

421

**CONSTRUINDO O TUTORIAL DO SOFTWARE EDUCATIVO CARTOLA: COLETANDO CRITÉRIOS APONTADOS POR USUÁRIOS.** *Cintia Nunes, Evandro Alves, Thiago Esser, Margarete Axt (orient.) (UFRGS).*

Este projeto, vinculado à Secretaria de Educação a Distância (SEAD/UFRGS), realiza-se no Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição LELIC/UFRGS. O Cartola é um objeto de aprendizagem disponível na Internet voltado para grupos de alunos do ensino fundamental, que busca constituir-se como espaço para a escrita e reescrita de textos individuais e coletivos a partir do sorteio de três elementos distintos na tela (figuras, sons e palavras) configurando-se como interface de interação. Além dessa, há outra que permite ao professor configurar as atividades de escrita com seus alunos através do gerenciamento de elementos e grupos. O objetivo da pesquisa é investigar quais critérios os grupos de usuários (professores e alunos) apontam como importantes na constituição de um manual de utilização do software educativo Cartola. Para tanto, estão sendo estabelecidos os seguintes passos metodológicos: 1) Constituição de uma versão inicial do tutorial, enfatizando Gerenciamento e modos de Configuração do software. 2) Execução de um projeto de extensão que tem por público-alvo estudantes de Pedagogia da UFRGS em período de estágio curricular o qual objetiva promover um contato com o objeto de aprendizagem, bem como realizar avaliações à adequação do tutorial de utilização. Para tanto, realizar-se-ão entrevistas semi-estruturadas com as alunas do curso e atividades em ambiente virtual (AVENCCA). 3) Visitação nas escolas para acompanhamento dos momentos de utilização do Cartola pelas professoras estagiárias participantes do projeto de extensão. Espera-se, como resultados, que a síntese dos dados aponte critérios que possam ser considerados na criação do tutorial facilitando com isso o processo de ensino/aprendizagem nas escolas ao utilizar o objeto de aprendizagem Cartola.