que atinja o objetivo proposto. A elaboração do *Cotidiano Digital* foi direcionado por *Design Instrucional*, de Andreia Filatro e do *Check list* do laboratório LabUtil.

4.1 - Design Instrucional

O *Design Instrucional* é uma ciência que, segundo Filatro,

envolve - além de planejar, preparar, projetar, produzir e publicar textos, imagens, gráficos, sons e movimentos, simulações, atividades e atividades relacionados a uma área de estudo - maior personalização dos estilos e ritmos individuais de aprendizagem, adaptação as características institucionais e regionais, atualização a partir do *feedback* constante, acesso a informações e experiências externas à organização de ensino, favorecendo ainda a comunicação entre os agentes do processo (professores, alunos, equipe técnica e pedagógica, comunidade) e o monitoramento eletrônico da construção individual e coletiva de conhecimentos. (FILATRO, 2003, p.33).

É a partir dessa preocupação em promover, de forma eficaz, a interação usuário/aluno com os recursos tecnológicos do cotidiano que se recorre a ciência. Nota-se, com o surgimento da tecnologia, que o termo *interação* é empregado muito facilmente por todos, ao se referirem a programas e ferramentas de computadores aliados à Internet. É necessário; porém, analisar, cuidadosamente, o que realmente proporciona interação e como é estabelecida. Filatro a conceitua da seguinte forma, [...] interação diz respeito ao comportamento das pessoas em relação a outras pessoas ou sistemas. Ela está ligada à ação pela qual indivíduos e objetos se influenciam mutuamente (FILATRO, 2003, p.55).

Percebe-se que, para haver interação, ambas as partes interagem de forma ativa, em que uma modifica a outra; portanto, é um processo recíproco relacionando esse conceito ao aprendizado, Filatro afirma que

[...] é possível dizer que só podemos proporcionar experiências de aprendizagem significativas se a solução educacional projetada for, antes de tudo, interativa. Isso significa disponibilizar uma interface que possibilite interação e , mais do que isso, oferecer atividades de aprendizagem que exijam do aluno interação com conteúdos, ferramentas e com outras pessoas. (FILATRO, 2003, p. 68)

A partir daí, percebemos que a interação envolve alguns elementos para que ocorra de forma satisfatória. As atividades elaboradas para que haja interação entre alunos, com utilização de recursos tecnológicos ou não, devem ser elaboradas levando-se em conta o conteúdo, o ambiente e as pessoas envolvidas.

Após escolher o conteúdo do *site*, a preocupação é a disposição dos elementos na interface para melhor navegabilidade do usuário/aluno. Filatro (2003) apresenta 5 (cinco) tipos de interfaces: textual, gráfica, social, semântica e inteligente. Para esse trabalho, que é uma interface mais simples, os elementos das duas primeiras interfaces foram de grande valia.

A interface textual é muito presente na Internet, mesmo com a presença de imagens, vídeos e sons. Dessa forma, é necessário ter cuidado com a produção do texto a ser disponibilizado. Filatro (2003)

afirma que “no aprendizado eletrônico, os textos devem ser enxutos, sucintos, objetivos” já que a maneira de leitura na tela é diferente da que se faz no papel. Ainda mais se tratando do público-alvo desse projeto, que iniciam suas habilidades de leitores e na tela. Além dessa preocupação com o tamanho do texto, para não ser cansativo para o leitor, Filatro, atenta para outros detalhes, como a legibilidade, que “é o atributo de um texto que, resultante da escolha de elementos como a família tipográfica, o corpo, o tamanho da letra, e o espaçamento afeta a velocidade da leitura”.

Dessa forma, é necessário ter cuidado com a escolha da fonte. É sugerido usar fonte sem serifa, pois ela dificulta a leitura em monitores com baixa resolução. Ter cuidado, também, com a utilização do negrito, itálico e caixa alta, cor e sublinhado porque usados em excesso prejudicam a leitura.

É necessário atentar-se, também, com os elementos da interface gráfica, porque com a utilização de ícones e metáforas visuais tornou a relação humano e máquina mais amigável. Porém, é importante ter cuidado com a utilização desses recursos. Os ícones e botões devem ser incluídos na interface apenas quando facilitarem a comunicação. Nesse projeto, é muito importante imagens juntamente com texto para facilitar a identificação do conteúdo pelo alfabetizando e assimilando a palavra correspondente, para aumentar o vocabulário.

É indicado, também, analisar a utilização de janelas para que o usuário possa ter acesso a vários documentos ao mesmo tempo. Como o público-alvo não tem afinidade com a navegação, é importante não possibilitar a abertura de tantas janelas, para que não fiquem perdidos; um bom recurso é o conteúdo se abrir na mesma página. Outros elementos passíveis de atenção são as imagens, as animações e os vídeos. Esses devem ser utilizados somente quando auxiliam na comunicação. Por exemplo, ter uma animação contínua na página inicial pode tirar a atenção do usuário na leitura informações importantes.

Para complementar na elaboração de uma interface interativa para proporcionar o aprendizado eletrônico, Filatro apresenta a ciência da Usabilidade.

A Usabilidade, segundo Ana Elisa Ribeiro,

é a medição de certos aspectos do hipertexto eletrônico (*websites*, aplicativos, etc.) quanto a qualidade da interação entre usuário e máquina. A usabilidade é uma combinação de fatores como: eficiência de uso, facilidade de leitura, memorização, indução a erros, etc. Essa combinação é estudada de maneira que os sistemas e *websites* sejam construídos de forma a tornar a experiência do usuário mais eficiente e confortável. (RIBEIRO, 2003, p. 21)

A partir desse estudo pela melhor interação entre usuários e interface, Filatro listou 10 (dez) diretrizes do *design* da interface específicas para o aprendizado eletrônico e, para tal, baseou-se na teoria da carga cognitiva e das heurísticas da usabilidade. Resumidamente, são os seguintes: uso de gráficos; manter próximos itens relacionados; uso de áudio para descrever gráficos; oferecimento de apoio navegacional apropriado; assegurar a coerência; apoiar a interatividade, organizar os *links* para criar um menu de curso efetivo; usar linguagem acessível; oferecer ajuda; usar *design* de tela apropriado.

Essas diretrizes são de extrema importância para desenvolvedores de páginas eletrônicas, pois demonstram todas as dificuldades que são enfrentadas pelo usuário. E, para o público-alvo desse projeto, essa atenção deve ser maior, porque a dificuldade não se concentra somente na navegação, mas nas leituras implícitas que somente um letrado entende.

Esse trabalho também foi orientado pelo *Checklist* do Laboratório LabUTil, apresentado a seguir.

4.2- Checklist

Complementando o trabalho realizado por Filatro apresento o Laboratório de Utilizabilidade da

Informática (LabiUtil) da Universidade Federal de Santa Catarina. Ele foi desativado em 2003; porém, mantém o *site* www.labiutil.inf.ufsc.br, do laboratório, com os trabalhos realizados. Esse grupo trabalhou com diversas empresas produtoras de *softwares*, com o intuito de melhorar a usabilidade de seus produtos. Um dos trabalhos disponíveis no *site* vai ao encontro da minha proposta e tem como objetivo “apresentar um *checklist* como ferramenta de verificação da conformidade de páginas da *web* face a recomendações ergonômicas específicas para a acessibilidade de pessoas idosas” (SALES, 2003).

Esse *checklist* foi elaborado a partir dos fatores da usabilidade e dos critérios ergonômicos. Selecionei o *checklist* para pessoas idosas, pois está de acordo com a parte do meu público-alvo que tem maiores dificuldades de utilização do computador e, como será verificado, as recomendações não prejudicam os adultos que têm mais de facilidade de utilização dos recursos.

Esse *checklist* constitui, portanto, critérios ergonômicos e, a partir deles, foram elaboradas questões de verificação da acessibilidade das páginas eletrônicas. Listo os critérios e um resumo das questões: compatibilidade, flexibilidade, legibilidade, controle do usuário, agrupamento/distinção por localização, significados dos códigos e denominações, presteza, ações mínimas, consistência e densidade informacional.

5 - Atividades propostas

Atividade 1 – Acessar *sites*

Apresentar o endereço do site Cotidiano Digital. É um bom endereço para iniciar, porque contém palavras em Língua Portuguesa e de fácil entendimento para os alunos. Solicitar que digitem o endereço no local indicado. Observar a reação de cada aluno e mostrar que não se pode errar os caracteres. Essa atividade, além de desenvolver habilidades para acessar *sites* também auxilia na acuidade visual e no cuidado com a escrita.

Atividade 2 – leitura de tutoriais

Após acessar o *site* Cotidiano Digital, apresentar o *link* “Tutoriais”, que se encontra no menu horizontal superior. Explicar a função de um tutorial para os alunos. Em seguida, os alunos devem selecionar um e seguir suas instruções.

Atividade 3 - Simulação do caixa de banco

Na página inicial do site Cotidiano Digital, na sua parte inferior, encontra-se o link para a simulação do caixa eletrônico. Acessar a simulação, juntamente com os alunos, e explicar os passos a serem seguidos para usar os serviços. Por exemplo: primeiramente, inserir o cartão e, depois, digitar a senha.

Atividade 4 - Senha do caixa eletrônico

Analisar, com os alunos, a maneira como são disponibilizados os números na tela do caixa, para usuário digitar sua senha. Discutir a importância do agrupamento de números para a segurança de todos. Apresentar as variações de segurança em relação a senha nos diversos bancos. Há bancos que utilizam combinações de letras; outros; de senhas chaves que se modificam a cada acesso ao caixa.

Atividade 5 – Simulação da TV e DVD

Na página inicial do site Cotidiano Digital, na sua parte inferior, encontra-se o *link* para a simulação da TV e do DVD. Acessar a simulação, juntamente com os alunos, e explicar os passos a serem seguidos para usar esses aparelhos.

6. Avaliação dos alunos

A avaliação no ensino de alfabetização de adultos e idosos é algo muito discutido pelos especialistas. Como afirma Cristina Rabelo “os alunos possuem níveis de conhecimento muito distinto, torna-se ainda mais improvável que um teste escolar tradicional consiga medir adequadamente o quanto cada estudante sabe” (LETRA A, 2011, p. 6).

Dessa forma, a avaliação no processo de alfabetização e letramento digital é realizada diariamente, com a observação individual feita pelo professor em relação aos alunos. Para se constatar o nível de conhecimento de cada educando, é feita, no primeiro dia, uma avaliação diagnóstica. Como afirma Filatro, essa avaliação tem como objetivo “verificar se os alunos possuem determinados conhecimentos, habilidades e atitudes com vistas a agrupá-los de acordo com características comuns e/ou formar percursos alternativos de estudo” (FILATRO, 2003, p. 131).

Essa avaliação será a base a ser consultada, ao longo do curso, para se verificar o desempenho dos alunos. A partir daí, percebe-se a importância de as salas conterem um número reduzido de alunos e/ou disponibilizar mais de um alfabetizador por turma, pois o ensino deve ser individualizado.

7. Referências

FILATRO, Andrea. *Design Instrucional contextualizado: educação e tecnologia*. São Paulo: Senac, 2004.

_____. *Design Instrucional na prática*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FRADE, Isabel C. A da Silva. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Org.) *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, 2005. p. 59-83.

Letra A: o jornal do alfabetizador. Belo Horizonte, ano 7, edição especial, março/abril de 2011. Disponível em <http://www.ceale.fae.ufmg.br/nomade/midia/docs/277/phpevIYIV.pdf>. Acesso em 25 mai 2011.

RIBEIRO, Ana Elisa. Ler na tela: novos suportes, velhas tecnologias. 2003. 97 f. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2003.

SALES, Márcia Barros de; CYBIS, Walter de Abreu. Checklist para avaliação de acessibilidade de interfaces *web* para usuários idosos. Anais do II Seminário ATIID. São Paulo, 2003. Disponível em: http://www.prodiam.sp.gov.br/multimidia/midia/cd_atiid/conteudo/ATIID2003/MR3/05/Checklistv_aliaInterfaceWebIdosos.pdf. Acesso em 25 julho 2010.

SOARES, Magda. *Qual é a diferença entre a alfabetização de crianças e a de jovens e adultos?*. *Jornal Letra A Especial*. Junho/julho de 2006. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/publicacoes.php?catId=107&txtId=94&ano=2006>>. Acesso em: 19 maio 2009