



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Cartola: um jogo de produção textual WEB para Educação Básica - refletindo sobre potenciais processos educativos
Autor	VANESSA LETICIA ANEZI
Orientador	EVANDRO ALVES

RESUMO: O objeto de aprendizagem “*Cartola*” (<http://lab.lelic.ufrgs.br/cartola2/>) consiste em um recurso para o ensino de Língua Portuguesa para a Educação Básica, na forma de software on-line voltado à escrita e reescrita de narrativas via WEB. *Cartola* vem sendo realizado pelo Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição (LELIC) desde 2002. Sua versão atual contou com recursos dos editais SEAD, nos anos de 2004 e 2012. *Cartola* consiste em um objeto de aprendizagem articulado às tecnologias digitais que pudesse ser utilizado no ensino da língua materna e de línguas estrangeiras, nas fases de alfabetização e pós-alfabetização. Um objeto no qual a aprendizagem da língua escrita se daria através da atividade criativa. Para enfatizar este caráter lúdico, pensou-se não em tratar o objeto na forma de um jogo.

A inspiração original do jogo remonta ao “baralho espanhol” ou “jogo maluco”, utilizado em situações clínicas de Psicopedagogia e em práticas escolares. Nesse jogo, o objetivo é escolher três cartas de um baralho e criar uma história com elas. Pensou-se em fazer uma versão do jogo para as tecnologias digitais. O “baralho” digitalizado do *Cartola*, contudo, caracteriza-se por não ser constituído apenas por “figuras”, como no baralho. Na versão digital surgem outras possibilidades de “cartas” para o jogo: imagens, palavras e sons.

Com o desenvolvimento do software, enfatizou-se a implementação de uma interface de administração, na qual os elementos (imagens, sons, palavras) poderiam ser configurados pelos grupos de trabalho. Também houve melhorias, do ponto de vista do sistema, quanto às possibilidades de agregação dos estudantes em turmas ou grupos de trabalho.

Quanto ao desenvolvimento das interfaces, buscou-se instaurar o jogo de forma a implicar o usuário na atividade proposta. Do ponto de vista das linguagens de programação que estrutura o jogo, trata-se de uma articulação entre interfaces em Adobe Flash e registros das versões das produções escritas mediante em um banco de dados em PHP_MySQL.

Do ponto de vista do sistema, o presente trabalho trata-se de uma continuidade e aprimoramento do objeto, neste momento visando à reconfiguração das interfaces do jogo, de Adobe Flash Player para HTML5, possibilitando maior interoperabilidade entre os atuais navegadores de Internet, bem como de telefonia móvel. Na perspectiva das práticas pedagógicas, estudos vem sendo realizados para refletir sobre potenciais contextos de utilização, sobretudo pensando em questões de acessibilidade e implicações para a implementação de novas funcionalidades e recursos no objeto de aprendizagem.

Com o aprimoramento e novas funcionalidades a serem realizadas no objeto de aprendizagem, busca-se criar condições mais favoráveis para a visualização dos dados produzidos pelos grupos de trabalho e utilização dos mesmos no contexto da prática pedagógica na Educação Básica, inclusive com possibilidades de uso de animações, audiodescrição, legendas, entre outros elementos, aprimorando as questões de acessibilidade no uso do software. Espera-se, assim, contribuir para que o objeto de aprendizagem seja ainda mais efetivo para o aprendizado da escrita, seja língua materna ou estrangeira, através de uma perspectiva de aprendizagem calcada na atividade do sujeito com a linguagem.

Palavras-chaves: escrita; tecnologias digitais; objetos de aprendizagem;