Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Infográficos e Livros Digitais como Recursos no Contexto Escolar

Leticia Moralles Scaglioni, UFSM

leticiamoralles2018@gmail.com

Cíntia Moralles Camillo, UFSM

cintiacamillo@gmail.com

***Resumo**: A escola para muitos, representa a principal, senão a única porta de acesso à leitura e à escrita, forma leitores e escritores, prepara cidadãos para a vida e não apenas para as atividades acadêmicas. Este estudo, apresenta o uso de recursos digitais como infográficos e livros, no contexto escolar. A partir da base teórica, apresentamos os recursos disponíveis na web, específicos para a produção de infográficos e livros, discutindo as vantagens e desvantagens de cada recurso. Objetivando também, apresentar a importância do infográfico e do livro digital como recurso a ser usado e explorado pelo educador.*

***Palavras-chave**: Materiais Digitais. Infográficos. Livros Digitais. Contexto Escolar.*

***Abstract**: The school for many represents the principal, if not the only gateway to reading and writing, to form readers and writers, to prepare citizens for life and not just for academic activities. This study presents the use of digital resources as infographics and books in the school context. Based on the theoretical basis, we present the resources available on the web, specific to the production of infographics and books, discussing the advantages and disadvantages of each resource. Also aiming to present the importance of the infographic and the digital book as a resource to be used and explored by the educator.*

***Keywords**: Digital Materials. Infographics. Digital Books. School context.*

1. Introdução

Atualmente estar atualizado é requisito obrigatório para o indivíduo que busca um futuro promissor. Nas últimas décadas, a revolução digital vem provocando um profundo impacto em várias áreas da sociedade, exigindo novas práticas e abordagens. Infe-

lizmente, apesar de todas as novas tecnologias da informação e da comunicação estarem presentes no cotidiano de muitas pessoas e de vivermos um período de mudança de paradigma, na prática estas transformações demoram a se efetivar e se adequar à nova realidade, principalmente no contexto escolar. A tecnologia faz parte da vida do estudante moderno, e é necessário que o educador e a escola se moldem e se atualizem para trazer essa tecnologia para dentro das salas de aulas.

Os recursos digitais por meio de infográficos e livros, fazem parte do nosso cotidiano de diversas formas, seja na forma de um cartão de visita de um restaurante com o mapa da localização descrito no verso ou quando vamos a uma lanchonete e no guardanapo há um infográfico de curiosidades para entreter o leitor. Os recursos digitais podem e devem atuar como estratégia complementar de ensino, principalmente no contexto da interatividade.

DE PABLOS, J. M. (1999) define infografia como informação gráfica, que existe desde a primeira união comunicativa entre um desenho ou uma pintura enfatizada por um texto alusivo.

Os livros digitais têm como principal objetivo a disponibilização de um livro no formato digital, de forma que este possa ser visualizado através de um computador ou um dispositivo móvel. Facilitando muito a leitura, esteja a pessoa onde estiver, na escola ou até mesmo dentro de um ônibus.

No estudo aborda-se algumas plataformas que disponibilizam recursos para criar livros digitais e infográficos, onde qualquer indivíduo, educador, ou educando tenham acesso ao conteúdo. Ressaltando que alguns sites tem um tempo limite de uso, alguns gratuitos e outros pagos.

Surgindo assim a necessidade de pesquisar a infografia e livros digitais como uma linguagem complementar da compreensão do conteúdo didático no contexto escolar.

2. Infográfico no contexto escolar e suas aplicabilidades

O termo infográfico vem do inglês informational graphics, essa terminologia passou a ser usada na designação de representações gráfico-visuais que relatam algum evento ou processo. Conforme Cairo (2008, p. 21), o termo começou a se popularizar no meio jornalístico na década de 80 e começo dos anos 90 do século passado.

Infográfico é um tipo de representação visual que une textos breves com figuras e esquemas a fim de explicar um conteúdo para o leitor. O infográfico está presente em várias áreas, como política, cultura, jornalismo e na escola como uma poderosa ferramenta. Por misturar texto com imagens, o infográfico estimula o raciocínio lógico e a escrita. Simples e dinâmico, o infográfico estimula o educando a criar o seu próprio material e ainda, o envolve nas atividades propostas pelo educador em sala de aula. Proporciona ao educando investigar sobre o assunto a ser trabalhado, organizando as ideias e ainda o educando brinca de uma maneira criativa de designer, editando e reeditando seus infográficos.

Neste contexto, o infográfico é uma importante ferramenta para o educador que pode criar suas aulas de maneira criativa, e também como material de apoio que subsidie o entendimento do conteúdo trabalhado.

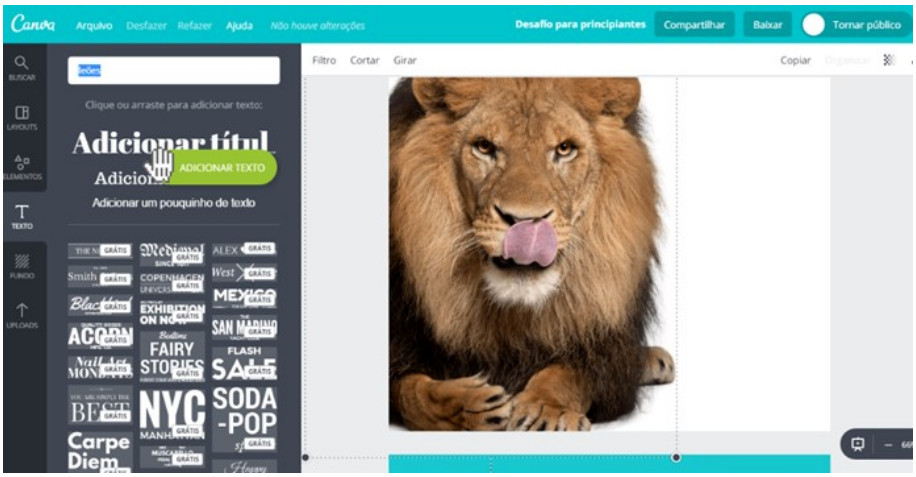
As vantagens identificadas na criação e utilização de infográficos digitais foram apontadas por diversos autores como Bottentuit, et al. (2009), sendo as principais listadas abaixo:

- Baixo custo para aquisição (pode ser disponibilizado gratuitamente na Internet);
- Amplitude de divulgação é maior na Internet;
- Múltiplos usuários podem consultar e manipular a mesma obra;
- Possibilidade de interatividade e utilização de recursos multimídia;
- Estímulo a autoria e conhecimento livre na rede (BOTTENTUIT, LISBÔA e COUTINHO, 2009).

De acordo com Sancho (2004), o princípio de utilização independe do meio, a infografia deve ser empregada quando se torna necessária uma contribuição visual comparativa entre dados ou quando precisa-se documentar algum assunto para que se possa compreender a informação.

Diversos sites oferecem ferramentas de criação de infográficos, infelizmente a maioria é pago. Entretanto os aplicativos Canva, Magik pick to chart, Visual.ly, apresentam excelentes recursos para a criação de banners, infográficos e apresentações com inserção de multimídia e são gratuitos.

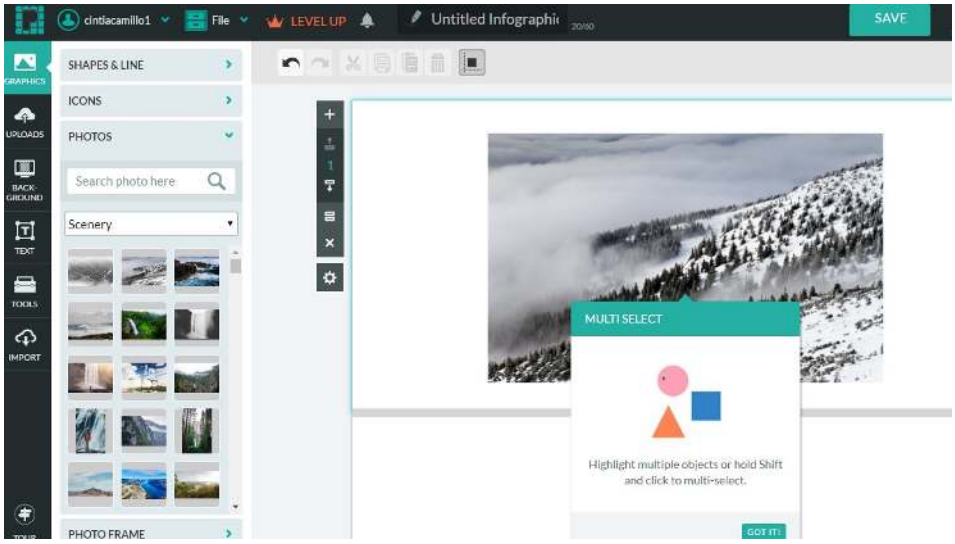
Um aplicativo muito fácil e prático é o Canva, ele tem diversos layouts maravilhosos e inteiramente em português. O acesso é muito simples, o educando pode entrar com a conta do facebook, e-mail ou criar uma conta que é muito rápido. A plataforma é muito dinâmica, conta com uma galeria enorme de imagens. O canva permite que você crie e-books, infográficos, capas para redes sociais, cabeçalhos para e-mail, posts para redes sociais e muito mais. Permite exportar os arquivos para PDF, JPG e PNG. A desvantagem é só podem ser criadas trinta páginas.



Link de acesso do site Canva: https://www.canva.com/

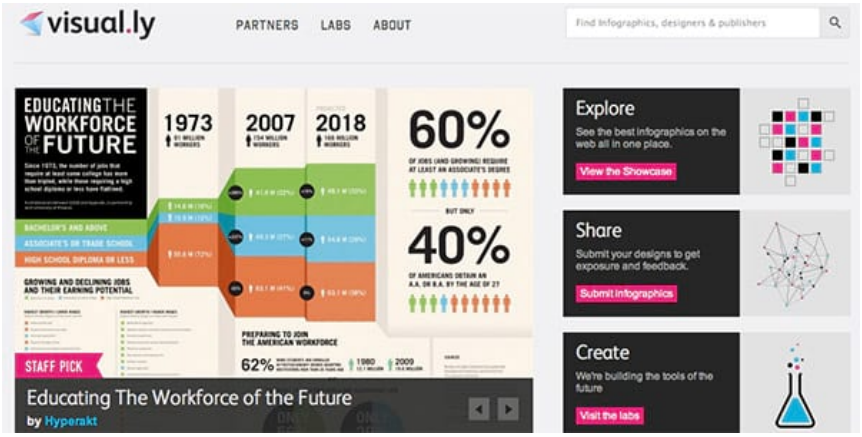
O Magik pick to chart, é um aplicativo que permite criar infográficos, banners e apresentações com inserção de multimídia. De fácil acesso, com grande quantidade de gráficos interativos, proporcionando que o aluno personalize seus trabalhos. A plataforma também disponibiliza mapas, é possível utilizar também as imagens do site ou fazer upload de imagens da galeria do computador de acesso. O educando pode personalizar os textos com várias fontes, fundos de tela, imagens e máscaras para inserir nas fotos. O editor gera link embed para publicar em sites, exporta para evernote e redes sociais (G+, Facebook, Twitter e Pinterest). O ponto negativo é não ter uma versão em português e limitados layouts.

O cadastro no site é simples e rápido, logo após é só escolher o tipo de recurso que deseja editar e os "templates" disponíveis. Ao escolher um template, aparecerá a opção Create, a partir daí é soltar a imaginação. Ainda é possível adicionar blocos, duplicá-los ou excluí-los. Os blocos são as partes do infográfico ou os slides da apresentação ou relatório.



Link de acesso do site Magik pick to chart: https://piktochart.com/

O Visual.ly é uma plataforma totalmente gratuita, e muito simples de usar. As informações são criadas a partir das suas interações sociais (Facebook, Twitter ou LinkedIn), o que pode gerar imagens interessantes, inclusive ele possui layouts mais inovadores. O ponto negativo do aplicativo é que ele é disponível somente em inglês. Para usá-lo, basta o aluno criar um login com uma conta do Facebook ou do Twitter e começar a editar.



Link de acesso do site Visual.ly: http://visual.ly/product/infographic-design

3. Livros digitais no contexto escolar e suas aplicabilidades

Para Tarouco e Costa (2010), os livros digitais seguem a mesma linha dos infográficos, com o diferencial de que as páginas norteiam o desenvolvimento do conteúdo.

Revista: EaD & Tecnologias Digitais na Educação, Dourados, MS, 2017 – n° 7, Vol. 5
ISSN 2318-4051

Assim como os infográficos os livros digitais permitem inserir imagens, animações, áudios, gráficos interativos e mapas.

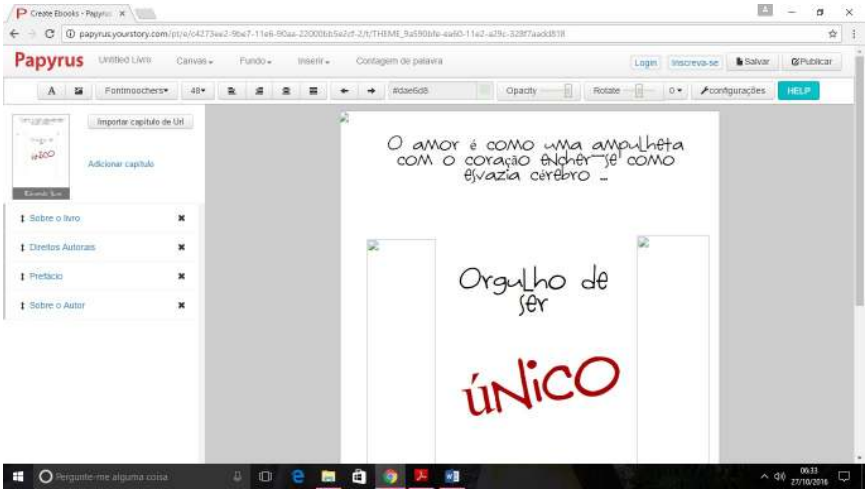
Muitos autores como Coutinho (2009) tem apontados inúmeras vantagens dos livros digitais, como por exemplo, a democratização ao acesso a materiais e recursos educacionais.

Faz-se necessário que a escola se transforme, buscando novas tecnologias para atrair o educando, o livro digital é uma excelente forma de inserir o aluno em qualquer disciplina e em qualquer momento da vida do estudante, seja no ensino fundamental, ensino médio, ensino superior e até mesmo na educação infantil. Com certeza tanto o infográfico como o livro digital fazem o aluno ser mais criativo e serve como forma de incentivo de leitura, investigação e conhecimento.

São inúmeros os sites que disponibilizam plataformas virtuais de livros digitais para serem construídos pelos alunos. Com certeza essa é uma ferramenta ímpar para o educador trabalhar com os seus alunos. Inclusive estudantes e professores tem oportunidade até mesmo de vender seus livros na rede.

O Papyrus é um editor on-line que permite a criação de livros digitais para serem exportados no formato PDF, Epub ou Kindle. Para começar um projeto, é necessário escolher entre 25 modelos disponíveis. Com base nesses formatos, o usuário pode fazer adaptações, adicionar capítulos, inserir imagens, e textos.

Embora seja possível seguir apenas modelos pré-formatados, a ferramenta possui alguns recursos de customização, incluindo o estilo de texto, alinhamento, formatação e inserção de links. A plataforma é simples e disponível em português.

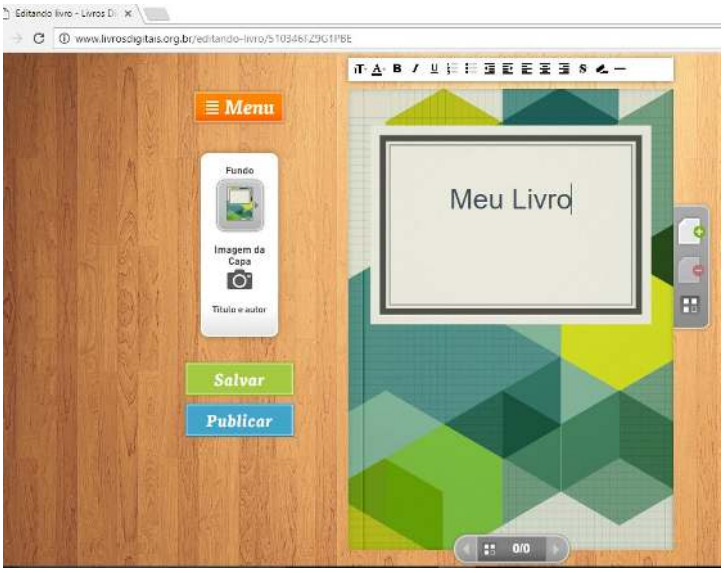


Link de acesso do site Papyrus: http://papyrus.yourstory.com/

Livros Digitais é uma plataforma desenvolvida pelo Intituto Paramitas, pode ser utilizada por alunos e professores para criação e publicação de livros eletrônicos. Com aplicações simples, uma das vantagens da ferramenta é estar disponível em português e ter fácil usabilidade.

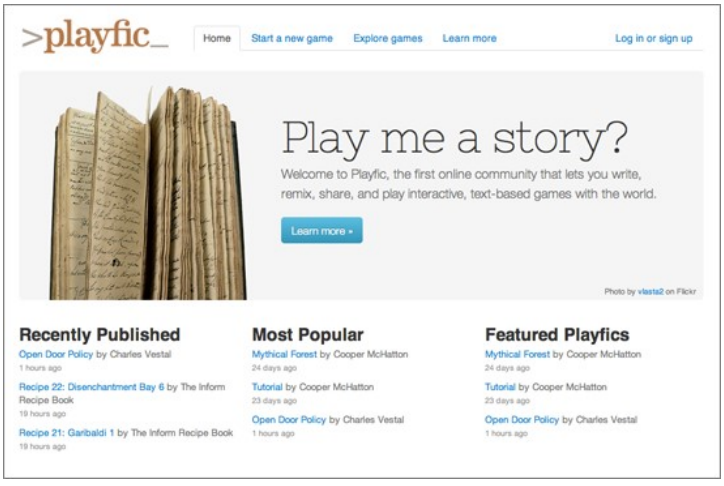
No site, o usuário pode formatar o seu livro, escolher modelos de capas e adicionar páginas com quatro layouts pré-estabelecidos, permitindo inserir textos e imagens. Após a finalização do projeto, o livro pode ser convertido em PDF, no formato A4, ou

também é possível compartilhar a obra nas redes sociais. A exigência é que o autor seja maior de 12 anos.



Link de acesso do site: http://institutoparamitas.org.br/livros-digitais/

A plataforma playfic é um excelente editor de textos, simples e de fácil manuseio. Porém não existe uma versão portuguesa, o que pode dificultar um pouco para o aluno. Mais é uma sem dúvidas muito interessante porque o aluno pode criar histórias em forma de jogos, e o leitor poderá mudar o fim da história criada pelo aluno. É uma ferramenta que estimula a curiosidade do criador do livro digital e do leitor. Embora o aplicativo possibilite a criação de um jogo, ele não apresenta os recursos de áudio e gráficos.



Link de acesso do site: http://playfic.com/

O ePub Bud é um editor muito simples, que permite criar livros digitais com histórias infantis, é um aplicativo para iPAD, podendo ser acessado no tablete. O diferencial nesta plataforma é que o autor pode vender os livros. O ePub Bud não tem uma versão em português, mas o seu acesso é muito fácil.

Revista: EaD & Tecnologias Digitais na Educação, Dourados, MS, 2017 – n° 7, Vol. 5
ISSN 2318-4051



Link de acesso do site: http://www.epubbud.com/

Myebook é uma plataforma simples e que permite o autor escolher número de páginas, personalizar, começar a editar o livro já de um modelo pronto ou começar do zero. Além de inserir textos, Myebook permite a criação de recursos interativos com vídeos, áudios, documentos, imagens e arquivos em flash. As imagens podem ser importadas de sites parceiros, simplesmente puxando-as com o mouse e soltando-as na área desejada do seu ebook. O texto pode ser editado da forma que o autor desejar, mudando fontes de letras e cores diversas.

Após a conclusão do projeto, o livro pode ser disponibilizado no site para consultas. O ponto negativo é que a plataforma está disponível apenas em inglês.



Link de acesso do site: http://www.myebook.com/

Considerações Finais

A infografia e o livro digital são instrumentos do mundo contemporâneo, da era tecnológica. Ler, produzir infográficos e livros digitais é de suma importância para os estudantes do mundo de hoje. A mídia digital exige este conhecimento, e é um dos papéis da escola. Criar indivíduos críticos, que saibam resolver situações, desenvolver as habilidades, instigar a capacidade de pesquisa, organização, planejamento e criatividade. Além de contribuir com a sociedade, visto que estes trabalhos podem e devem ser divulgados.

É dever da escola, do professor incluir o aluno na realidade digital, criando ambientes de aprendizagem adequados para os estudantes. É notório que a educação está passando por um processo de mudança, mas para acontecer é necessário que acima de tudo o professor se especialize e esteja pronto para esta nova era. Nota-se também uma barreira muito grande entre o educador e as tecnologias digitais, mas é necessário que ambos se unam a fim de desenvolver novas aprendizagens.

Referências

CAIRO, Alberto. Infografia 2.0 - visualización interactiva de información em prensa. Madrid: Alamut, 2008.

COSTA, Valéria M., TAROUCO, Liane M.R. Infográfico: características, autoria e uso educacional, Revista Novas Tecnologias na Educação, CINTED-UFRGS, V. 8 Nº 3, dezembro, 2010

LISBÔA, E.S.; BOTTENTUIT JUNIOR, J.B. & COUTINHO, C.P. O contributo do vídeo na educação online. In: CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA, 10, Braga, 2009. Actas... Braga, Universidade do Minho, 2009. p.5858-5968.

DE PABLOS, José Manuel. Infoperiodismo. El Periodista como Creador de Infografia. Madrid, Editorial Síntesis, 1999.

SANCHO V. La infografía digital en el comienzo de una nueva manera de informar. CONGRESO DE PERIODISMO DIGITAL MARACAY, 1, 2004. Anais.