



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**MARÍLIA GERLANE GUIMARÃES DA SILVA**

**O USO DO SOFTWARE HAGÁQUÊ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA  
NA CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: AUXILIANDO NO  
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.**

**CAMPINA GRANDE – PB  
2012**

**MARÍLIA GERLANE GUIMARÃES DASILVA**

**O USO DO SOFTWARE HAGÁQUÊ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA  
CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: AUXILIANDO NO  
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao curso de Graduação em  
Pedagogia da Universidade Estadual da  
Paraíba em cumprimento à exigência para  
obtenção do grau de Licenciada em  
Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ms. Maria Lúcia  
Serafim.

**CAMPINA GRANDE - PB  
2012**

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB.

S586u      Silva, Marília Gerlane Guimarães da .  
ferramenta      O uso do software HagáQuê como  
pedagógica na construção de histórias em  
quadrinhos [manuscrito]: auxiliando no processo  
de ensino e aprendizagem / Marília Gerlane  
Guimarães da Silva , 2012.  
37 f. : il. : color

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em  
Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba,  
Centro de Educação, 2012.

“Orientação: Profa. Ma. Maria Lúcia Serafim ,  
Departamento de Pedagogia”.

1. Didática 2. História em Quadrinhos 3. Método  
de Ensino I. Título.

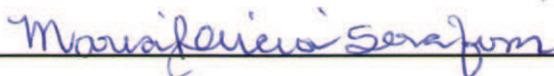
21. ed. CDD 371.33

MARÍLIA GERLANE GUIMARÃES DA SILVA

**O USO DO SOFTWARE HAGÁQUÊ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA  
NA CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: AUXILIANDO NO  
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.**

Aprovado em: 05 / 12 / 2012

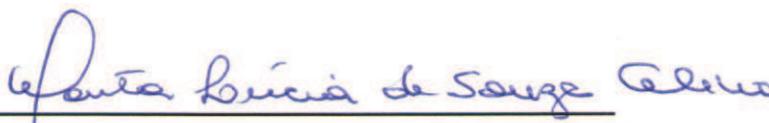
**Banca Examinadora:**



**Prof<sup>ª</sup>. Ms. Maria Lúcia Serafim – UEPB  
(Orientadora)**



**Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Valdecy Margarida da Silva - UEPB  
(1<sup>ª</sup> Examinadora)**



**Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup> Marta Lúcia de Souza Celino - UEPB  
(2<sup>ª</sup> Examinadora)**

A mudança pedagógica que todos almejam é a passagem de uma Educação totalmente baseada na transmissão da informação, na instrução, para a criação de ambientes de aprendizagem nos quais o aluno realiza atividades e constrói o seu conhecimento. (VALENTE, 1999, p.31)

## RESUMO

SILVA, Marilia Gerlane Guimarães da. **O uso do software HagáQuê como ferramenta pedagógica na construção de histórias em quadrinhos: auxiliando no processo de ensino e aprendizagem.** 2012. Artigo (Graduação). Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia. CEDUC/UEPB. Campina Grande, 2012.

Este texto é um estudo qualitativo exploratório e caracteriza-se como um relato de experiência, cuja intervenção foi realizada na minha própria sala de aula na qual sou professora titular de alunos do 5º ano do ensino fundamental com idade entre 9 e 13 anos na escola da rede pública municipal Padre Inácio, localizada no município de Boqueirão - PB. O objetivo desta vivência se deu no sentido de implementar “O uso do *software HagáQuê* como ferramenta pedagógica na construção de histórias em quadrinhos, tendo em vista, auxiliar no processo de ensino e aprendizagem das crianças”. Diante da atual sociedade da informação, fica praticamente impossível manter as novas tecnologias distantes do ambiente escolar, já que estas poderão oferecer para toda a escola um espaço muito mais enriquecedor com variados instrumentos de informação, possibilitando aos alunos uma aprendizagem significativa. Para tanto, o educador precisa se preparar e questionar sobre a sua própria práxis e sobre o seu papel perante esta nova sociedade da informação. Nesse sentido, dentre as novas tecnologias existentes, podemos citar os *softwares* educativos, que são ferramentas tecnológicas que podem favorecer a mediação pedagógica docente como práticas inovadoras e, deste modo, traz significativas condições para que o processo de aprendizagem possa ser significativo. E, frente ao grande interesse das crianças por histórias em quadrinhos, sendo a sua leitura um passatempo bastante comum e conhecendo o potencial de seu uso na educação em geral e também dos computadores, o *software HagáQuê* foi utilizado na realização deste trabalho. O interesse por este tema teve origem a partir de estudo sobre *softwares* educativos abordado na disciplina Educação e Tecnologia, integrante do Curso de Pedagogia, da Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, durante o 1º semestre de 2010. O objetivo geral deste estudo foi o de analisar e relatar a experiência da usabilidade do *software HagáQuê* como ferramenta pedagógica na criação das histórias em quadrinhos, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem. Este artigo fundamenta-se na importância da tecnologia e, sobretudo, dos *softwares* educativos no processo de ensino e aprendizagem, quando inserida na prática pedagógica dos professores. Para tanto, além da aplicação de questionário e de estudo qualitativo exploratório, foram tomados como subsídios as contribuições teóricas dos PCN's - Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) e dos autores: Valente (1999), Almeida (2000), Tanaka (2004), Assmann (2005), Lopes (2005), Weiler (2006), Kenski (2007), Kanno (2008), Zancanaro (2011) e Moran (2012), que foram apoio na compreensão e aprofundamento do tema.

**Palavras-chave:** Novas Tecnologias. Ensino e aprendizagem. *Software HagáQuê*. História em quadrinhos.

## RESUMEN

SILVA, Marília Gerlane Guimarães da. **El uso del software HagáQuê como herramienta pedagógica en la construcción de historietas en cómics: auxiliando en el proceso de la enseñanza y aprendizaje.** 2012. Artículo (Graduación). Curso de Licenciatura Plena en Pedagogía. CEDUC/UEPB. Campina Grande - PB 2012.

Este texto es un estudio cualitativo exploratorio y se caracteriza como un relato de experiencia, cuya intervención fue realizada en mi propia aula de clase en la cual soy profesora titular de alumnos del 5º Año de la Enseñanza Primaria con edad entre 9 y 13 años en la escuela de red pública municipal Padre Inácio, localizado en el municipio de Boqueirão – PB. El objetivo de esta experiencia se dio en el sentido de implementar “El uso del *software HagáQuê* como herramienta pedagógica en la construcción de historietas en cómics, tiendo en vista auxiliar en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de los niños”. Delante de la actual sociedad de la información, queda prácticamente imposible mantener las nuevas tecnologías distantes del ambiente escolar, ya que estas podrán ofrecer para toda a la escuela un espacio mucho más enriquecedor con varios instrumentos de información, posibilitando a los alumnos un aprendizaje significativo. Por lo tanto, el educador precisa se preparar y cuestionar sobre a su propia praxis y sobre su papel en esta nueva sociedad de información, En ese sentido, dentro de las nuevas tecnologías existentes, podremos citar los *software* educativos, que son herramientas tecnológicas que pueden favorecer a la mediación pedagógica docente como prácticas innovadoras y, de esa manera, tras significativas condiciones para que el proceso de aprendizaje pueda ser significativo. Y, delante al grande interese de los niños por historietas en cómics, siendo a su lectura un pasatiempo bastante común y conociendo el potencial de su uso en la educación en general y también de los ordenadores, el *software HagáQuê* fue utilizado en la realización de este trabajo. Lo interesante por este tema tuvo origen a partir de estudio sobre *softwares* educativos abordado en la asignatura Educación y Tecnología, integrante del Curso de Pedagogía, de la Universidad Estatal de la Paraíba \_ UEPB, durante el 1º semestre de 2010. El Objetivo general de este estudio fue analizar y relatar la experiencia de la usabilidad del *software HagáQuê* como herramienta pedagógica en la creación de las historietas en cómics, auxiliando en el proceso de la enseñanza-aprendizaje. Este artículo fundamentarse en la importancia de la tecnología y, sobre todo, en los *softwares* educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuando inserida en la práctica pedagógica de los profesores. Por lo tanto, además de la aplicación de cuestionarios y de estudio cualitativo exploratorio, fueron tomados como subsidios a las contribuciones teóricas de los PCN's - Parámetros Curriculares Nacionales (1997) y de los autores: Valente (1999), Almeida (2000), Tanaka (2004), Assmann (2005), Lopes (2005), Weiler (2006), Kenski (2007), Kanno (2008), Zancanaro (2011) y Moran (2012), que fueron apoyo en la comprensión y profundización en el tema.

**Palabras-llave:** Nuevas Tecnologías. Enseñanza y Aprendizaje. *Software HagáQuê*. Historietas en Cómics.

## INTRODUÇÃO

Atualmente, estamos presenciando uma significativa evolução das tecnologias da informação. Essa evolução tecnológica tem sido veloz e surpreendente, a tal ponto que a sociedade atual passou a ser chamada de “sociedade da informação”. Diante desta sociedade, fica praticamente impossível manter as novas tecnologias distantes do ambiente escolar, já que estas poderão oferecer para toda a escola um espaço muito mais enriquecedor, com variados instrumentos de informação, possibilitando aos alunos uma aprendizagem significativa.

Esses novos instrumentos tecnológicos fornecem várias informações ao mesmo tempo, fazendo com que ocorra uma aprendizagem mais interativa, criativa e uma construção coletiva do conhecimento. As tecnologias inseridas nas aulas poderão estar colaborando com uma melhor e mais ampla apreensão dos conteúdos justamente porque as mesmas, já fazem parte da sociedade em que o aluno está inserido, ou seja, já fazem parte do seu dia-a-dia.

Dentro deste panorama, ganha importância a questão da postura do professor, do seu posicionamento frente à tecnologia em uso na educação. Para tanto, o educador precisa se preparar e questionar sobre a sua própria práxis e sobre o seu papel perante esta nova sociedade da informação. O educador precisa ter em mente que não pode mais ficar indiferente a esta situação, ou seja, indiferente à implantação desses meios tecnológicos em suas aulas. Ele deve estar aberto às inovações, precisa saber manusear os novos instrumentos tecnológicos, utilizando-os em prol do processo de ensino e aprendizagem e buscando a interatividade dos alunos na produção do conhecimento.

Por perceber que as crianças têm grande interesse por histórias em quadrinhos, sendo a sua leitura um passatempo bastante comum e conhecendo o potencial de seu uso na educação em geral, como também dos computadores, o *software HagáQuê* foi utilizado como interface na realização deste trabalho.

O *software* educacional *HagáQuê* é um editor de histórias em quadrinhos, distribuído gratuitamente, que possibilita a criança criar sua própria história, o mesmo possui um banco de imagens com os diversos componentes para a construção de uma história (cenário, personagens, balões, etc.) e vários recursos de

edição destas imagens. O som (disponível no *software* e/ou gravado pela criança) é outro recurso oferecido para complementar a história criada no computador.

O uso do *software HagáQuê* pode trazer diferenciações para o ensino, proporcionando uma aprendizagem focada no aprender com diversão, utilizando as histórias em quadrinhos. O *HagáQuê*, além de divertir, pode estimular no exercício da linguagem escrita e oral, sendo um excelente incentivo para a produção de textos dos alunos.

Com efeito, o uso do *software HagáQuê* em sala de aula resultou em um estudo cujo objetivo geral é analisar e relatar a experiência da usabilidade do *software HagáQuê* como ferramenta pedagógica na criação das histórias em quadrinhos, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem. Como objetivos específicos foram definidos os seguintes:

- Produzir através do *software HagáQuê* uma história em quadrinhos enfocando o estudo do meio ambiente, de modo a permitir a criação e representação por meio de textos e desenhos;
- Mostrar que a interação do professor com mediações tecnológicas em ambientes computacionais pode potencializar o ensino e a melhora da aprendizagem dos alunos;
- Analisar a usabilidade do *software* educacional *HagáQuê* e sua importância para o desenvolvimento da habilidade de produção de texto.

Acredita-se que os recursos tecnológicos não modificam por si só o processo de ensino e aprendizagem, mas dependem também das posturas e atitudes das instituições escolares e de todos os que fazem parte desse processo, em destaque os professores, procurando mediar o uso destes recursos em prol de uma melhor aprendizagem significativa.

Este estudo soma-se aos esforços de tornar mais compreensível a prática do uso de *softwares* desta natureza de construção de quadrinhos mais efetiva, configurando sua qualidade de mediação quando contextualizada no processo de ensino e aprendizagem em que o professor, como mediador, pode explorar os vários elementos de imagem, animação e som que estes apresentam e, assim, fazer interações deles com os conteúdos a serem trabalhados e nas atividades que envolvem a produção de textos.

## A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO ESCOLAR

Como bem sabemos a educação é um elemento essencial na construção da sociedade, estando baseada na produção do conhecimento e no aprendizado do mesmo. Por estarmos diante de um grande acervo de avanços no campo da comunicação e da informação, a educação passa também a ser um elemento chave na construção de uma sociedade fundamentada na informação e na comunicação. Com isto, é de extrema importância a educação estar aberta e apta à introduzir as novas tecnologias no processo educativo, até mesmo porque vivemos numa sociedade que se produz em meio a estas transformações. Portanto, temos que estar preparados para assumir novos papéis na sociedade de hoje e na sociedade que ainda está por vir.

Segundo Kenski (2007, p.33):

O poder da linguagem digital, baseado no acesso a computadores e todos os seus periféricos, a internet, aos jogos eletrônicos, etc., com todas as possibilidades dessas mídias influenciarem cada vez mais a constituição de conhecimentos, valores e atitudes cria uma nova cultura e uma outra realidade informacional.

É por estes e outros aspectos que a escola deve estar atenta e aberta para as mudanças que a sociedade sofre, em estado de permanente aprendizagem, introduzindo os recursos tecnológicos na educação e mediando, de modo significativo, a inserção dos alunos na sociedade do conhecimento, a fim de que o mesmo possa lidar com as constantes transformações que as novas tecnologias proporcionam ao mundo.

Fica cada vez mais visível a importância de todos os que fazem parte da educação escolar buscarem a qualificação e manterem-se atualizados com as novas tecnologias, pois estas já estão presentes no dia-a-dia do alunado seja em casa, na rua, no trabalho, enfim, de forma pública ou privada.

Para ressaltar a ideia mencionada, Weiler (2006, p. 3) coloca:

Os avanços tecnológicos estão presentes em toda a parte. Não há como ficar indiferente a isto. Pois está presente no dia-a-dia de todos os indivíduos, trazendo novas informações como uma nova forma de comunicação. Com isso, destaca-se a importância de introduzir tais avanços no cotidiano educacional que a criança pertence.

As novas tecnologias da informação, se bem utilizadas, podem ajudar e auxiliar muito no processo de ensino e aprendizagem, trazendo melhorias na abordagem de conteúdos em sala de aula e favorecendo uma melhor fixação dos mesmos, além de ser uma maneira de interagir e motivar a todos na busca do aprender.

Destaca-se, neste ponto, a importância que o ambiente tem no desenvolvimento intelectual da criança, pois conforme a teoria de Vygotsky, a aprendizagem ocorre através da interação com o meio social. E, para completar esse pensamento, Sternberg (2000, p. 384, *apud* Weiler 2006, p. 8) enfatiza o papel do ambiente no desenvolvimento intelectual da criança. Postula que “o desenvolvimento procede enormemente de fora para dentro, pela internalização – a absorção do conhecimento proveniente do contexto. Assim, as influências sociais, em vez de biológicas, são fundamentais na sua teoria”.

Isto quer dizer que esse grande acervo de tecnologias trouxe para as crianças muitos instrumentos atrativos que chegam a produzir efeitos especiais parecidos com o real, com formas e cores chamativas que as levam para um mundo mágico. Por isso, as crianças hoje são tão fascinadas pelos instrumentos tecnológicos que acabaram sendo suas novas formas de brincar, de estar em contato com uma ampla possibilidade de informações e contribuindo, assim, no seu desenvolvimento infantil, na medida em que desenvolvem suas criatividade e suas habilidades para desenvolverem-se, cognitivamente e socialmente, preparando-se para o futuro. É aí que a escola deve ficar atenta e inserir esses novos instrumentos como apoio ao processo de ensino e aprendizagem de forma a contribuir com uma aprendizagem mais ampla e eficaz para aqueles que já nasceram nesta nova sociedade da informação e comunicação.

Portanto, é importante frisar que a educação voltada aos meios tecnológicos da informação visará à absorção coletiva do conhecimento, pois através destes os alunos aprenderão mais e estarão mais aptos à socializar o saber. Ensinar com as novas tecnologias conduz a resultados significativos, principalmente quando há também uma mudança na postura do educador e no ensino e aprendizagem convencional.

É essencial compreender que a utilização de recursos tecnológicos, em atividades pedagógicas sem que haja uma mudança na metodologia, não passará apenas de mero instrumento tecnológico, ou seja, não é suficiente adquirir novos

instrumentos tecnológicos sem que haja uma mudança na postura do educador e na forma convencional de ensino e aprendizagem do mesmo. O professor deve ter em mente que é um orientador e não um detentor do saber, este deve orientar e definir com seus alunos como esses meios irão ajudá-los a desenvolver o conteúdo de forma mais prática e fácil de absorver, atingindo, assim, seus objetivos.

## **UM NOVO PROFESSOR NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**

É importante sabermos que a disponibilização crescente da informação não basta para caracterizar uma sociedade da informação, o mais importante é o desencadeamento de um vasto e continuado processo de aprendizagem. Portanto, é importante e fundamental que a sociedade da informação seja, acima de tudo, uma sociedade de aprendizagem, visto que o processo de aprendizagem já não se limita ao período de escolaridade tradicional.

Neste sentido, conforme aponta Assmann (2005, p. 17):

Para que sejam aproveitadas todas as vantagens econômicas e sociais do progresso tecnológico e melhorada a qualidade de vida dos cidadãos, a sociedade da informação deve assentar nos princípios da igualdade de oportunidades, participação e integração de todos, o que só será possível se todos tiverem acesso a uma parte mínima dos novos serviços e aplicações oferecidos pela sociedade da informação.

Para isto, serão necessárias políticas públicas para que todos sejam beneficiados com as vantagens do progresso tecnológico, assegurando a igualdade de acesso à sociedade da informação. É importante que o acesso a instituições com recursos tecnológicos se efetive a partir da garantia de acesso e permanência do aluno na escola, onde seja dada a oportunidade de construção do conhecimento para todos, ou seja, que todos possam ser tratados como verdadeiros cidadãos.

A informática é um dos meios que pode contribuir mais significativamente com a construção e a vivência da cidadania no ambiente escolar, pois os diferentes recursos tecnológicos de nosso tempo, dentre eles a internet permite realizar pesquisas e produzir conhecimentos de modo colaborativo criando identidades autônomas para o enfrentamento dos problemas sociais contemporâneos que exigem soluções criativas e urgentes. Segundo Assmann (2005, p. 19), “o que há de novo e inédito com as tecnologias da informação e da comunicação é a parceria cognitiva que elas estão começando a exercer na relação que o aprendente

estabelece com elas”. Termos como “usuários” já não são suficientes para expressar a relação cooperativa entre o ser humano e as máquinas inteligentes. “O papel delas já não se limita à simples configuração e formatação, ou, ao enquadramento de conjuntos complexos de informação. Elas participam ativamente do processo da informação para o conhecimento”. Enfim, as novas tecnologias têm um papel ativo e co-estruturante em relação ao aprender e/ou produzir conhecimento.

Alerta-se, assim, para o cuidado de que a utilização dos recursos computacionais não seja, exclusivamente, só para aprender computação e, sim, seguir um objetivo educacional. Utilizando-se a informática para promover o aprendizado no ambiente escolar, há vantagem de utilização dos recursos computacionais como ferramentas em prol da produção e socialização do conhecimento.

Sabemos, porém, que apesar de estarmos diante de uma nova sociedade da informação e da comunicação há ainda resistência de muitos professores para introduzirem as novas tecnologias na pesquisa pessoal e na sala de aula, pensando, muitas vezes, que serão superados, no plano cognitivo, pelos recursos instrumentais da informática. É preciso conscientizar os professores de que a função dos mesmos não só está ameaçada, mas aumenta em importância, pois seu papel já não será o da transmissão de saberes supostamente prontos, mas o de mentores e instigadores ativos de uma nova dinâmica de pesquisa e aprendizagem.

As tecnologias digitais alteram o processo de ensino e aprendizagem em seus significados em função de uma nova visão do mundo e do ser humano. O papel do professor está condicionado à forma com que as tecnologias digitais são apresentadas no processo de ensino: como máquinas de instrução, ferramentas auxiliares do processo educativo ou parceiras evolutivas, co-autoras. O desenvolvimento de atividades mais complexas com o uso de tecnologias continuará a valorizar a atenção, a capacidade de concentração, a organização do conhecimento, surgindo outros aspectos mais essenciais a serem trabalhados pela escola, na qual exigirão a elaboração de uma nova abordagem teórica, centrada na valorização do conhecimento, o que significa “aprender a buscar o saber”.

Entretanto, os ganhos de qualidade no processo de ensino e aprendizagem parecem não estar sendo concretizados nas práticas escolares. De acordo com Lopes (2005, p. 35):

A maioria das escolas está subutilizando a informática no processo pedagógico, como máquina de instrução programada, brinquedo divertido para troca de mensagens ou, em casos piores, meio e fonte de informações em pesquisas que se restringem a copiar e colar artigos. Desta forma, muito se perde do potencial tecnológico, podendo haver até mesmo desqualificação do trabalho pedagógico.

As tecnologias podem potencializar o processo educativo, tornando-o mais interessante e dinâmico, o que não significa afirmar uma escola sem problemas, considerando que, diante da nova realidade, novos problemas são gerados, como: a superficialidade na análise das informações, a falta de privacidade, entre outros, surgindo, assim, os desafios. Como nos diz Lopes (2005, p. 36): “É preciso ressignificar as palavras, aprender e ensinar”.

As tecnologias digitais requerem um novo espaço educacional, na qual as redes de relações estabelecidas proporcionam múltiplas possibilidades de interação. Assim, o sujeito só pode ser entendido no âmbito do seu mundo social, através das relações que estabelece consigo mesmo, com os outros homens, com a natureza e também com a técnica. “Nós somos parte integrante do todo e o todo é também parte integrante de nós” (LOPES, 2005, p. 38).

Sendo assim, as funções do professor estão alteradas. Sua ação educativa centra-se na construção de um processo educativo baseado na interatividade e na criatividade. A nova postura aponta para orientação de caminhos, para sugestão de diferentes possibilidades. O professor não é aquele que apresenta a palavra final, mas permite e estimula a discussão e a promoção de conflitos.

Diante de tais transformações, é preciso, e necessário, pensar em novas dimensões de atuação do professor a partir das experiências já desenvolvidas e praticadas na escola. O novo papel do professor emergirá das relações também inovadoras que já começam a ser estabelecidas, visto que há um novo paradigma sendo construído que exige uma nova forma de ensinar.

As novas tecnologias digitais significam a configuração de um novo mestre que, no estabelecimento de suas mediações entre o aluno e as informações, é alguém essencial, pois dá a direção, indica os caminhos, facilita a construção e a aquisição dos conhecimentos de uma forma simples e clara. Não se trata de alguém que existe no processo como o complicador que impõe obstáculos ao aluno, mas sim alguém que simplifica a caminhada, indica caminhos, expandindo as possibilidades de aprender.

São necessárias metodologias que compreendam que o desenvolvimento da aprendizagem constitui-se por processos integradores e dinâmicos os quais abrangem as várias dimensões humanas e objetivem a promoção da autonomia do aprendiz, visto que estamos nos referindo à espaços de aprendizagem abertos e interativos.

O professor precisará reconhecer que “o processo de aprendizagem é um espaço aberto, constituído por conhecimentos que emergem de entrelaçamento de ações de exploração, investigação e construção de forma coletiva ou individual” (LOPES, 2005, p. 44). Surgem, assim, duas novas funções destacadas pela referida autora: a de promotor de associações e vínculos (promotor de interações) e a de promotor de sensibilidades.

Dessa forma, o papel do professor não pode estar restrito à função de anunciador de informações e sim à muitas outras funções como a de organizador de ambientes de aprendizagem com o maior número possível de aberturas para que o aluno trilhe o caminho do aprender.

Como afirma Lopes (2005, p. 46): “É certo que o professor não é alguém que sabe, mas sim alguém que pesquisa. E para alguém que se reconhece como pesquisador aprendiz, as tecnologias digitais são parceiras necessárias e essenciais”.

Educar no campo das tecnologias digitais significa centrar o aprendizado como processo contínuo que valorize o inesperado, a imaginação criativa, as divergências, objetivando promover à autonomia e a explosão dos sentimentos a cada conquista, a cada descoberta.

Em síntese, “os novos ambientes de aprendizagem requerem desse educador-pesquisador: competência de saber trocar saberes, habilidades para construir e reconstruir com seus alunos conhecimentos significativos, para reconhecer o erro como fator de construção e saber lidar com as incertezas, as transitoriedades, os problemas” (LOPES, 2005, p. 49).

O professor diante desse novo contexto deve abandonar a figura do sábio e apresentar uma postura de humildade, de um contínuo aprendiz, buscando transformar a escola em um espaço prazeroso de aprendizagem. Estabelecer novas funções precisas e certas ao professor não é possível. O que se tem é o reconhecimento de que qualquer mudança nos processos educativos solicitará ao professor não somente novos estudos, mas a incorporação e uma nova forma de ser

e estar no mundo. Isso contribuirá decisivamente na configuração de novas metodologias e novas dimensões pedagógicas de atuação.

A apropriação das transformações para si, por parte do professor, é uma das garantias de que as tecnologias digitais não estarão sendo utilizadas apenas como recursos tecnológicos que camuflam velhas teorias e continuam enquadrando o aluno como mero espectador e simples receptor de informações, aprisionando seus talentos, pensamentos e suas criatividade. As interações estabelecidas através e pelas tecnologias são elementos importantes, nas quais os espaços de interação e comunicação, as alternativas de expressões criativas, as construções cooperativas de conhecimento e a reflexão crítica e, acima de tudo, prazerosa, poderão ser a marca mais acentuada dos novos contornos que irão emergir e ressignificar a aprendizagem.

## **HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

As histórias em quadrinhos são narrativas compostas de dois meios de expressões diferentes: o desenho e o texto, expostos em quadros, lembrando que como meio de comunicação de massa, conforme são utilizadas atualmente, as histórias em quadrinhos são tipos de narrativas que se expressam essencialmente por meio de imagens. A imagem é, nesse tipo de texto, o elemento principal da narrativa, pois sugere movimento e sucessão de fatos. Isto implica dizer que muitas histórias em quadrinhos não apresentam texto verbal. Assim, para entender uma história, não basta que os leitores saibam ler o que está escrito, é preciso também ler o que as imagens representam como o lugar onde acontece a história, as personagens (quem são como são, quais as expressões do rosto, o que estão fazendo) e as indicações de sequência temporal.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais apresentam os quadrinhos como gênero adequado para o trabalho com a linguagem escrita, tanto para o primeiro quanto para o segundo ciclo fundamental. Diante disso, os professores conscientes da importância dos quadrinhos fazem deles um material didático e significativo para aprendizagem dos alunos.

No que diz respeito à origem das histórias em quadrinhos, podemos dizer que surgiu desde a época da civilização, com as inscrições rupestres nas cavernas pré-

históricas, na qual já se evidenciava a necessidade de registros de cenas do seu cotidiano, como, por exemplo, os incidentes de suas caçadas. Diante dos perigos de um meio agressivo o homem descobria, sem mesmo saber, a sua capacidade de criar por meio da imagem, não só comunicando, mas produzindo cultura. Posteriormente, os povos egípcios produziram imagens pintadas ou modeladas no interior dos templos e nos túmulos, (representando figuras do faraó, da corte, cenas de caçadas, de colheitas, de oferendas, ou mesmo cenas domésticas). Pouco a pouco imagens e textos foram se adaptando, e assim, os quadrinhos passaram a ser formados por dois elementos gráficos distintos ou juntos, são eles: a imagem e a linguagem escrita.

Hoje, as histórias em quadrinhos possuem mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como uma ampliação da personagem, o que proporciona maior dinamização na leitura: os chamados balões, considerados um elemento recente na moderna história em quadrinhos, se manifestando já na Idade Média.

Com a invenção da imprensa, a palavra escrita deu um grande salto e os avanços da tecnologia e dos novos meios de impressão, possibilitaram o desenvolvimento desse meio de comunicação de massa que contém a expressão gráfica e visual. E essa nova forma de linguagem que surgia, criava outros significados, novos valores que possuíam intensa relação com a cultura da época. A linguagem dos quadrinhos, de forma inconsciente ao leitor, criava sensações de profunda significação cultural e social.

Entre os precursores das histórias em quadrinhos estão o suíço Rudolph Topffer, o alemão Wilhelm Busch, o francês Georges ("Christophe") Colomb e o brasileiro Angelo Agostini. Alguns consideram como a primeira história em quadrinhos a criação de Richard Outcault, (*The Yellow Kid*) em 1896.

As histórias em quadrinhos, hoje, estão presentes nos mais variados países, no dia-a-dia dos cidadãos sejam em campanhas publicitárias, campanhas de educação em geral, na ilustração de livros didáticos, em jornais, revistas e mais recentemente na *internet*, com diversos autores e com publicações circulando com uma enorme variedade de títulos e tiragens atingindo, até mesmo, milhões de exemplares que são consumidos, principalmente, por um público composto de crianças e jovens.

## O USO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Atualmente, as histórias em quadrinhos têm sido uma opção de entretenimento muito aceita pelas crianças e tem feito parte do universo dos meios de comunicação, que cada vez mais influenciam na formação da criança. Diante disso, as histórias em quadrinhos têm adentrado no espaço escolar através de gibitecas, das personagens que viram filmes e do próprio livro didático, que vem se utilizando de tirinhas e pequenas histórias para tratar de temas em diferentes áreas do conhecimento no intuito de ajudar no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, já que são constituídas por imagens e escritas ou somente imagens.

A criação de uma história em quadrinhos ajuda crianças em todos os estágios de desenvolvimento da linguagem escrita. No início, é possível que a criança construa uma história apenas com desenhos e depois, em um estágio mais avançado acrescente, com o elemento verbal.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (1997), elaborado pela Secretaria de Educação Fundamental do Ministério da Educação e do Desporto do Brasil, verifica-se uma ampla preocupação quanto aos gêneros diversificados que devem ser trabalhados na leitura e escrita dentro da escola e como estes devem ser explorados. A escola deve se responsabilizar pela ampliação do conhecimento das crianças durante todo o percurso de ensino, possibilitando que estes se tornem capazes de interpretar diferentes textos que circulam socialmente, de assumirem a palavra e, como cidadãos, de produzirem textos eficazes nas mais variadas situações, pois a leitura de gêneros diversos capacita o aluno a estabelecer relações entre os textos que lê e outros textos já lidos. Portanto, o trabalho de leitura deve envolver todos os alunos, inclusive aqueles que ainda não sabem ler convencionalmente. E o gênero história em quadrinhos é uma ótima escolha, uma vez que oferece diferentes possibilidades de leitura.

Dentro da diversidade de textos existentes, os quadrinhos são sugeridos pelos PCN's como um gênero adequado para o trabalho de desenvolvimento da escrita no primeiro e segundo ciclo do ensino fundamental. Os quadrinhos satisfazem a necessidade de leitura dos alunos que ainda não sabem ler convencionalmente. Apresenta como característica a transmissão de uma mensagem de forma rápida e eficiente. E, por serem atraentes, tornam prazerosas

as atividades de leitura. Este tipo de leitura pode ser trabalhado em diversas disciplinas, são elas: Língua Portuguesa, Artes, História, Matemática, podendo auxiliar no ensino das proporções, porcentagens e, até mesmo, frações são possíveis de serem ensinadas ou, pelo menos, fixadas por meio de exercícios práticos com histórias em quadrinhos.

Segundo Zancanaro (2011, p. 37 - 38):

Primeiro basta mostrar ao aluno que é impossível desenhar a história no tamanho que ela é lançada. Na verdade, todo quadrinhista produz sua história em um formato bem maior do que aquele que acaba sendo publicado na revistinha ou nas páginas de jornais, afinal, é preciso desenhar uma série de detalhes que, por mais que sejam visíveis no tamanho publicado, seriam impossíveis de se fazer naquele espaço. Ou seja, uma história é produzida em um tamanho maior e depois disso acaba sendo reduzida proporcionalmente para que seja publicada.

Desta forma, o professor pode explicar aos alunos por meio de uma tira de jornal (normalmente publicada com 14,5 cm de largura com 4,5 cm de altura) e explicar que ela foi realizada em formato maior e, posteriormente sugerir que os alunos produzam suas próprias tiras em determinados tamanhos.

Também pode ser utilizado para a criação de histórias em quadrinhos e para leitura destas o computador, visto que apresenta diversas vantagens para a criação, como a facilidade de edição das histórias, além de possibilitar o uso de diversas imagens, com cores e sons, atraindo, portanto, a atenção e interação do aprendiz.

## **SOFTWARE EDUCATIVO**

Nos dias atuais percebemos, cada vez mais, uma maior importância do uso de recursos tecnológicos em educação, uma vez que as crianças aprendem mais facilmente a partir de informações visuais. É o que acontece com o computador, que disponibiliza elementos de imagem, animação, som entre outros, através de *softwares* educacionais facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

O computador pode ser usado de forma mais didática, a partir da aplicação de *softwares* educacionais, que é tão ou mais importante que o próprio instrumento utilizado na área de informática educacional.

Segundo Rocha & Campos (1993, p.35, *apud* Zancanaro 2011, p.16):

A entrada de softwares educacionais no mercado mundial vem ocorrendo de forma acelerada desde a década de 70. Países como Inglaterra, França e EUA, criaram projetos para a utilização do computador na educação, sendo preciso, então, desenvolver produtos de software específicos para suas necessidades. No Brasil ocorreu o mesmo, ou seja, diversos projetos foram e estão sendo desenvolvidos, relacionados ao uso do microcomputador em sala de aula e também relacionados ao desenvolvimento de software para os mais diversos conteúdos programáticos. Alguns grupos de pesquisa vêm utilizando o termo software educacional ou software educativo, outros o termo courseware, outros, ainda, o termo Programas Educativos por Computador (PEC). Todos estes termos possuem o mesmo significado: material educacional para microcomputadores.

A utilização dos *softwares* educacionais no ensino têm por objetivo atuar como agente de transformação da educação, mas não deve agir sozinho, o educador tem um papel muito importante para tal mudança, é com a ajuda do educador que se deve descobrir o lugar didático desta tecnologia e, para tanto, este precisa ser capacitado à assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não somente um transmissor de informações. Para que isso ocorra, o professor deve procurar se capacitar tanto no aspecto computacional, no que diz respeito ao domínio do computador e dos *softwares* educacionais, quanto no aspecto de fazer interações do computador com os conteúdos a serem trabalhados e nas atividades que envolvem a disciplina.

O *software* educativo é uma ferramenta educacional desenvolvida para dar suporte ao processo de aprendizagem. A sua utilização deve ser analisada levando-se em consideração a junção do computador, *software* educativo e professor. É fundamental o professor, enquanto mediador da aprendizagem pelo computador como ferramenta educacional, conhecer e saber utilizar diferentes tipos de *softwares* educativos.

Segundo Valente (1999, *apud* Kanno 2008, p. 7), os diferentes tipos de *softwares* existentes podem ser classificados em:

- Tutorial: é um *software* que apresenta informações de forma sequencial, previamente organizada e definida em hipertextos, que possibilita ao aprendiz o controle das informações apresentadas, por meio de “navegação” entre os itens;
- Exercício e prática: são *softwares* que se limitam a resolver exercícios no computador, reduzindo as atividades a mera execução e memorização da

informação, sem garantir a compreensão da atividade por parte do aprendiz;

- Programação: é um *software* que permite a realização do ciclo descrição-execução-reflexão-depuração-descrição. Dessa forma, possibilita que o aprendiz, por meio das atividades de programação, reflita sobre os resultados de suas ações e ideias tornando-o consciente de seu conhecimento;
- Processador de texto: é um *software* que também permite que as ações do aprendiz possam ser analisadas em termos do ciclo descrição-execução-reflexão-depuração-descrição. Entretanto, não auxilia no processo de construção do conhecimento e compreensão das ideias, pois a mediação entre o aprendiz e o computador se limita ao idioma materno e aos comandos de formatação;
- Multimídia e *Internet*: são *softwares* ricos em recursos como a combinação de textos, imagens, animação e sons que permitem a exploração e aprofundamento de um amplo número de tópicos. Assim, ele pode ser utilizado na forma pronta ou como sistemas de autoria em que o aprendiz desenvolve sua multimídia. A utilização do *software* multimídia pronto assemelha-se ao tutorial, pois limita o aprendiz às informações disponíveis no *software* não oferecendo oportunidade para que ele compreenda e aplique de modo significativo as informações selecionadas. Dessa forma, tanto o uso de multimídia pronta e *internet* ajudam o aprendiz a obter informações, mas não a compreender ou construir conhecimentos com a mesma;
- Simulador e Modelagem: São *softwares* que possibilitam a visualização virtual de situações reais, na qual os alunos podem participar através da realização de testes e experiências. O *software* de simulação pode ser classificado como aberto ou fechado. No *software* de simulação o modelo já construído é fornecido ao usuário e no *software* de modelagem o aprendiz, além de escolher o modelo, pode desenvolvê-lo e programa-lo;
- Jogos: São *softwares* que têm como característica principal desafiar e motivar o aprendiz envolvendo-o numa competição e podem também ser analisados em termos do ciclo descrição-execução-reflexão-depuração-

descrição. No entanto, tal competição poderá desviar a atenção do aprendiz para apenas o interesse de vencer o jogo, dificultando, assim, o processo de aprendizagem por não refletir os processos e estratégias envolvidos no programa.

É importante frisar que a escolha dos *softwares* educativos é determinada pela abordagem educacional adotada, seja ela instrucionista ou construcionista. Estas abordagens determinam a utilização do *software* como uma ferramenta de interação que pode ser usado para transmitir ou construir conhecimentos. A abordagem instrucionista, utiliza os *softwares* educacionais do tipo tutorial, exercício e prática ou jogo apenas como complemento ou reforço das atividades desenvolvidas em sala de aula, mudando a atividade apenas do papel para o computador. Desta forma, o computador se reduz a um mero recurso de transmissão da informação para o aluno, não contribuindo para o desenvolvimento da aprendizagem.

Portanto, a escolha e a utilização dos *softwares* educativos deve ser cuidadosamente planejada para que tal ferramenta possa realmente promover a aprendizagem do aluno e para que esta prática se torne realmente significativa.

## **O SOFTWARE HAGÁQUÊ**

O *software HagáQuê* segundo Kanno (2008, *apud* Zancanaro 2011, p. 26) é um editor de histórias em quadrinhos, gratuito, que permite o aluno criar sua própria história com personagens, cenários e sons que podem ser gravados pelo usuário. Trata-se de um programa com linguagem simples, clareza de comandos e interface agradável e colorida, uma vez que é destinada ao público infantil, podendo ser utilizada também na educação especial desenvolvendo, assim, sua criatividade.

É um *software* de multimídia de sistema de autoria, que apresenta instruções de forma clara, com várias possibilidades de uso, especifica os requisitos de *hardware/software*, é de fácil instalação e desinstalação, pergunta antes qual linguagem será utilizada, funciona com e sem rede, possibilita importar e exportar objetos, não é auto executável, possui recursos de hipertexto e *hiperlink* e apresenta facilidade de navegação.

O *software HagáQuê* possibilita a realização do ciclo de:

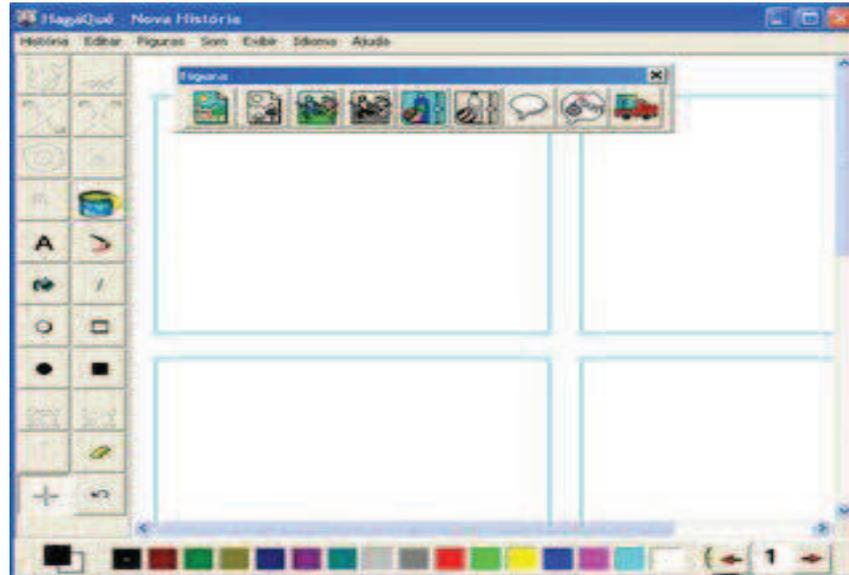
**DESCRIÇÃO-** Quando o aluno utiliza seus conhecimentos sobre o computador e a linguagem de programação, ou seja, primeiro vai analisar as ferramentas disponíveis, utilizando as que melhor lhes servir para a construção de sua atividade.

**EXECUÇÃO-** No momento em que o sujeito coloca em prática sua ação (produção de um texto) e seleciona a ferramenta a ser usada, o *software* as dispõem na medida em que são solicitadas, não dá um *feedback* do que se está utilizando, mas no final o aprendiz poderá realizar uma comparação das ideias originais do formato com o resultado apresentado na sua produção textual.

**REFLEXÃO-** Ao final da sua produção textual o aluno executa a reflexão que chamamos de abstração reflexionante, pois o mesmo pensa sobre suas próprias ideias, sobre os resultados do programa.

**DEPURAÇÃO-** Busca informações nas diferentes ferramentas e, assim, as informações vão sendo assimiladas mentalmente.

O *software HagáQuê* (Figura 1), apresenta muitos caminhos para a solução de problemas quando o sujeito é que determina quais as ferramentas (cenários, textos) que serão utilizadas para alcançarem a formatação de uma história em quadrinhos. E isto possibilita a formulação e verificação de várias hipóteses, necessárias à depuração dos resultados, quando o aluno busca as formas mais adequadas há construção da história para que a mesma tenha um sentido lógico e possibilita a integração de diferentes disciplinas, tais como: Português, Matemática, Geografia, História, Ciências e, dependendo da escolha da linguagem escolhida, a Língua Inglesa.



**Figura 1- Screenshot de tela software HagáQuê**

Segundo Bim (2001, *apud* Zancanaro 2011, p. 27) o *software HagáQuê* utiliza-se de atividades lúdicas para transmitir algum conhecimento e assim contribuir para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor das crianças, podendo ser utilizada qualquer figura armazenada no computador bem como a publicação das histórias produzidas na *internet*. Este *software* pedagógico foi desenvolvido principalmente para estimular o uso da língua escrita. Por ser um *software* aberto com uma interface acessível e atraente que permite um trabalho agradável, através da exploração de temas multidisciplinares pode contribuir para o acesso ao conhecimento sistematizado e também para incentivar os alunos à leitura e, por consequência, a produção escrita. É o que nos exemplifica Tanaka (2004, p. 51, *apud* Zancanaro 2011, p. 27):

[...] Podem também estimular a imaginação e a criatividade e, fundamentalmente, despertar o interesse pela leitura e escrita, contribuindo para a produção de textos, uma vez que usam uma linguagem próxima da língua falada, contendo gírias, expressões regionalizadas e neologismos, aliada a sequência de imagens.

Os *softwares* constituem-se em um produto cultural e comercial, uma vez que gera fins que constantemente estão sendo publicados especialmente em campanhas educativas, livros, jornais e até mesmo na *internet*. E, devido sua riqueza de recursos, vêm sendo utilizados ao longo dos anos como ferramentas de

implicações sociais ideológicas que envolvem uma ampla variedade de disciplinas em sua atividade, o que o torna um material riquíssimo.

As histórias em quadrinhos também, por apresentarem uma riqueza de elementos verbais e não verbais, tornou-se um importante recurso que foi aos poucos sendo incorporadas na educação, passando a serem agregadas nas avaliações dos vestibulares.

Todo gênero textual apresenta elementos próprios que os caracterizam. Os elementos que compõem o desenvolvimento da narrativa nas histórias em quadrinhos segundo Santos (2002, *apud* Zancanaro 2011, p. 28) são:

- **Requadro:** é a moldura dentro da qual se colocam objetos e ações separando as vinhetas. Reveste-se de uma significação de acordo com o seu traçado, sugerindo algo como, por exemplo; o tempo (passado, presente, futuro) que a história está sendo contada;
- **Balão:** é uma linha que envolve as palavras e os signos relacionados a um personagem, indicando que a personagem indicada está praticando a ação, de acordo com sua forma, a fala e o pensamento das personagens (cochicho, sussurro, grito, xingamento, suspiro...);
- **Recordatório:** são painéis dentro dos quadros utilizados pelo “narrador” para auxiliar o leitor em seu entendimento. Eles tratam do ocorrido, indicam tempo/espço, acontecimento paralelo, esclarecendo o que não ficou claro no desenho e nem foi dito pelas personagens;
- **Onomatopéias:** são palavras que representam os sons e são utilizadas como efeitos visuais nos quadrinhos dando mais impacto às cenas. (BUM!, CRACK!, SNIF!, TCHIBUM!, UPT!, GLUP!...);
- **Metáforas visuais:** são imagens contidas nas histórias que possuem outro significado e que, conseqüentemente, já nos leva ao mesmo. Exemplo: uma lâmpada acesa sobre a cabeça = ter uma ideia, falar cobras e lagartos = xingar, ficar irado, quando a personagem está apaixonada seu coração salta pela boca e etc.;
- **Linhas cinéticas:** são linhas que indicam o movimento das personagens ou de objetos em plena ação demonstrando dramaticidade dentro da história, tornando os quadrinhos menos estáticos. Exemplo: movimento de aviões, automóveis, balas de pistolas, duelos de espada, pedras atiradas.

Dessa forma, percebemos que as histórias em quadrinhos apresentam maior potencial criativo e comunicativo que os demais gêneros diante de todos os itens visuais, linguísticos e até sonoros que dispõem.

Nesse sentido, a usabilidade pedagógica das histórias em quadrinhos é bastante pertinente, por se tratar de um gênero textual que sempre despertou o interesse das crianças. Esta preferência por histórias em quadrinhos, é necessária à dinâmica psicológica da criança, uma vez que estimula a sua imaginação, ativando o seu desenvolvimento psicológico que é essencial para o crescimento dos seus padrões físicos e mentais.

Segundo Fogaça (2003, p. 125, *apud* Zancanaro 2011, p.29):

[...] Os quadrinhos são capazes de apresentar finalidades instrutivas se forem entendidos como um veículo de aprendizagem, pois abordam assuntos e noções diversificados. Seus efeitos e benefícios podem abranger uma variedade múltipla, influenciando a estrutura mental da criança de maneira diferente da que ocorre com os conhecimentos mecânicos, formais e fragmentados, aos quais as crianças são apresentadas e que são desvinculados da realidade delas.

A leitura só se torna prazerosa para a criança quando o contexto é informal e próximo da sua realidade. Nesse sentido, percebemos nas histórias em quadrinhos que na maioria das vezes já fazem parte da realidade infantil e também apresentam o estímulo visual, uma vez que as imagens contribuem para que o indivíduo possa desenvolver melhor a sua produção textual.

## **RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Enquanto graduanda do Curso de Pedagogia, da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB e professora titular da turma do 5º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Padre Inácio, decidi realizar com meus alunos, práticas inovadoras, que trazem significativas condições para que o processo de ensino e aprendizagem possa ser significativo. Para tanto foi escolhido o *software HagáQuê*, visto que é uma ferramenta educacional desenvolvida para tal fim, ou seja, para facilitar o processo de criação de uma história em quadrinhos com personagens, cenários, sons, onomatopeias e uma variedade de recursos simples e fáceis de manusear, capaz de desenvolver a imaginação da criança e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, quanto à produção de textos.

De antemão, foi realizado um estudo do *software HagáQuê* todas suas especificidades, para como professora saber mediar os alunos durante a utilização do programa. Depois, foi construído um projeto utilizando o *HagáQuê* como ferramenta de apoio ao ensino e aprendizagem. Em seguida, foi solicitado à técnica de informática da escola citada para realizar nos 17 computadores acessíveis, na sala de informática, a instalação do *software HagáQuê* versão atual: 1.05 (15/02/2007), distribuído gratuitamente através do site <http://www.nied.unicamp.br/hagaque>, cuja configuração mínima exigida é:

- Sistema Operacional *Windows 95/98/Me/2000\*/NT4\*/XP\**;
- Processador 486DX (recomendado *Pentium 233 MHz* ou superior);
- Resolução de vídeo 800 x 600 *pixels*, com suporte a 24 bits de cores;
- 16 MB memória RAM (recomendado fortemente pelo menos 32 MB);
- 23 MB livres em disco (recomendado 30 MB).

Depois, foi realizado com os alunos em sala de aula, um estudo a respeito das histórias em quadrinhos por meio de textos e ilustrações, com uma abordagem histórica seguida da sistematização dos principais elementos que caracterizam a produção dos gibis, como: o discurso, os recursos visuais, balões, onomatopeias, etc.

Com essa exploração, que inicialmente partiu do mundo mágico dos gibis, foi trabalhado a criação de personagens, cenários e a história, desenvolvendo no aluno a imaginação criativa. Posteriormente, foi realizada pelos alunos em grupos a produção de uma história em quadrinhos a partir do tema em estudo *O meio ambiente*, em folhas de ofício, para depois trabalharem na sala de informática com o programa *HagáQuê*.

Na aula seguinte, na sala de informática apresentei e expliquei todas as ferramentas do programa com o uso do *Datashow*. Em seguida, a partir da mesma temática em estudo *O meio ambiente*, as 15 crianças presentes começaram a criar individualmente uma história em quadrinhos usando os recursos disponíveis no *software* educativo. As dúvidas, por parte dos alunos foram poucas, conseguiram criar com facilidade as histórias em quadrinhos. No entanto, tiveram dificuldades e muitos erros na escrita e enquanto mediadora na aprendizagem dos alunos, indiquei e estimulei as devidas correções.

Trabalhar histórias em quadrinhos usando o *software HagáQuê* provocou nos alunos um grande progresso em relação a produção de textos e na linguagem oral, uma vez que ficaram motivados com esta maneira de criar as histórias em quadrinhos, já que foi na sala de informática, utilizando o programa *HagáQuê*, que eles mostraram mais uma vez o que aprenderam na teoria através da prática.

A maioria dos alunos apresentou uma ótima adaptação com o *software*, dominando rapidamente os recursos disponíveis. Percebeu-se nos alunos durante a produção um avanço quanto à criatividade, a ortografia, ao uso dos elementos da pontuação, ao desejo de escrever e expor as ideias, apesar de ainda necessitarem da mediação para a produção escrita. Essa mediação foi realizada de modo significativo durante toda a execução das histórias. As crianças exploraram os diferentes recursos presentes no programa, aprimorando a oralidade e a escrita de forma lúdica e prazerosa. Neste momento, o *software HagáQuê* tornou-se ferramenta facilitadora e complementar na aquisição da leitura e escrita contribuindo para o efetivo processo de ensino e aprendizagem.

É importante frisar que o professor deve estar preparado para imprevistos durante o ensino com o auxílio de tecnologias, procurando observar a sala de informática e se todos os computadores estão em perfeita ordem com antecedência ou procurando ter presente em sua aula um professor de informática ou técnico de informática para ajudá-lo com tais acontecimentos (Houve problemas técnicos em dois computadores durante o uso do *software HagáQuê*, no entanto não atrapalhou o andamento do trabalho, uma vez que havia 17 computadores para 15 alunos presentes).

Após a construção das histórias em quadrinhos, foi explicado e salvo a história no próprio programa *HagáQuê* e computador utilizado para tal (alguns alunos conseguiram salvar com facilidade e outros não conseguiram tendo, portanto, que solicitar a minha ajuda). Depois, os alunos apresentaram suas produções aos colegas de forma criativa e divertida através dos próprios computadores, uma vez que não tinha disponível na escola o projetor multimídia.

O interessante seria imprimir as histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos, para que possam explorar melhor e ter a oportunidade de socializá-las com seus colegas e familiares. Podendo também, mostrar e divulgar o resultado destes trabalhos através de um gibi coletivo. Porém, devido a problemas técnicos durante o

período de realização do projeto infelizmente essa impressão não pôde ser realizada.

Ao finalizar essa experiência foi aplicado aos alunos participantes, um questionário que investigou a usabilidade do *software HagáQuê*, seguida de análise dos dados, concluindo de que forma o *software* pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem acerca da produção de texto.

Para efeito ilustrativo das produções realizadas pelos alunos neste trabalho, apresentarei logo abaixo, algumas histórias que copiei através da ação “PrtSc”- ctrl - v, (Figuras 2, 3, 4, 5).

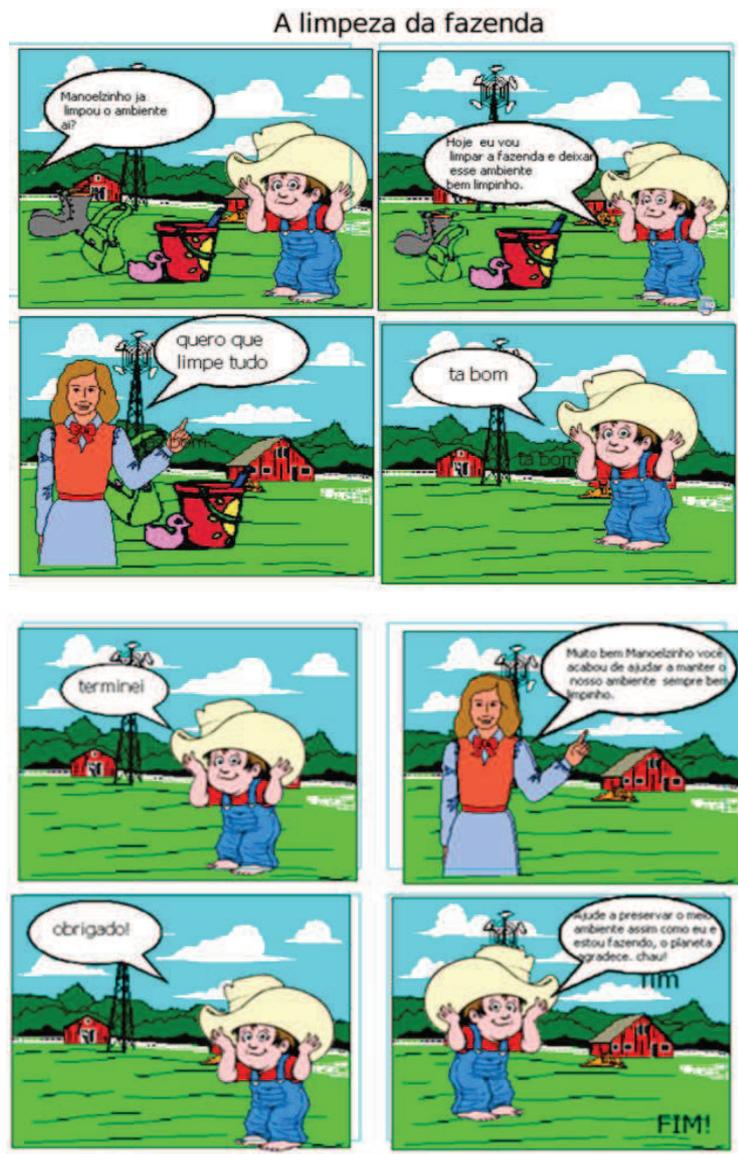
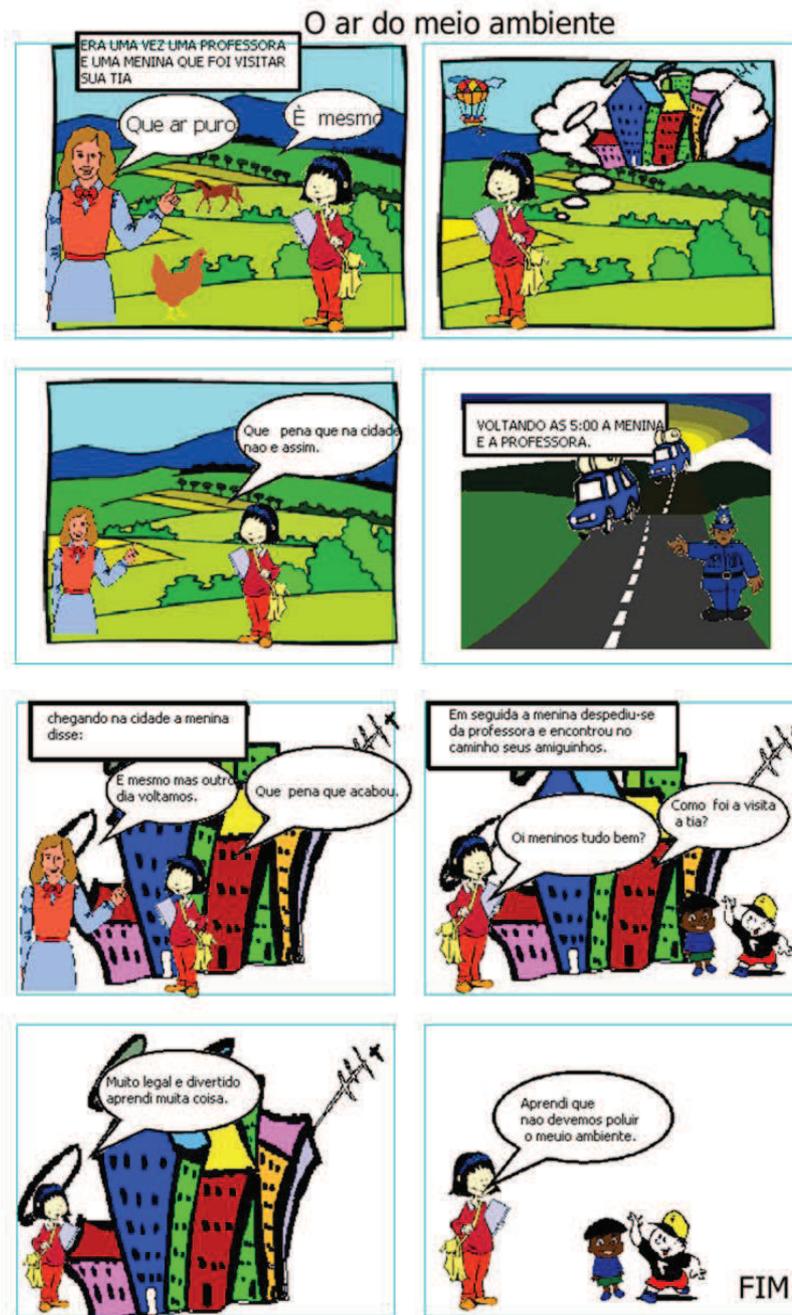


Figura 2 - Screenshot da criação de história na ferramenta HQ com o título: *A limpeza da fazenda*.



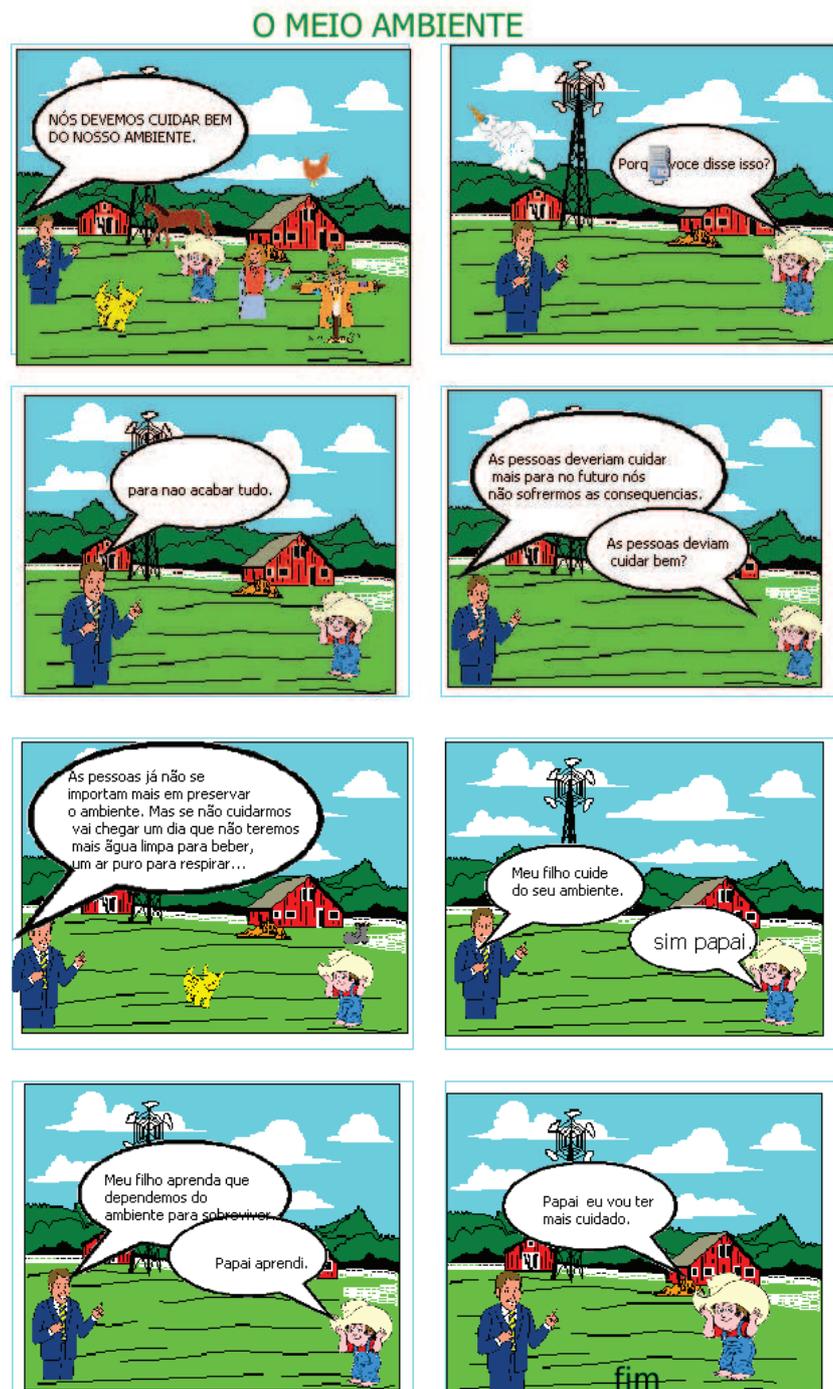
**Figura 3 - Screenshot da criação de história na ferramenta HQ com o título: O ar do meio ambiente.**

As histórias da figura 2 e 3 construídas pelos alunos (autores) apresentaram coerência na linguagem verbal e não verbal, na qual puderam desenvolver sua criatividade agregando cenários, figuras e textos a sua história de acordo com o tema proposto sobre o *meio ambiente* e também apresentaram coerência na utilização das características desse gênero, devendo apenas ter mais atenção a pequenos erros de ortografia e pontuação, uma vez que, mesmo tendo estimulado as devidas correções, percebe-se, nas histórias, a falta de algumas pontuações e

acentos (em alguns computadores a utilização de acentos não foi possível devido problemas nas teclas) e erros ortográficos a exemplo do 3º quadrinho da história *A limpeza da fazenda*, na qual observamos início de frase escrita com letra maiúscula e a exemplo do último quadrinho da história *O ar do meio ambiente*, na qual observamos a escrita da palavra meio como *meuio*.



Figura 4 - Screenshot da criação de história na ferramenta HQ com o título: *A importância de preservar o ambiente.*



**Figura 5 - Screenshot da criação de história na ferramenta HQ com o título: O meio ambiente.**

As histórias da figura 4 e 5 construídas pelos alunos (autores) também apresentaram coerência na linguagem verbal e não verbal, na qual puderam desenvolver sua criatividade agregando cenários, figuras e textos a sua história de acordo com o tema proposto sobre o *meio ambiente* e também apresentaram coerência na utilização das características desse gênero. Percebe-se que os autores

dessas histórias de fato seguiram as recomendações sugeridas para as devidas correções, a respeito do uso de pontuação, ortografia e acentos, uma vez que não observamos praticamente nenhum erro referente.

Participaram da experiência 15 alunos, sendo 8 meninas e 7 meninos, de idade entre 9 e 13 anos. Desse total de participantes, 7 têm computador, 10 têm acesso a *internet*, 5 usam a *internet* todos os dias, 8 usam uma vez por semana e 2 usam uma vez por mês. Isto mostra o quanto as novas tecnologias, em especial a *internet*, estão presentes no dia-a-dia das crianças.

A pesquisa apresentou como pontos positivos a participação dos alunos, visto que do total de participantes, 15 participaram plenamente da produção das histórias em quadrinhos realizadas individualmente. Destes 15 alunos, 13 demonstraram gostar de construir histórias em quadrinhos e apresentaram facilidade em fazer a história no computador usando o *software HagáQuê*. Todos os 15 alunos acharam que o *software* ajudou na sua criatividade durante a construção da história e acharam as ferramentas do *software* claras e fáceis de serem entendidas.

A experiência também apresentou alguns pontos de dificuldades na qual podemos perceber que, do total dos participantes, 2 crianças tiveram dificuldades na utilização do *software* educacional *HagáQuê*, 3 apresentaram dificuldades na elaboração das histórias em quadrinhos, 2 apresentaram dificuldades na familiarização com as ferramentas do *software*, 5 apresentaram dificuldades na produção escrita e na elaboração de cenários e 3 crianças tiveram dificuldades em manusear os periféricos do computador como *mouse* e teclado.

<b>ASPECTOS POSITIVOS E NEGATIVOS ATINGIDOS PELAS CRIANÇAS QUANTO À USABILIDADE DO SOFTWARE HAGÁQUÊ</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
Demonstraram gostar de construir histórias em quadrinhos	13	2
Apresentaram facilidade em fazer a história usando o <i>software HagáQuê</i>	13	2
O <i>HagáQuê</i> ajudou na criatividade durante a construção da história	15	0
As ferramentas do <i>software</i> são claras e fáceis de serem entendidas	15	0

Sentiram dificuldades na utilização do <i>software</i> educacional <i>HagáQuê</i>	2	13
Apontaram dificuldades na elaboração das histórias em quadrinhos	3	12
Evidenciaram dificuldades na familiarização com as ferramentas	2	13
Apresentaram dificuldades na produção escrita e na elaboração de cenário	5	10
Apresentaram dificuldades em manusear o mouse e teclado	3	12

**Tabela 1- Aspectos do *Software HagáQuê***

Assim, observa-se com a Tabela1 que, em sua totalidade, a aceitação ao *software* foi grande, já que poucos tiveram alguma reclamação acerca do programa. A utilização do *software HagáQuê*, na construção de histórias em quadrinhos, pode propiciar um clima de interação entre os alunos, estimular a criatividade e imaginação, além de ajudar no aprendizado dos alunos, como também na produção de textos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta experiência realizada na Escola Municipal Padre Inácio com alunos do 5º ano do ensino fundamental, trouxe resultados positivos quanto ao desenvolvimento e crescimento de todos os envolvidos no processo, tanto para mim como professora, neste olhar sobre a própria prática, como para os alunos.

Sabendo que as tecnologias inseridas nas aulas poderão estar colaborando com uma melhor e mais ampla apreensão dos conteúdos, já que fazem parte da sociedade em que o aluno está inserido, cabe à escola e principalmente, ao professor a responsabilidade de buscar formas e metodologias de seu uso, de modo a contribuir com a aprendizagem significativa dos alunos. Nesse estudo, este fator foi buscado, para a realização de uma prática inovadora, na qual se procurou utilizar o *software* educacional *HagáQuê*, como um recurso facilitador para o processo de ensino e aprendizagem.

Essa experiência só veio a melhorar minha atuação como professora, uma vez que busquei conhecimentos mais profundos a respeito das tecnologias em educação e sua importância para tal, bem como saber utilizar as tecnologias, em destaque para o *software HagáQuê* de modo significativo e não como meros instrumentos de transmissão de conteúdos.

A atividade desenvolvida demonstrou que é possível, a partir de uma aplicação planejada, incorporar a utilização de *softwares* educativos no ambiente escolar, nesse caso o *software HagáQuê*, de modo a melhorar, a ajudar, a incentivar nos alunos a criatividade, a imaginação, a leitura, a escrita, enfim, a interagir de forma lúdica e prazerosa no processo de ensino e aprendizagem. Foram observados nos alunos avanços qualitativos quanto a segurança no manuseio do equipamento, bem como no desejo de participar das atividades propostas. Neste processo, os alunos foram tomando consciência de suas possibilidades de trabalho individual e alcançaram um novo patamar de conhecimento.

Neste sentido, ressalta-se que a interação do professor com mediações tecnológicas em ambientes computacionais assinalam fecunda relação pedagógica e, assim, acredita-se que pode potencializar o ensino e a melhora da aprendizagem dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **PROINFO**: Informática e Formação de Professores. Brasília: Ministério da Educação/SEED, 2000.

ASSMANN, Hugo. A metamorfose do aprender na sociedade do conhecimento. *In*: ASSMANN, Hugo. **Redes digitais e metamorfose do aprender**. (Petrópolis: Vozes, 2005, p. 13-32).

BIM, Sílvia Amélia. **HagáQuê**: editor de histórias em quadrinhos. 2001. Dissertação de Mestrado - Universidade Estadual de Campinas, Campinas - SP, 2001.

Fogaça AG. **A contribuição das histórias em quadrinhos na formação de leitores competentes**. Revista PEC, Curitiba, v.3, n.1, p. 121-131, jul. 2002 – jul. 2003.

KANNO, Sandra Elizete. **Ações pedagógicas em ambientes virtuais: utilização do programa *HagáQuê* na educação especial**. Artigo apresentado ao Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE/2007, como requisito parcial para conclusão da participação no programa. Maringá, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LOPES, Rosana Pereira. Um novo professor: novas funções e novas metáforas. *In*: ASSMANN, Hugo. **Redes digitais e metamorfose do aprender**. Petrópolis: Vozes, (2005, p. 13-32).

MORAN, José Manuel. **A integração das tecnologias na educação**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf/> Acesso em: 29/10/2012.

\_\_\_\_\_, Parâmetros Curriculares Nacionais. **Língua Portuguesa: Ensino de primeira à quarta série**. Volume 2 - Língua Portuguesa. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

ROCHA, A.R.C.; CAMPOS, G.H.B. Avaliação da qualidade de *software* educacional. *In*: **Em aberto**. Brasília, ano 12, n.57, jan/mar 1993. Disponível em [www.emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/845/757](http://www.emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/845/757)>. Acesso em: 29/10/2012.

TANAKA, Eduardo Hideki e ROCHA Heloísa Vieira. **O redesign do *HagáQuê* visando acessibilidade**. Campinas – SP, 2004.

VALENTE, José Armando (Org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp/Nied, 1999.

WEILER, Lara. **A Educação e a sociedade atual frente às novas tecnologias.**  
Disponível em:  
[http://jararaca.ufsm.br/websites/l&c/download/Artigos/L&C\\_1S\\_06/LaraL&C2006.pdf](http://jararaca.ufsm.br/websites/l&c/download/Artigos/L&C_1S_06/LaraL&C2006.pdf).  
Acesso em: 20 de setembro de 2010.

ZANCANARO, Edicarla Venturolli. **Avaliação do *software* *hagáquê*, auxiliando no processo ensino-aprendizagem da língua portuguesa.** Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Informática na Educação da Universidade Aberta do Brasil da Universidade Federal de Mato Grosso – Modalidade à Distância, do Instituto de Computação, como requisito para obtenção do título de Especialista em Informática na Educação. Cuiabá – MT, 2011.