

## **CONTINUE: Uma ferramenta colaborativa para narrativas de histórias**

**André Gadonski de Freitas<sup>1</sup>, Benjamin Grando Moreira<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Faculdade Avantis – Balneário Camboriú, SC – Brasil

<sup>2</sup>Centro de Engenharias da Mobilidade  
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – Joinville, SC – Brasil.

*andre.gadonski@gmail.com, benjamin.grando@ufsc.br*

### **1. Introdução**

A presente pesquisa objetiva à criação de uma aplicação que propicie aos educandos uma maneira de aprendizado participativa e colaborativa, onde estes possam interagir para a criação de narrativas de histórias, estimulando o pensamento cognitivo, a leitura e a escrita. Pesquisadores como [Papert 2008] e [Christensen, Horn e Johnson 2012], salientam que a escola deve repensar a forma de ensinar e estimular os alunos, acompanhando as tecnologias presentes e criando maneiras inovadoras de passar o conteúdo e que permitam, inclusive, serem trabalhados além dos limites da escola, pois com a facilidade da interconexão da internet, a integração de estudantes foi melhorada.

O envolvimento com as narrativas de histórias, desde antes do ingresso na escola, colaboram para o letramento, pois essas narrações constroem uma vivência entre a fala e a escrita, a fabula e o real, instigando e facilitando o processo de alfabetização nos primeiros anos escolares juntamente com a compreensão de diversas atribuições sociais da escrita [Kleiman 1995] e [Chiappini 2001].

A forma encontrada pelos autores para contribuir na melhora da leitura e a cognição acerca de um assunto, foi a proposta de uma ferramenta interativa para narrativas de histórias. A ferramenta proposta permite, em tempo real, que alunos criem um trecho da história dando a sua visão sobre o seu personagem e fomentando um tema inicialmente definido. A ferramenta proposta também faz uso de integração com o Facebook, com objetivo de convocar amigos para a escrita da história.

### **2. A ferramenta proposta**

O trabalho apresentado traz uma ferramenta online com acesso via navegador de internet para criação de histórias de forma colaborativa, onde o professor possa definir o título, uma introdução e os personagens que serão interpretados pelos alunos. Toda a edição de texto é realizada através de um editor simultâneo do conteúdo, onde todos os envolvidos durante o processo, saberão o que o outro está escrevendo, podendo diferir pela cor do seu personagem no texto.

A edição simultânea faz uso do Etherpad Lite (<http://etherpad.org>), que é um software de código aberto destinado a esse fim, responsável pela coloração do texto e controle de versão. A Figura 1 mostra a incorporação do Etherpad juntamente à ferramenta desenvolvida.

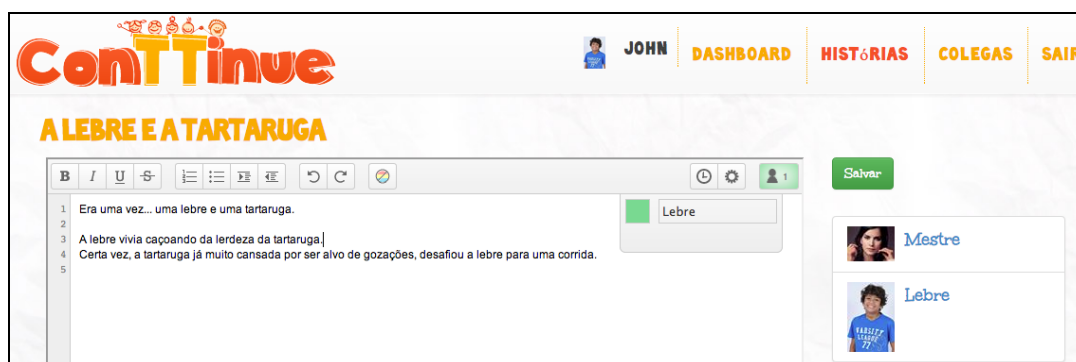


Figura 1. Tela de edição de uma história

O projeto é integrado à rede social Facebook, através da sua API para desenvolvedores, permitindo utilizar o mesmo controle de acesso ao Facebook para acessar a ferramenta, enviar uma mensagem de convite para o perfil do usuário convidado e postar no próprio perfil um conteúdo que divulgue o link para a história. Um detalhe importante é que a idade mínima para entrar no Facebook é de 13 anos, mas segundo estudo divulgado em [Gusmão 2014], mais da metade (54%) das crianças brasileiras entre 6 e 9 anos está na rede social.

### 3. Considerações finais

O diferencial da ferramenta apresentada nesse trabalho em comparação com propostas similares está em possuir um editor simultâneo, permitindo que os participantes editem ao mesmo tempo a história, podendo interferir durante a criação. Outro diferencial está em sua integração com o Facebook, do qual se espera que seu uso seja motivador pela posterior disponibilização das histórias no perfil dos participantes.

Além disso, a ferramenta conta com um controle de versão, que permite ao professor acompanhar a evolução da construção da história, podendo inclusive mensurar a participação de cada integrante no resultado, já que é possível destacar por cores os participantes.

A ferramenta encontra-se disponível no endereço <http://www.continue.com>.

### Referências

- Chiappini, L. (2001), *Outras linguagens na escolar*, Cortez, 3<sup>o</sup> ed.
- Christensen, C. M., Horn, M. B. e Johnson, C. W. (2012), *Inovação na sala de aula: Como a inovação disruptiva muda a forma de aprender*, Bookman.
- Gusmão, G. (2014), 54% das crianças de 6 a 9 anos estão no Facebook, diz estudo, <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/54-das-criancas-de-6-a-9-anos-estao-no-facebook-diz-estudo>, janeiro.
- Kleiman, A. (1995), *Significados do Letramento: uma Nova Perspectiva Sobre a Prática Social da Escrita*, Mercado de Letras.
- Papert, S. (2008), *A Máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*, Artmed.