

422

**O USO DA INTERFACE DIGITAL EM UM JOGO DE CRIAÇÃO DE TEXTOS.** *Thiago Mussatto Esser, Evandro Alves, Cintia Nunes, Margarete Axt (orient.)* (UFRGS).

Cartola é projeto vinculado à Secretaria de Educação a Distância (SEAD/UFRGS), que se realiza no Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição (LELIC). Trata-se de objeto de aprendizagem disponível na Internet voltado para grupos de alunos do ensino fundamental. Busca constituir-se como espaço para escrita e reescrita de textos individuais e coletivos mediante tecnologias digitais. Consiste de estrutura maleável na qual se pode propor a escrita de textos mediante apresentação de combinações de até três elementos distintos na tela (figuras, imagens, palavras). Nessa interface disponibilizam-se recursos desenvolvidos com ferramentas gráficas para animação, bem como de programação. Visando otimizar recursos da interface digital, tendo, de um lado, referencial teórico de design de interação e de usabilidade do software e, de outro, contribuições dos usuários do software. A presente pesquisa busca investigar formas apropriadas de utilização destes recursos em um jogo de criação de textos. Para tanto, estão sendo estabelecidos os seguintes passos metodológicos: constituição de versão inicial da interface gráfica; execução de projeto de extensão com público-alvo de estudantes de Pedagogia da UFRGS em período de estágio curricular, objetivando promover contato com o Cartola e realizar avaliações quanto à interface gráfica; visita nas escolas para acompanhamento dos momentos de utilização do Cartola pelas professoras estagiárias participantes do projeto de extensão. Atualmente, o projeto se encontra em fase de implementação da interface gráfica. Espera-se que, a partir de um estudo teórico do assunto e do acompanhamento das práticas de utilização do software, possam ser realizadas modificações no mesmo.