

Há uma carência muito grande em nosso país de softwares educativos. Os programas nacionais são escassos e poucos apresentam uma proposta pedagógica que envolva a dimensão de software chamados “abertos” ou também “construtivistas”. A grande maioria dos softwares são estrangeiros e traduzidos para o português. Visando mudar um pouco este cenário, foi idealizado e está sendo desenvolvido um software com a utilização de recursos hipermedia/multimedia. O software, envolvendo a dimensão referida acima, tem como proposta oferecer à criança um ambiente para produção de histórias acessando vários recursos de imagens, textos, gráficos, etc... O sistema está organizado em módulos: (1) **no módulo de edição de páginas** o usuário conta com recursos de desenho como retas, círculos, cores, texto, etc..., bem como com bibliotecas de figuras; (2) **o módulo de edição de livros** permite excluir, incluir, gravar, ler e imprimir páginas. Está prevista a inclusão de um módulo de leitura no qual poder-se-á ler os livros criados. Há também a possibilidade do sistema ser usado por portadores de deficiências motoras - usando o processo chamado “varredura”. Como ferramenta de desenvolvimento, foi usado o Asymetrix Toolbook 3.0 for Windows. A criança pode aventurar-se nessa produção a partir dos elementos que fazem parte de suas hipóteses sobre a leitura-escrita, ou seja, nível pré-silábico, silábico, silábico-alfabético, alfabético ou ortográfico.