

Esta pesquisa envolve as áreas de letras, informática e design na criação de um sistema informatizado de ensino de literatura para a Educação Básica. O projeto abrange: 1) criação de estratégias de leitura em sistema eletrônico; 2) projeto gráfico da interface de usuário/máquina; 3) adequação do sistema eletrônico às atividades de leitura propostas; 4) teste de verificação da usabilidade com professores da Educação Básica. Os itens 1,2 e 3, no conjunto, comportam três etapas. Na primeira, foi criada uma estratégia de leitura objetivando mobilizar o imaginário dos alunos. Trabalhou-se com o conto A Carteira, de Machado de Assis, disposto em fragmentos [11] com espaço para os alunos registrarem suas hipóteses de continuidade do texto, a partir de uma pergunta, elaborada para provocar a interação do leitor na sequência da narrativa. Na etapa dois, foram selecionados diferentes fragmentos do conto para orientar a percepção do aluno sobre as figuras do narrador, dos personagens e sobre o espaço/tempo. São apresentados nas telas quatro campos em que há informações que monitoram a identificação de elementos linguísticos e literários (verbos, pronomes, advérbios e tipologia do narrador). Há também um campo para o aluno escrever sobre o perfil do personagem e confrontá-lo com o dos colegas. Na etapa três, o objetivo é contextualizar as ações no tempo/espaço através da montagem de uma galeria de fotos que recria o cenário da história. O objetivo da criação deste artefato é proporcionar aos professores condições de conectar as mídias digitais à leitura do texto literário. Foi realizado um teste com professores da rede pública estadual a fim de avaliar a usabilidade e dar sugestões de ajustes. Os dados do teste ainda não foram classificados e analisados.