



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

III Ciclo de Palestras:

Novas Tecnologias na Educação

MINICURSO

Título: CARTOLA – criando e recriando histórias na Internet

Autores e sua experiência:

Margarete Axt (maaxt@vortex.ufrgs.br)

Evandro Alves (evandarilho@yahoo.com.br)

Andrei R. Thomaz (andrei@ufrgs.br)

Carime Rossi Elias (carime@terra.com.br)

Sílvia Meirelles Leite (silvia@vetorialnet.com.br)

Lucas Nunes Guimarães (terminator_linux@yahoo.com.br)

Apresentação do Cartola

O *Cartola* é uma atividade voltada para crianças em processo de alfabetização. Está disponível em www.lelic.ufrgs.br/cartola e é um ambiente lúdico voltado à criação e recriação de textos, articulando educação presencial e a distância via Internet por comunidades virtuais de aprendizagem. Sua estrutura possibilita que os usuários produzam histórias tanto individual quanto coletivamente, oportunizando a utilização do software por professores com grupos de alunos e entre grupos de escolas diferentes.

Quando o participante entra no software, encontra um espaço para escrever seu nome, o que será usado para identificar a autoria de quem produziu o texto. Logo após, acessa uma tela com três opções: *Criar Texto*, *Ler Textos* e *Créditos*.

Ao escolher *Criar Texto*, o participante encontra a imagem de uma cartola de mágico que, ao ser “clificada” faz com que surjam três elementos (uma figura, um som - que pode ser ouvido novamente clicando na imagem da orelha - e uma palavra) na tela. O participante é, então, convidado a escrever uma história a partir dos elementos apresentados. Tais elementos podem ser trocados por outros a qualquer momento bastando, para isso, um novo “clique” na figura da cartola (tanto para iniciar uma nova

história, quanto para continuar a atual, articulando-a aos novos elementos sorteados). O espaço de escrita disponibilizado permite que o usuário salve seu texto, enviando-o para o banco de dados.

Quando o usuário clica em *Ler Textos* ele acessa o Banco de Textos do *Cartola*. Esse é constituído de uma tabela com os títulos dos textos criados, seus respectivos autores e datas de publicação. Através dessa interface, pode-se escolher qual o texto gostaria de ler e/ou dar continuidade, tanto os seus próprios quanto de outros autores. Ao escolher um texto para dar continuidade, o texto original permanece no Banco de Textos e uma nova versão é salva como outro arquivo.

Outro recurso oferecido pelo *Cartola* é a *Interface para Pesquisadores*. Para ter acesso a mesma é necessário possuir uma senha que permite o acompanhamento das diversas versões produzidas pelos usuários. Através dessa interface pode-se selecionar o IP que acessou o *Cartola*, escolher o autor que usou o IP selecionado (tendo em vista que em Instituições de Ensino várias pessoas podem usar a mesma máquina e compartilhar um mesmo IP) e visualizar os elementos usados (figura, som e palavra) para construir o texto, assim como os elementos sorteados, mas descartados pelo usuário. O público alvo deste módulo do *Cartola* são os próprios professores que estiverem trabalhando com os seus alunos e/ou eventuais pesquisadores que queiram desenvolver estudos sobre a produção de textos no ambiente.

A partir dos recursos descritos, o *Cartola* possibilita:

- a. a construção de textos individuais e coletivos cujos processos, assim como as versões finais, ficam registrados no ambiente;
- b. a armazenamento de textos, por parte dos usuários, que podem ser editados em outra oportunidade; bem como a edição de textos já iniciados por outros usuários, sendo este armazenado em um novo registro, de forma a preservar o texto original.
- c. ao professor/pesquisador, através da *Interface do Pesquisador*, o acesso aos dados que poderão servir de *corpus* para análise, principalmente acerca do processo de construção de textos escritos.

Quanto à compatibilidade, o *Cartola* vem sendo desenvolvido para ter uma boa visibilidade em qualquer browser e que possa rodar e em diferentes sistemas operacionais. O único pré-requisito é o plug-in do Flash para se ver as animações. Além disso, o software, que foi projetado para uso na Internet, é facilmente adaptável para funcionar em Intranet¹.

Do ponto de vista estético, o *Cartola* foi elaborado de forma que poucos comandos estejam disponíveis na tela, visando simplificar as opções de acesso e facilitar seu uso. O fator lúdico foi preponderante na escolha dos elementos gráficos que compõe o software. Em virtude dessa escolha, recorreu-se ao uso de cores fortes, sons e animação. Também se escolheu privilegiar espaços com desenhos em conjunto com a escrita, a fim de que os usuários possam ler tanto as imagens, quanto os comandos, sem restringi-los a textos extensos. Um exemplo disso está nos comandos de impressão,

¹ Desde que configurado em um servidor que suporte MySQL e PHP e em computadores na Intranet que permitam visualizar animações em Flash.



texto novo e troca de figuras. Além dos elementos gráficos, recorreremos ao uso do elemento aleatório que, incluído no jogo, constitui-se como fator de imprevisibilidade e compõe a dinâmica de utilização.

De uma perspectiva pedagógica, *Cartola* trata-se de um jogo. Porém, em uma concepção de jogo em que não há, necessariamente, ganhadores e perdedores. Trata-se, sim, de um jogo de linguagem, em que a criação e recriação individual e/ou coletiva de histórias na Internet realimenta, independente de quem tenha a última palavra, o próprio jogo.

O professor assume aqui papel ativo, pois cabe a ele, em conjunto com seus alunos, debater sobre regras e utilizações a partir da estrutura do software, que se pretende maleável. Nessa direção, o software pretende incitar a criação por parte das crianças escritoras, mas também pelo professor em sua prática pedagógica, no planejamento, implementação e avaliação das atividades de escrita mediada pelo *Cartola*.

Do ponto de vista das teorias de aprendizagem, o *Cartola* fundamenta-se na concepção construtivista/interacionista de Jean Piaget (1978). Ou seja, a aprendizagem é vista como um *processo de construção* (não como transmissão e apreensão de conhecimentos) que, em última instância, é individual (acontece por caminhos diferenciados em cada sujeito nas relações estabelecidas com o objeto), mas que é, ao mesmo tempo, potencializada pelas possibilidades de estabelecimento de interações cooperativas/ dialógicas com outros sujeitos.

Súmula e tópicos a serem abordados:

O minicurso envolve:

- a) apresentação do *Cartola*;
- b) interação com o ambiente e manuseio de seus recursos;
- c) debate em torno de propostas com o uso *Cartola*.

Objetivo:

Propiciar aos participantes um embasamento teórico-prático necessário para a utilização do software *Cartola*.

Metodologia:

Essa proposta de minicurso de uso do software *Cartola*, parte da concepção interacionista piagetiana. Para tanto, o minicurso será estruturado da seguinte forma:

- apresentação do *Cartola* e de seus principais recursos;
- iniciar um texto com os elementos apresentados e salvá-lo;
- continuar o texto de outro participante;
- explorar a interface do pesquisador e suas possibilidades;
- debate presencial com o grupo em torno dos possíveis usos do *cartola*.



Referências Bibliográficas

AXT, M. et al. (2002) **Cartola**. In: XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – XIII SBIE. São Leopoldo, RS. p. 663.

AXT, M.; et al. (2003) **Produção coletiva em rede: é possível avaliar?** Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/margarete_producao.pdf. Acessado em: agosto/2003.

AXT, M. et al. (2003) **Cartola**. In: XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – XIV SBIE. Rio de Janeiro, RJ. p. 756-759.

COLLARES, Darli; ELIAS, Carime R. A Construção do Discurso Escrito – conferências de escrita. In: **Letras de Hoje**. Vol 37, nº 2, p.99-110. Porto Alegre: EDPUCRS. Jun/2002.

FERREIRO, Emília ; TEBEROSKI, Ana. (1986) **Psicogênese da Leitura e da Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas. 6ª ed.

PIAGET, J. (1978) **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar.