



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Evento</b>     | Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO   |
| <b>Ano</b>        | 2013   |
| <b>Local</b>      | Porto Alegre - RS  |
| <b>Título</b>     | Software on-line de escrita "Cartola": aprimorando interfaces e novas funcionalidades em um objeto de aprendizagem voltado à Educação Básica |
| <b>Autor</b>      | RÉGIS EBELING  |
| <b>Orientador</b> | EVANDRO ALVES  |

O objeto de aprendizagem “Cartola” (<http://lab.lelic.ufrgs.br/cartola2/>), a ser apresentado na Mostra Virtual do IX Salão de Ensino, constitui-se na forma de software on-line de escrita. Foi desenvolvido em sua versão atual a partir de recursos do Edital SEAD 4 (2004), é voltado para práticas pedagógicas que envolvam a construção escrita e produção textual. O software idealizado como recurso para o ensino de Língua Portuguesa para a Educação Básica. Cartola vem sendo testado no contexto do Projeto CIVITAS, realizado pelo Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição (LELIC). O objeto de aprendizagem também já foi utilizado na Educação de Adultos (ALVES, 2006) e no contexto do ensino da Língua Estrangeira, conforme estudo de Maggioni (2012).

O software Cartola foi aceito no contexto do Edital 18 da SEAD para aprimoramentos de interfaces e novas funcionalidades que permitam maiores possibilidades de utilização das produções escritas pelos alunos no contexto educacional e de inter-relação dessas produções com projetos de aprendizagem que se valem do Cartola como ferramenta.

Até o momento, *Cartola* é um software que propõe uma abordagem de criação e edição de textos. O software possui duas interfaces: uma de criação e outra de administração.

A interface de criação subdivide-se nas seções “Criar Textos” e “Ler Textos”. Ao optar por “Criar Textos”, surge na tela o tabuleiro de jogos, em que se dispõe de elementos (palavras, sons, imagens) e um convite à escrita, através de uma caixa de texto. Podem-se sortear outras combinações ao longo da escrita do texto. A qualquer momento, pode-se imprimir ou salvar a versão do texto em banco de dados ou no computador ou iniciar um novo texto. Ao ser salvo, o texto passa a constar de um banco de dados. O registro permite nova a edição da escrita, por outra pessoa ou pelo próprio usuário, em outro momento. Ao optar por “Ler Textos”, abre-se diretamente a interface do banco de textos. Selecionando um dos registros e clicando em “editar”, surge novamente a tela de edição com novo sorteio de elementos, porém não mais com a caixa de escrita em branco, mas com o texto selecionado para (re)edição.

Na interface de administração, o professor pode gerenciar o(s) cartola(s) com que está trabalhando, configurando grupos, elementos que aparecerão na tela de jogo e regras e outros aspectos referentes ao funcionamento do jogo.

No contexto do Edital 18 da SEAD, o projeto tem continuidade, em função da implementação da possibilidade de criação de página pública própria de cada cartola, na qual as produções dos alunos possam ser agrupadas. Esse desenvolvimento implica, além das funções de criação já existentes no software, o desenvolvimento de uma instância voltada à homologação de publicação dos textos considerados “prontos” por alunos e professores. Também está em previsão a implementação, no tabuleiro de jogo do Cartola, de um programa de mensagens imediatas que permita a comunicação dos participantes durante a utilização do software. Espera-se, com estes aprimoramentos, contribuir com o desenvolvimento de uma comunidade virtual de aprendizagem em torno das produções realizadas com o software Cartola.

## Referências

ALVES, Evandro. PRÁTICAS DE ESCRITA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: NOVELAS A-PARALELAS. Porto Alegre: UFRGS/FACED/PPGEdu. Tese apresentada para obtenção de Título de Doutor em Educação. 2006. Documento disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12183/000617527.pdf?sequence=1>. Acesso em 14/02/2013.

MAGGIONI, Simone Teresinha da Rosa. Projeto de letramento bilíngue (português/inglês) nos anos iniciais e o trabalho com o objeto de aprendizagem “Cartola”. Porto Alegre: CINTED/UFRGS. Monografia apresentada para obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação. 2013 (no prelo)