

CONSTRUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS UTILIZANDO O SCRIBUS

Ana Manuela Kumolehã

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo socializar uma proposta de construção de materiais didáticos pelo próprio docente, com a ferramenta livre e gratuita, Scribus. Um dos subtópicos descreve os passos iniciais para manipulação da ferramenta. O projeto é de suma importância devido à necessidade cada vez maior de recursos e/ou materiais adaptados as possíveis necessidades/dificuldades dos estudantes (embora não atenda a todos, infelizmente), aliado ao compartilhamento de conhecimento.

Palavras-chave: Scribus. Materiais Didáticos. Software Livre.

1. INTRODUÇÃO

Ao mesmo tempo que há um emaranhado de informações (dos textos, aos interativos vídeos no Youtube) atualmente, estas muitas vezes encontram-se descentralizadas ou não atendem a determinados grupos, fazendo-se necessário, por vezes, a elaboração de materiais, pelo próprio docente, para atender a demanda dos estudantes.

Por vezes, ao se deparar com um livro didático, o professor passa por duas situações conflitantes: o material ali exposto não foi feito nem pensado para sua realidade social, ou, por outro lado, gostaria de inserir determinados termos e não consegue. Pensando nestes dois problemas, vê-se na utilização do Scribus, possibilidades de elaboração e diagramação de suas próprias apostilas, que podem e devem ser distribuídas em mídia digital ou impressa. Além do mais, não há necessidade de amplos conhecimentos em diagramação e nem a aquisição de softwares de designer.

O Scribus é um programa para a produção de materiais, como: revistas,

jornais e propagandas, estes que podem até se tornar num pdf inteligente. A variedade de recursos pode permitir a exposição de notícias e conteúdos de forma mais atrativa (a depender da abordagem docente), e conseqüentemente, estimula a leitura, produção e discussão textual dos estudantes, mediante direcionamento docente.

2. SOBRE O SCRIBUS

O Scribus¹ versão 1.42 é um Software Livre (SL) e multiplataforma de diagramação similar ao InDesign (Adobe). Entende-se como software livre, o software que segue as 4 liberdades essenciais de uso, a saber:

A liberdade de executar o programa como você desejar, para qualquer propósito (liberdade 0).

A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades (liberdade 1). Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito.

A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao próximo (liberdade 2).

A liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros (liberdade 3). Desta forma, você pode dar a toda comunidade a chance de beneficiar de suas mudanças. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito. *(Extraído do site GNU.org)*²

Além do Scribus (vide figura 1 e 2) ser um SL, é um software gratuito, ou seja, não há preocupação em pagar licença de uso. Enquanto a licença do Adobe InDesigner custa em torno de R\$ 1.020³ (mil e vinte reais por ano), o Scribus tem custo zero, e possui as mesmas funcionalidades.

Figura 1 – Logomarca do Scribus



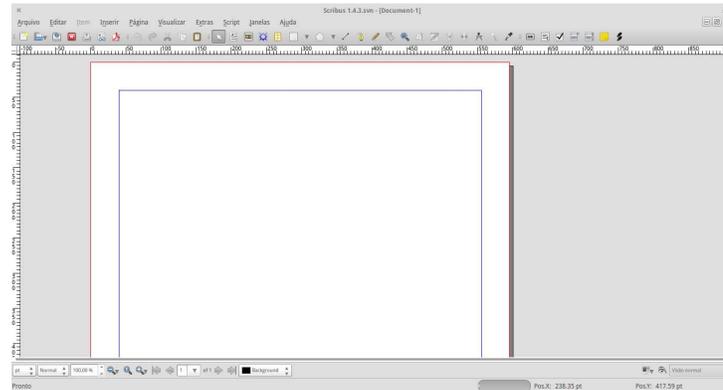
¹ Site oficial do Scribus: <http://wiki.softwarelivre.org/Scribus/>

² Informações retiradas do site GNU.org. **O que é o software livre?** Disponível em: <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>>. Acesso em 09 de agosto de 2016.

³ Informação retirada de: <https://creative.adobe.com/pt/plans?single_app=indesign&promoid=KSPFS&store_code=br>. Acesso em 10 de agosto de 2016.

Fonte: Página do wikimedia Scribus⁴

Figura 2 – Print Screen da Interface básica do Scribus



Fonte: Elaborada pelo autor

O projeto *open source* Scribus surgiu em 2001, e possui ferramentas como desenho vectorial, trabalha com SVG⁵, Fontes True Type, construído com XML e totalmente aberto⁶.

No Manifesto dos Pioneiros de 1932, há referências a construção de apostilas pelo próprio docente, pois este, após sondagem da sua turma, poderá produzir um material de apoio, seguindo o seu contexto social. Assim, o material didático pode ser compreendido como:

O material didático pode ser definido amplamente como produtos pedagógicos utilizados na educação e, especificamente, como o material instrucional que se elabora com finalidade didática. A definição de material didático vincula-se ao tipo de suporte que possibilita materializar o conteúdo. (BANDEIRA, 2016, p. 02)

Esta construção leva em consideração os pressupostos do Construtivismo, onde estimula a participação ativa do “próprio aprendiz, mediante experimentação, a pesquisa em grupo, o estímulo a dúvida e o desenvolvimento do raciocínio, entre outros procedimentos”. (NIEMANN e RANDOLI, 2012, p. 07)

Partindo dessa premissa, o docente cria um material contextualizado, de acordo com a realidade da turma, levando-se em consideração possíveis dificuldades dos estudantes - uso social da escrita e conhecimentos.

⁴ Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/85/Scribus_logo.svg>. Acesso em: 10 de agosto de 2016.

⁵ SVG - Scalable Vector Graphics

⁶ Código fonte disponível em: <<https://sourceforge.net/p/scribus/code/ci/master/tree/Scribus/>>.

3. CONSTRUINDO UMA APOSTILA COM O SCRIBUS

Neste tópico, serão elencados os primeiros 05 passos e algumas telas ilustrativas (vide figura 3, figura 4, figura 5 e figura 6), para elaboração de uma apostila simples no Scribus.

A seguir, passo a passo da elaboração da apostila:

1. Configurando página;
2. Entendendo as camadas (Atalho F6);
3. Janela de propriedades (Atalho F2);
4. Numeração automática;
5. Páginas modelo.

Passo 1 (Figura 03)

Escolher tipo de página;

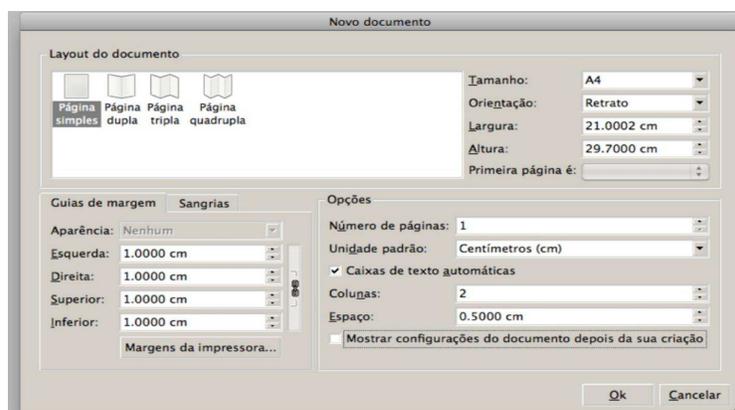
Nº de páginas: 4 (número inicial estipulado pelo professor);

Unidade padrão: cm;

Caixa de texto: 2 colunas (configuração padrão);

Guias de margem: 1,0 cm (configuração padrão).

Figura 3 – configuração inicial



Fonte: Elaborada pelo autor

Passo 2 - Camadas (Figura 4 e 5) – atalho F6

Camadas é um conceito básico em design que significa, a grosso modo, a criação de imagens, no caso de apostilhas com componentes independentes, que se sobrepõe formando a imagem final. A grande vantagem da sua utilização é que pode inserir e manipular fontes, cores e imagens sem interferir em outra camada, vide figuras 4 e 5, abaixo:

Escolher tipo de página;

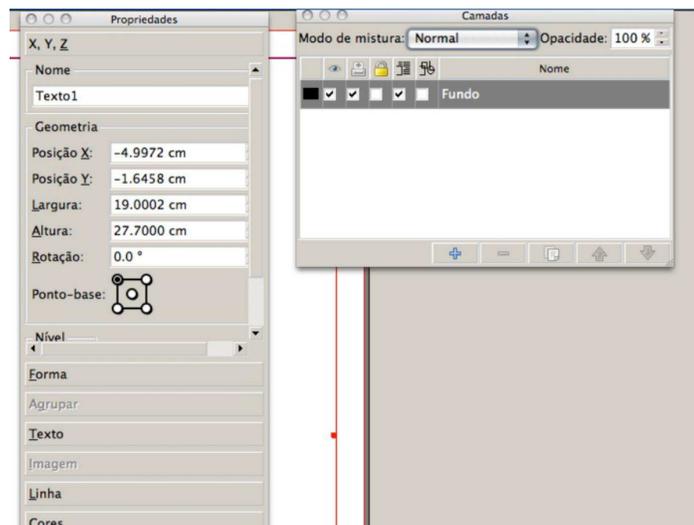
Nº de páginas: 4;

Unidade padrão: cm;

Caixa de texto: 2 colunas;

Guias de margem: 1,0 cm.

Figura 4 - Janela de propriedades e de camada



Fonte - Elaborada pelo autor

Figura 5 - Configurações de colunas e sangria

Figura 6 - Propriedades



Fonte - Elaborada pelo autor

Passo 4 - Numeração Automática

Criar caixa de texto (Inserir → inserir quadro de texto), ou atalho T;

Desenhar a caixa de texto;

Pressionar ao mesmo tempo CTRL+ALT+SHIFT+P.

Passo 5 – Inserção de Página Modelo (figura 7)

Imagine que você terá uma apostila com 50 páginas, logo, é interessante que seja criado um modelo de página para toda a apostila para isso, siga os passos abaixo:

Edite uma página qualquer que deseje que seja o modelo;

Página;

Converter em Página modelo;

Para aplicar, basta ir em Página → aplicar página modelo.

Passo 6

Criar caixa de texto;

Inserir >> caractere;

Nº de página.

Passo 7

Editar;
Página modelo;

*Bônus – utilizar o youblisher para a construção do flipbook.

4. METODOLOGIA

Nesta proposta pretende-se utilizar uma mescla de técnicas aplicadas a oficinas e sala invertida, com uma pesquisa-ação, pois agrega uma variedade de técnicas de pesquisa social. Segundo Baldissera (2001, p. 3), a pesquisa-ação

Utiliza-se de técnicas de coleta e interpretação dos dados, de intervenção na solução de problemas e organização de ações, bem como de técnicas e dinâmicas de grupo para trabalhar com a dimensão coletiva e interativa na produção do conhecimento e programação da ação coletiva.

Neste contexto, Baldissera traz alguns pontos relevantes para a pesquisa, como a dimensão de grupo - de forma coletiva - e o estabelecimento de técnicas e coleta de informações, para posterior intervenção e solução de situações problema, indo de encontro ao objetivo macro, a aprendizagem dos estudantes envolvidos no processo educativo.

Inicialmente, serão formados grupos temáticos, para que haja a troca de informações entre os docentes e socializações de dificuldades em sala de aula.

Logo em seguida, será ministrado um minicurso de utilização da ferramenta Scribus. Por fim, serão construídas aulas piloto para que haja a avaliação da turma a partir dos materiais construídos.

Seguem abaixo os questionários para avaliação das atividades. O questionário quantitativo (vide Quadro 1) terá com base em escalas e categorias de avaliação, de 1 a 5, sendo 1 como péssima e 5 como ótima. Serão abordadas questões de layout, adequação de linguagem, quantidade de folhas, erros encontrados e avaliação geral, devendo ser aplicado aos alunos ou pessoas que utilizaram a apostila. Enquanto que o questionário qualitativo (vide Quadro 2), será aplicado preferencialmente a docentes de matérias correlatas por tratar de questões metodológicas e conteudistas.

Quadro 1 – Questionário quantitativo

QUESTIONÁRIO QUANTITATIVO	
1-	Layout (1) (2) (3) (4) (5)
2-	Adequação de linguagem (1) (2) (3) (4) (5)
3-	Quantidade de folhas (1) (2) (3) (4) (5)
4-	Erros encontrados (1) (2) (3) (4) (5)
5-	Avaliação geral (1) (2) (3) (4) (5)

Quadro 2 - Questionário qualitativo (Aplicado a Docentes):

QUESTIONÁRIO QUALITATIVO	
1	A respeito dos conceitos, eles conseguem responder sobre o que é? (Ou seja, a definição por mais genérica que seja fica clara ao leitor?)
2	O conteúdo da apostila está atualizado e contextualizado?
3	Os exercícios propostos estão realmente facilitando a fixação e a criticidade a respeito dos assuntos abordados na apostila?
4	Sobre o (s) assunto (s) da apostila a questão de layout está ajudando ou dificultando o seu entendimento?
5	Quais as sugestões para melhorar a apostila?

Estes dois questionários acima visam investigar e nortear caminhos para responder as indagações geradas com a leitura de Silva e Giordani (2009): Como identificar quantitativa e qualitativamente o quão mediadores os materiais didáticos podem ser, ainda mais tendo sua construção por parte do professor, que o fará com a influência do seu contexto e sob a ótica de conhecedor do perfil da sua turma.

Quanto ao questionário 1, objetiva-se extrair dos alunos o feedback do material construído, uma vez que nem sempre há este retorno, como sinalização de erros e ou sugestões, o que contribuiria para melhoria do material disponível, não ferindo ao que tange a construção e reconstrução de conhecimento de forma satisfatória para o público-alvo e pessoas interessada na leitura.

Silva e Giordani (2009) afirmam que “[...] os professores não aprendem a desenvolver a própria competência de criar seus instrumentos de trabalho” (2009, p. 8088). O questionário 2 é contundente e objetivo a medida que objetiva

qualitativamente avaliar principalmente sobre o nível de transposição didática (adequação de situações cotidianas para gerar situações de aprendizagem, (grifo meu) e de adequação linguística (adequar a forma de ensino para os diferentes contextos (grifo meu)) do material produzido.

Em suma, o que está no germe destes questionários é o processo de ensinagem caracterizado por Anastasiou (2009). Por isso, seu caráter qualitativo para com os docentes e quantitativo para com os discentes.

5. RESULTADOS ESPERADOS

Como dito no transcorrer do texto, esta proposta de trabalhar com o software Scribus dá-se, principalmente, pela produção personalizada (esta que pode ser atrativa) do material para as turmas, vide autoria docente, e conseqüentemente, este profissional pode-se sentir parte integrante do processo. Desta forma, o docente:

[...] precisa vencer o bloqueio frente à escrita, precisa resgatar o gosto por escrever, somente assim poderá semear uma escrita criativa. Dessa maneira, vivenciando o processo de autoria, poderá abrir espaços para a autonomia de pensamento de seus alunos. (ANGELINI, 2009, p. 03)

Além disso, os docentes podem solicitar sugestões de temáticas dentro do assunto a turma, o que implicará no estudo mais aprofundado do conteúdo, contribuindo também, para a construção e solidificação do conhecimento.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, o Scribus é um programa bastante intuitivo e de fácil utilização. Assim, vê-se que, com apenas poucos passos é possível construir uma apostila (simples), utilizando o conceito de camadas e exportá-las em PDF (portable document format - formato de ficheiro universal que conserva as características originais) em cinco passos simples. Desta maneira, professores de Língua Portuguesa podem construir seus próprios materiais didáticos sem possuir amplos conhecimentos de computação.

A partir de passos simples é possível minutar um material didático, aprimorando a práxis pedagógica, atendendo assim a demanda dos estudantes.

7. REFERÊNCIAS

ANGELINI, Rossana Aparecida Vieira Maia. **Pedagogia da autoria: a construção do processo de autoria na formação de pedagogos.** Disponível em: <

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862009000300003>. Acesso em 10 de set. de 2016.

BALDISSERA, Adelina. **Pesquisa-ação: uma metodologia do “conhecer” e do “agir” coletivo.** Disponível em:

<<http://revistas.ucpel.tche.br/index.php/rsd/article/viewFile/570/510> >. Acesso em 02 de fev. de 2017.

BANDEIRA, Denise. **Material Didático: conceitos, classificação geral e aspectos da elaboração.** Disponível em: <<http://www2.videolivreria.com.br/pdfs/24136.pdf>>.

Acesso de 07 de agosto de 2016.

NIEMANN, Flávia de Andrade; BRANDOLI, Fernanda, 2012, p. 7). **Jean Piaget: um aporte teórico para o construtivismo e suas contribuições para o processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa e da Matemática.** Disponível em:

<<http://www.pedagogia.com.br/conteudos/construtivista.php>>. Acesso em 12 de agosto de 2016.

O MANIFESTO DOS PIONEIROS DA EDUCAÇÃO NOVA (1932). Disponível em:

<http://www.histedbr.fe.unicamp.br/revista/edicoes/22e/doc1_22e.pdf>. Acesso de 5 de agosto de 2016.