

227

**AS SURPRESAS DO MACAQUINHO: UM NOVO PARADIGMA PARA CONSTRUÇÃO DE TUTORIAIS.** *Cristiano Lopes Lima, James Zortéa Gomes, Décio Tatizana, Cláudio Gilberto César, César Flaubiano da Cruz Cristaldo, Cláudia Parraga, Fagundes (orient.) (UFRGS).*

Quando procuramos aprender a utilizar um software normalmente procuramos por um meio rápido e simples para fazê-lo. Assim, habitualmente, optamos por utilizar um tutorial. Os tutoriais que encontramos na Internet normalmente seguem um mesmo padrão, com sequências de tarefas que são consideradas como essenciais à tal intento. Ao recebermos a proposta para pesquisar e elaborar um tutorial para a Sun Microsystems do Brasil sobre o pacote StarOffice 7 voltado para crianças em idade escolar, logo nos deparamos com a pergunta: “Que enfoque deve ter um tutorial para crianças?” No processo de desenvolvimento do tutorial, buscando responder essa pergunta, partimos do desenvolvimento de um esboço do tutorial, semelhante aos usualmente construídos, para reconstruí-lo e então sofisticá-lo. Neste primeiro tutorial desenvolvemos uma abordagem direta sobre os assuntos específicas do StarOffice. Ao expormos esse protótipo para testes com nosso público alvo, encontramos um grande problema estrutural nesse modelo aplicado a um público infantil. Problemas como linearidade e falta de contextualização foram apontados como fatores de complicação para o aprendizado. Numa nova pesquisa buscamos construir um tutorial motivador para as crianças, que estimulasse a apropriação das ferramentas do StarOffice através da contextualização de problemas próximos as suas vivências. Um tutorial onde as crianças visualizassem o processo de solução de problemas, que orientasse a criança para as formulações de seus projetos. O novo material foi construído de forma a situar a criança dentro de uma história onde existem vários personagens. Esses personagens ajudam o usuário a explorar alguns recursos dos diversos aplicativos de forma a integrá-los ao contexto da história. Os personagens fazem perguntas, observações ou fornecem dicas para que o aprendiz possa pensar sobre o que está fazendo. Deste modo a criança experimenta, explora e descobre novos recursos e possibilidades.