

Narrativa não-linear: integração entre Língua Portuguesa e Web Design

Sylvana Karla S. L. Santos¹

¹Instituto Federal de Brasília (IFB) – Campus Brasília
Quadra SQN 610 Norte - Asa Norte – Brasília – DF – Brazil

sylkarla@gmail.com

Abstract. *To allow the integration of different knowledge, an integrated activity between Portuguese Language and Web Design was proposed for 53 students of a high school technical course, based on the reading of a literary work. Concepts of flowchart creation, programming logic and HTML were discussed. Students are expected to plan a non-linear narrative for the story they have chosen and create web pages to illustrate the possibilities for story developments.*

Resumo. *Para possibilitar a integração de diferentes conhecimentos, foi proposta uma atividade integrada entre Língua Portuguesa e Web Design para 53 estudantes de um curso técnico de nível médio, a partir da leitura de uma obra literária. Foram abordados conceitos de criação de fluxograma, lógica de programação e HTML. Espera-se que os estudantes realizem o planejamento de uma narrativa não-linear, mediante a história que escolheram e criem páginas web para ilustrar as possibilidades de desdobramentos das histórias.*

1. Introdução

De modo geral, as produções literárias são lineares, ou seja, possuem início, meio e fim. No entanto, é possível encontrar narrativas não-lineares que são aquelas em que o leitor pode definir o encaminhamento da história e mudar o percurso do seu progresso mediante as possibilidades [Castro et al. 2019]. No contexto educacional, a proposta serve para motivar os estudantes para além da leitura e com foco na escrita criativa, uma vez que serão desafiados a conceber novos episódios a partir de uma intencionalidade pedagógica e desenvolver uma interface gráfica para alcançar os objetivos em determinado contexto de uso [Barbosa et al., 2021, p. 34].

No âmbito dos cursos técnicos de nível médio integrado, é possível que duas ou mais componentes curriculares possam associar conteúdos que se comuniquem e promovam a junção por meio de atividades correlatas. Neste contexto, foi proposta uma atividade para a integração entre as disciplinas Língua Portuguesa e Web Design em um curso de formação técnica em informática.

O artigo está organizado como segue. Na Seção 2, é apresentada a conceituação de narrativas não-lineares. A Seção 3 explica a integração entre as componentes curriculares envolvidas na atividade. Na Seção 4, descreve-se os resultados obtidos até o momento. Por fim, a Seção 5 discorre as considerações.

2. Narrativas não-lineares

Assim como nos jogos, a não linearidade permite alcançar o término de uma partida por meio de diferentes caminhos que podem alterar, por exemplo, o tempo de duração de uma partida de cartas mediante a estratégia de cada jogador(a). As histórias não-lineares permitem que o(a) autor(a) crie mais de uma opção de narrativa para oportunizar ao leitor diferentes possibilidades de desdobramentos e oportunizar múltiplos finais a cada leitura [Sobreira et al. 2013]. Trata-se de uma prática semelhante aos usuários da web, quando da navegação em páginas de busca de notícias ou mesmo em redes sociais, saltando para *links* diversos, conforme seu interesse.

A narrativa não-linear foi disseminada a partir dos jogos [Castro et al. 2019], quando surgiram os *gamebooks*, ou livros-jogos, que são livros com histórias não-lineares e permitem desdobramentos de acordo com as escolhas feitas pelo leitor mediante a leitura. Outro exemplo é o RPG (Role-Playing Game) que consiste em um jogo de interpretação de personagens [Carreta 2021].

3. Integração entre Literatura e Design

A integração permite que conceitos semelhantes possam ser trabalhados por e em diferentes componentes curriculares na formação técnica. A proposta surgiu da união de dois docentes que atuam no terceiro ano do curso Técnico em Informática integrado ao ensino médio no Instituto Federal de Brasília (IFB), Campus Brasília, uma das instituições da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica (RFEPT). O objetivo da atividade é permitir que os estudantes possam, a partir da leitura de um livro literário de sua escolha, criar diferentes finais para a história e utilizar os conceitos de programação web para ilustrar as possibilidades que a narrativa irá fornecer ao leitor.

A atividade integrada envolve uma disciplina propedêutica (Língua Portuguesa) e uma disciplina da área técnica do curso (Web Design). Foi iniciada no segundo bimestre do curso e está em andamento em 2023, com previsão para ser finalizada e apresentada ao término do segundo bimestre. As duplas de estudantes foram formadas para incentivar o processo criativo entre pares que compõem as duas turmas do curso e totalizam 53 estudantes. No caso, apenas um dos grupos é formado por três estudantes, considerando necessidades específicas.

Os estudantes foram incentivados a buscar obras na biblioteca da do IFB promover a prática de pesquisa e autonomia. Alguns deles, escolheram títulos nacionais, como Quarto de Despejo, escrito por Carolina Maria de Jesus, que permite ter diversos desdobramentos, considerando os diferentes contextos abordados; enquanto outros estudantes preferiram livros de poemas. No contexto da disciplina Web Design, os estudantes já possuem conhecimento sobre criação de páginas com HTML e introdução à programação com script em HTML, com uso de botões (*button*). A partir desses conhecimentos, espera-se que sejam construídas páginas com a estrutura básica: título, parágrafo e botões.

Após a escolha das obras e antes de partir para a programação das páginas, os estudantes foram incentivados a definir os cenários possíveis e organizar as ideias utilizando a técnica de construção de fluxogramas, conteúdo abordado na disciplina Lógica de Programação e que serve para auxiliar o processo de criação por meio de esquema visual, utilizando alguns símbolos geométricos, como mostra o exemplo da Figura 1.

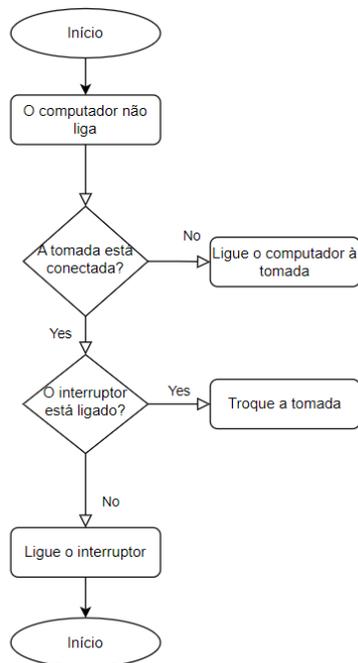


Figura 1. Fluxograma com pontos de decisão. Criado com <https://app.diagrams.net/>

A partir da elaboração do fluxograma, espera-se que o encadeamento de ideias e decisões possa ser previsto em etapa anterior à codificação. Além disso, com a elaboração do fluxograma os estudantes podem validar se a narrativa dará as opções que foram previstas pela dupla durante o planejamento, permitindo correções de possíveis erros de planejamento, como indicam os objetivos da Engenharia Cognitiva concebida por Norman [Barbosa et al., 2021, p.78] para entender a ação e o desempenho humano relacionados aos princípios de design e a elaboração de sistemas agradáveis para uso, além de viabilizar a documentação do software.

4. Resultados preliminares

Os estudantes foram orientados a criar páginas web com estruturas básicas em HTML, como título e parágrafo [Cardoso e Jesus 2022], além da inserção de imagens e *hyperlinks* para ilustrar. Embora não tenham sido abordados os conceitos de CSS, os estudantes são incentivados a criar estilos básicos para melhorar a experiência visual com a mudança do tipo de fonte, cores, fundo de tela.

Ao final, espera-se que os estudantes criem, no mínimo, telas como a mostrada na Figura 2, permitindo a navegação do leitor por meio da escolha entre os botões, levando-os ao próximo cenário para alcançar o final da história ou retornar para fazer a escolha de outra opção de continuidade da narrativa.



Figura 2. Página HTML com script modelo para o desenvolvimento da narrativa

As figuras 3 (a) e (b) mostram as duas primeiras telas elaboradas por uma das duplas de estudantes até o momento do envio dessa versão do artigo. A narrativa se refere ao Livro do Desassossego, escrito por Fernando Pessoa e publicado em 1982. Na primeira tela (figura 3a), o leitor tem a opção textual para ser apresentado à obra e um botão para prosseguir. A capa do livro está situada à direita da tela e foram usadas cores para contrastar fundo e fonte. Na segunda tela (figura 3b), o leitor acessa a continuidade da narrativa textualmente e que permite dois caminhos possíveis.

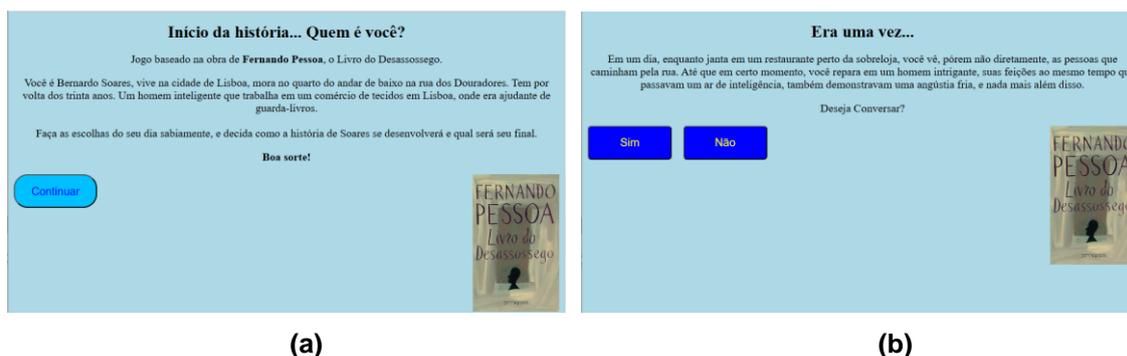


Figura 3. (a) Tela inicial em HTML; (b) Segunda tela [arquivo pessoal]

5. Considerações

Para além do planejamento e da integração de saberes durante a realização da atividade proposta, espera-se que a apresentação dos produtos promova uma discussão ao término do semestre letivo, com contribuições dos próprios estudantes e docentes para dar continuidade aos projetos no contexto da IHC, visto que os percursos escolhidos durante a interação com as narrativas poderão levar a diversas análises de acordo com os finais alcançados para cada história. Espera-se, ainda, que a leitura das obras e a aplicação dos conhecimentos promovam o objetivo da atividade, que é a integração de conteúdos.

Para trabalhos futuros, almeja-se dar continuidade à construção de sistemas computacionais com a inclusão de recursos mais visuais e com base na codificação com folhas de estilos ou CSS – *Cascading Styles Sheet*, que facilita a organização de fonte, cores, imagens e outros elementos gráficos. Essa mudança permite a evolução da versão atual do produto, além de avaliar a satisfação da equipe desenvolvedora (duplas) e dos usuários por meio de uma comparação de amadurecimento do produto e características de usabilidade.

Ressalta-se que, embora existam alguns softwares que facilitam a criação de narrativas não-lineares [Sobreira et al 2019], o intuito principal é que os estudantes percebam a integração dos conteúdos abordados nas duas disciplinas, com base na proposta da atividade integrada.

Além disso, por se tratar de um curso integrado, é importante o planejamento de atividades que possibilitem a união de conhecimentos gerais e técnicos, como previsto no plano do curso, para promover a aprendizagem significativa e criativa. Por fim, a apresentação das narrativas aos colegas da turma possibilitará a visualização a interface criada, a validação do planejamento e a interação do leitor de forma prazerosa e agradável ao usuário do produto.

Referências

Barbosa, S. D. J., Silva, B. S., Silveira, M. S., Gasparini, I., Darin, T. e Barbosa, G. D. J. (2021) *Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário* [livro eletrônico] ISBN 978-65-00-19677-1.

Cardoso, G. S. e Jesus, A. M. (2022) “betterwrite.io - Processador de Texto voltado para a Criatividade”. In: *Pôsteres e Demonstrações - Simpósio Brasileiro de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC)*, 21., Diamantina. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 96-99. DOI: https://doi.org/10.5753/ihc_estendido.2022.224868

Carreta, M. (2021) “Como criar histórias não lineares: escolha a sua própria aventura!” In: *Proceedings of SBGames*, XX, Gramado-RS, Brasil. 2021, p. 1-6. <https://www.sbgames.org/proceedings2021/Tutoriais/210981.pdf>

Castro, B. M. N., Santos, M. B. e Mombach, J. (2019) “Um Mapeamento de Ferramentas Digitais para Criação de Narrativas Não-Lineares”. In: *Workshop de Informática na Escola*, 25., Brasília. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019, p. 256-265. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.256>.

Sobreira, E. S. R., Nunes, M. C. e Morassi, S. B. (2013) “Produzindo histórias não lineares: um incentivo à produção escrita e leitura, através do uso contextualizado da tecnologia”. In: *Workshop de Informática na Escola*, 19., Campinas. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2013, p. 160-168. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2013.160>.