

010

CARTOLA. *Lucas N. Guimarães, Andrei R. Thomaz, Carime R. Elias, Evandro Alves, Sílvia Meirelles, Margarete Axt* (LELIC – FAGED - UFRGS).

Cartola está disponível como site (<http://www.lelic.ufrgs.br/cartola>), voltado para crianças em processo de alfabetização. Elaborado por grupo de pesquisadores-colaboradores do LELIC/UFRGS, a partir de proposta teórica-metodológica construtivista de produção de conhecimento, constitui-se espaço lúdico de escrita, possibilitando exercício de produção textual e valorização da posição de autoria, numa perspectiva de criação. Participantes “clacam” na cartola, inventando histórias com três objetos (figura, som e palavra) surgidos na tela. Disponibiliza-se, então, espaço para a escrita, podendo esta ser salva. Mediante “cliques” na cartola, novos objetos aparecem, possibilitando continuar o mesmo texto com novos elementos, ou iniciar outra história. Opção pela Internet deve-se a possibilidades de utilização, por vários participantes em lugares diferenciados, na perspectiva de aprendizagem cooperativa. Voltado para atividade em instituições escolares, optou-se por interface em Flash, mais versátil na visualização em diferentes navegadores e sistemas operacionais. Objetos e textos produzidos são armazenados num banco de dados em MySQL, para eventual análise. Comunicação entre interface e banco de dados, dá-se pela linguagem PHP. Cartola encontra-se em desenvolvimento, sendo acrescentadas ferramentas que possibilitarão trabalho com textos já armazenados. (PIBIC-CNPq/UFRGS; ProTem/CNPq; Doutoranda CNPq; Doutorando CNPq; Mestranda CAPES)