



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

**GILMARA TEIXEIRA COSTA**

**HAGÁQUÊ: UM RECURSO MOTIVADOR NO PROCESSO DE ENSINO DA  
LINGUAGEM ESCRITA**

**CAMPINA GRANDE – PB  
2015**

**GILMARA TEIXEIRA COSTA**

**HAGÁQUÊ:UM RECURSO MOTIVADOR NO PROCESSO DE ENSINO DA  
LINGUAGEM ESCRITA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado a Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), como requisito para a obtenção do título de Especialista em Novas Tecnologias na Educação..

**Orientadora:**Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita.

**CAMPINA GRANDE – PB  
2015**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

C837h Costa, Gilmara Teixeira  
Hagáquê [manuscrito] : um recurso motivador no processo de ensino da linguagem escrita / Gilmara Teixeira Costa. - 2015.  
47 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Novas Tecnologias na Educação EAD) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2015.

"Orientação: Profa. Dra. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita, Educação".

1.Hagáquê. 2.Motivador. 3.Ensino de escrita. I. Título.

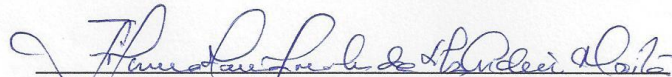
21. ed. CDD 371.3

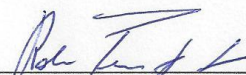
**GILMARA TEIXEIRA COSTA**

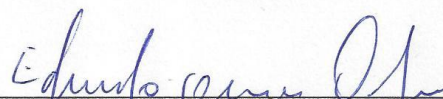
**HAGÁQUÊ: UM RECURSO MOTIVADOR NO PROCESSO DE ENSINO DA  
LINGUAGEM ESCRITA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado a Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), como requisito para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais na Educação.

Aprovado em: 27 / 04 /2015

  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita  
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB  
Orientadora

  
Prof.<sup>o</sup> Dr. Robson Pequeno de Sousa  
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB  
Examinador

  
Prof.<sup>o</sup> Dr. Eduardo Gomes Onofre  
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB  
Examinador

## AGRADECIMENTOS

À Deus, por ter me acompanhado nos momentos mais difíceis durante este ano de curso, me dando habilidades suficientes para estar na reta final do mesmo. Ele vem me iluminando e me dando forças para que eu nunca desista dos meus sonhos, pois Ele é a luz do meu caminho o Meu Protetor e através da fé que tenho Nele tenho superado muitos obstáculos e seguido de cabeça erguida minha caminhada.

Aos meus pais, Givailton e Maria José, meus irmãos Gilcleide, Girlene, Gilmar e Germana e minha avó Joana, pela confiança que depositaram em mim nessa jornada, não medindo esforços, ajudando dentro das suas possibilidades para que eu pudesse concluir mais essa etapa da minha vida sempre me orientando ao caminho dos estudos. Sem o apoio deles eu não seria nada, pois eles são a razão do meu viver. Muito obrigado!

À toda minha família, pelo amor e apoio de sempre. Em especial aos meus tios e tias que sempre me receberam em suas casas como se fosse sua filha, me tratando com muito carinho, companheirismo, dedicação e paciência, contribuindo para que eu pudesse concluir mais este curso. À vocês, meu muito obrigado!

Aos mestres do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais na Educação, por compartilhar conosco seus conhecimentos e experiências novas acerca do tema “novas tecnologias” abrindo novos horizontes em nossa vida acadêmica, contribuindo para nossa formação pessoal e profissional. À vocês, meu muito obrigado!

E, principalmente, a professora e orientadora Dr<sup>a</sup>. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita, que por uma casualidade passou a ser minha orientadora a quem só tenho a agradecer pela disponibilidade, paciência, sabedoria, responsabilidade e incentivo para que eu concluísse esta monografia, me acompanhando com dedicação e gentilmente entendendo meus erros, falhas e aflições.

À banca examinadora deste trabalho, nas pessoas dos queridos professores Robson Pequeno e Eduardo Onofre, meu sincero agradecimento pela disponibilidade e contribuições com o meu trabalho.

À todos e todas que fazem parte da minha turma de Especialização em Tecnologias Digitais na Educação que estiveram ao meu lado, em especial a minha amiga Marinalva que dividiu comigo todos os momentos durante esse ano compartilhando alegrias, discussões e conhecimentos. Obrigado!

"Quando eu estava na escola, o computador era uma coisa muito assustadora. As pessoas falavam em desafiar aquela máquina do mal que estava sempre fazendo contas que não pareciam corretas. E ninguém pensou naquilo como uma ferramenta poderosa".

(Bill Gates)

## RESUMO

A utilização das novas tecnologias da informação e da comunicação no ambiente escolar assume um importante papel de motivador do processo de ensino e aprendizagem. Dentre os diversos recursos tecnológicos que podem ser utilizados o software educativo é uma ferramenta que foi desenvolvida com o objetivo de dar suporte ao processo educativo. Com o intuito de investigar e verificar o software educativo HagáQuê se constitui como uma ferramenta pedagógica motivadora no processo de ensino da linguagem escrita, realizamos um estudo de caráter qualitativo que se fundamentou em alguns teóricos que abordam estudos sobre o uso das tecnologias digitais no ambiente escolar e o software educativo HagáQuê no processo de ensino da linguagem escrita dentre eles: Almeida (2009), Lopes (2005), Moran (1999), Santos (2002), Soares (2010), Tanaka (2004), Valente (1999), Zacanaro (2011) dentre outros. Este estudo teve como objetivo pesquisar se o software educativo HagáQuê se constitui como uma ferramenta pedagógica motivadora no processo de ensino da linguagem escrita e sugerir uma sequência didática utilizando este software como ferramenta pedagógica. A análise deste software nos mostrou que o mesmo se constitui como uma ferramenta pedagógica dinâmica, interativa e que dá suporte ao ensino da produção e edição de histórias em quadrinhos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, porém este apresenta uma limitação não podendo ser utilizado com crianças que se encontram na fase inicial de alfabetização, ou seja, para utilizá-lo, as crianças devem ter o domínio das regras convencionais de escrita. Seguindo a proposta do estudo sugerimos uma sequência didática que poderá ser desenvolvida em uma turma de 3º ano do ciclo de alfabetização. Neste sentido, concluímos que a mudança de postura do professor com a integração das tecnologias digitais na sua prática pedagógica poderá potencializar o processo educativo. Para tanto, reafirmamos a necessidade dos docentes participarem de formações continuadas e complementares que discutam, apresentem e ensinem a utilizar as tecnologias digitais como aliadas ao processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** HagáQuê. Motivador. Ensino de escrita.

## ABSTRACT

The use of new Technologies of information in communication in school place, has a important paper the way that make easier the process of teach and learning into the way technologies ways that can be utilized the software education is a form that was developed with the goal to give a help to the educative process. With the goal to investigate if the educative software (HagáQuê) is a weapon that can help of pedagogic form in the teach process in the written language. We realize a search in quality character and it was based in some theoric that they talk about search the use of new technologies in school place and the educative software (HagáQuê) in teach process of language written into them: Almeida (2009), Lopes (2005), Moran (1999), Santos (2002), Soares (2010), Tanaka (2004), Valente (1999), Zacanaro (2011). That search had like the goal to search if the software HagáQuê is a weapon become easier the process in teach of written language and show and suggest a didactic sequence using this software shown to us that the same it works like a dynamic pedagogic weapon, interactive and that it give support to the teach of production and edition of (HQ) in first years of fundamental education, but this show a limitation can't be utilized with children that be in first fase in elementary school, so, to use children must have domain so conferencional rules in written. Following the proposal in search we say that a didactic sequence can be developed in a 3° grade of elementary fundamental school in this way we conclude that change of the form of teach with the integration in digital technologies in its pedagogic practices can do the educative process. To do this, we say again the necessity of teach make part of education formation complementary that fight into them, and presents and teach to use the digital technologies like allies in teach process and learning.

**Keywords:** HagáQuê. Motivator. Writing education.



## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 01-</b> Screenshot de tela software Hagáquê .....	21
<b>FIGURA 02-</b> Screenshot de uma história em quadrinho publicada na rede intitulada <i>O leão e o golfinho</i> produzida no software Hagáquê .....	22
<b>FIGURA 03-</b> Screenshot da tela da NIED onde podemos baixar o software Hagáquê .....	32
<b>FIGURA 04-</b> Screenshot da tela do Software Hagáquê com as indicações de configurações.	34

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Problemática e objetivos .....</b>	<b>11</b>
<b>1.2 Estrutura do trabalho .....</b>	<b>12</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1 As tecnologias no ambiente escolar .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2 Professores: aprendendo e ensinado com as novas tecnologias.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3 As histórias em quadrinhos e software HagáQuê na sala de aula .....</b>	<b>19</b>
<b>2.4 As histórias em quadrinhos e o software HagáQuê no processo de ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental .....</b>	<b>25</b>
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>29</b>
<b>3.1 Sobre o tipo de pesquisa adotado .....</b>	<b>30</b>
<b>4. ANÁLISE E DISCUSÕES DOS RESULTADOS.....</b>	<b>31</b>
<b>4.1Na análise do software educativo HagáQuê .....</b>	<b>31</b>
<b>4.2 Sugestão de uso: Sequência didática.....</b>	<b>35</b>
<b>4.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>39</b>
<b>5. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>39</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>43</b>
<b>Apêndice 1 .....</b>	<b>44</b>
<b>Apêndice 2 .....</b>	<b>46</b>
<b>Apêndice 3 .....</b>	<b>47</b>

## **1. INTRODUÇÃO**

As novas tecnologias estão presentes na sociedade e diante de tantas possibilidades que os recursos tecnológicos oferecem passamos a utilizá-las em nosso dia a dia para realizar atividades e resolver problemas. O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) permitiram uma ampliação infinita do acesso a informações e a comunicação entre os mais diversos indivíduos. Como também, a utilização das tecnologias no âmbito escolar assume um importante papel no processo de ensino e de motivadoras da aprendizagem.

Sendo assim, é quase impossível manter as novas tecnologias longe do ambiente escolar. O professor precisa ter o domínio das TIC e utilizá-las para motivar o processo educativo, mediando o aprendizado através destas ferramentas pedagógicas oferecidas pelas TIC, tornando-o mais atrativo, interativo e interessante para seus alunos, já que estas oferecem um espaço enriquecedor de informações e instrumentos que possibilita aos alunos uma aprendizagem mais significativa.

A postura do professor diante deste panorama tem um importante papel, pois o seu posicionamento em relação ao uso das tecnologias a favor da sua prática pedagógica, utilizando as inovações dos recursos tecnológicos aliados ao processo educativo, poderá potencializar a aprendizagem dos alunos a partir de metodologias que desenvolvam a autonomia dos alunos e possibilitem a sua participação no processo de construção do conhecimento partindo do meio social que os mesmos estão inseridos.

O uso do computador e da Internet apresentam diversas possibilidades pedagógicas. Nesta perspectiva, os softwares educativos são ferramentas educacionais que dão suporte ao processo de ensino e aprendizagem, fazendo a interação entre meios tecnológicos e os conteúdos estudados, oferecendo inúmeras possibilidades de ensino motivando a aprendizagem.

### **1.1. Problemática e objetivos**

Partindo deste contexto, temos como objetivo geral: pesquisar se o software educativo HagáQuê se constitui como uma ferramenta pedagógica motivadora no processo de ensino da linguagem escrita e sugerir uma sequência didática utilizando este software. No que se refere aos objetivos específicos, destacamos, analisar a usabilidade do software HagáQuê e sua

importância para o desenvolvimento das habilidades de produção textual dos alunos; compreender a importância de integrar as novas tecnologias da informação e da comunicação no processo educativo e apresentar uma proposta de trabalho utilizando o software HagáQuê no processo de ensino.

Dessa forma, acreditamos que este estudo acadêmico possibilitará um olhar crítico acerca do software HagáQuê, analisando se este é um motivador ou não do processo de ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; se este se constitui como ferramenta pedagógica interessante, criativa e inovadora, esclarecendo possíveis dúvidas dos professores sobre o mesmo, como também iremos disponibilizar uma sequência didática utilizando o software HagáQuê, possibilitando o trabalho interdisciplinar a partir desta ferramenta pedagógica. Neste sentido, consideramos como importante este estudo, pois surgiu da necessidade de integrar as tecnologias digitais a prática pedagógica de professores e para isto é preciso ter consciência da sua contribuição no processo de ensino.

## **1.2 Estrutura do trabalho**

O presente trabalho constitui no primeiro tópico a introdução que apresenta uma breve discussão sobre o trabalho, os objetivos que nortearam a pesquisa e a estrutura do trabalho e ainda organizamos a monografia da seguinte forma:

O segundo capítulo contempla uma discussão teórica sobre a importância de integrar as novas tecnologias no ambiente escolar, apresentando um breve histórico sobre as fases de utilização das TIC nas instituições de ensino. Como também defendemos uma nova postura que o professor deve assumir diante desta nova sociedade aliando as tecnologias digitais ao processo educativo como motivadoras do processo de ensino e aprendizagem e ainda apresentamos o software HagáQuê como uma ferramenta pedagógica no ensino da linguagem escrita.

O terceiro capítulo trata da análise do software HagáQuê, discutindo se esta ferramenta se constitui como um suporte pedagógico que potencializa o processo de ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental tornando-o mais atrativo, interativo e significativo para os envolvidos e apresentamos uma sequência didática como proposta de trabalho com o software educativo HagáQuê no ensino da linguagem escrita no 3º Ano do Ensino

Fundamental, partindo de um trabalho interdisciplinar disponibilizando novas metodologias para os professores trabalharem com as TIC nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

A monografia ainda contém as considerações finais, que apresentam uma reflexão sobre os objetivos propostos, os objetivos alcançados nesse estudo, as contribuições que este trouxe para a área sugerindo caminhos para futuras práticas pedagógicas na sala de aula utilizando as Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação a favor do processo educativo, as referências, os anexos e apêndices.

Segue a discussão teórica que irá nortear este estudo.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

As discussões teóricas são imprescindíveis para a pesquisa, para que tenhamos uma visão acerca da *práxis* que faz presente no processo educativo e das descobertas sobre o tema em estudo. Esta orientará o caminho que deve ser seguido, neste sentido este referencial está ancorado em teóricos que abordam a temática em estudo, as Tecnologias da Informação e da Comunicação e a sua utilização na prática educativa, tecendo reflexões deste estudo.

### 2.1. As tecnologias no ambiente escolar

A educação é um elemento essencial na construção da sociedade. É através desta que se produz conhecimento sistematizado e promove aprendizagem educacional dos envolvidos neste processo. O advento das tecnologias digitais (computador e Internet) permitiu uma ampliação infinita do acesso à informações e à comunicação entre os mais diversos indivíduos. Neste contexto, a escola deve se mostrar aberta e apta à introduzir as novas tecnologias no processo educativo, pois a sociedade se constitui em meio a essas transformações. Segundo Moran

Ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário conseguiremos dar um verniz de modernidade sem mexer no essencial. A internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode ajudarmos a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e aprender (MORAN, 1999, p. 8).

Desta forma, a escola deve estar aberta às mudanças, introduzindo os recursos tecnológicos a fim de mediar o processo à educativo de forma significativa para os alunos, relacionando as constantes mudanças que as novas tecnologias estão proporcionando ao mundo. Sabemos que os recursos tecnológicos estão presentes na vida dos educandos, fazem parte de seu dia a dia e torna-se necessário aliar estas tecnologias às práticas pedagógicas.

A integração dos recursos tecnológicos, em especial o computador, de início era incorporada ao processo de ensino apenas como uma maneira diferente de ensinar sem relacionar com questões socioculturais. A partir disto, surge a necessidade de associar os estudos do campo da computação com o da educação, dando novos significados utilização do computador na escola, que segundo Almeida (2009) a classifica em quatro fases são elas:

- **Primeira fase** - Em primeiro momento o uso de computadores foi fortemente influenciados pelos discípulos de Papert e Piaget, chamados de loguistas, que por meio de universo cartesiano, demasiadamente lógico-matemático, marcaram a época em que os computadores pré-PC ou os PC com pouca memória e baixo poder de processamento eram utilizados segundo a lógica de interação com a máquina, com as possibilidades de programação no universo lógico-formal de interação entre aluno/professor, utilizando as interfaces e os comandos da linguagem LOGO.
- **Segunda fase**- Com a evolução do poder de processamento dos microcomputadores, entra em cena a concepção skineriana, que se baseia na transferência de visão da máquina de aprender instrucionista para o mundo digital e em rede. Essa perspectiva foi fortalecida com os projetos governamentais para a instalação de microcomputadores em escolas, concretizados, por exemplo, com a grande utilização de softwares para a automação de escritórios e/ou aplicações específicas que transformavam o microcomputador em máquina de ensinar, com base em uma lógica estímulo/resposta;
- **Terceira fase** – O fortalecimento e a popularização da Internet fazem surgir diversos projetos na lógica dos chamados “portais educacionais”, que buscam disseminar conteúdos e informações numa perspectiva de produção centralizada e de disseminação em massa, seguindo métodos amplamente difundidos pelos padrões de mídia *broad-casting*;
- **Fase atual** – Como resultado da evolução das tecnologias e das práticas comunicacionais para os padrões interativos da chamada Web 2.0, em que as interfaces e os recursos de navegação tornam-se mais simples e intuitivo, transferindo poder de criação e compartilhamentos de conteúdos para os usuários, novas possibilidades se abrem, entretanto, ainda devem ser analisadas como um potencial, pois poucas são as iniciativas educacionais de apropriação desses recursos numa perspectiva de aproveitar todo o seu potencial. Numa análise mais superficial, pode-se dizer que há uma tendência, em muitas escolas e redes de ensino, a restringir o acesso a esses recursos, com justificativas diversas, que vão desde os argumentos relacionados à segurança da informação até a necessidade de resguardar os alunos dos perigos inerentes a tais ambientes.

Essas fases supracitadas caracterizam algumas formas de como as TIC vêm sendo usadas nas instituições de ensino, mas se analisarmos mais profundamente os avanços dos recursos tecnológicos, a relação teoria prática que são desenvolvidas ainda estão às margens desses processos.

É essencial compreender que a utilização dos recursos tecnológicos em atividades pedagógicas sem uma mudança na metodologia e nos objetivos que serão alcançados, não passará de um aparato tecnológico associado a aula que não terá reflexo e sucesso no processo de ensino e aprendizagem, ou seja, não basta ter tecnologias modernas usando a mesma metodologia tradicional.

Para isso, é necessário uma formação continuada e ou complementar dos educadores para a utilização didático-pedagógica adequada das tecnologias digitais, tais como: celular, smartphone, tablets, computador e complementos como softwares educativos, como no caso específico da nossa pesquisa, a utilização do software HagáQuê no ensino da linguagem escrita.

## **2.2 Professores: aprendendo e ensinado com as novas tecnologias**

Sabemos que há uma disponibilidade crescente de informação no contexto atual da sociedade, o que a nomeou como “sociedade da informação” que se caracteriza como a sociedade da aprendizagem. Embora já existam políticas públicas que garantem a distribuição de recursos tecnológicos nas escolas, como é o caso do Programa Nacional de Informática na Escola (Proinfo), uma vez que foram instalados laboratórios de informática nas escolas públicas com o objetivo de promover o uso da tecnologia como enriquecimento pedagógico no ensino público fundamental e médio, como também houve a distribuição de tablets para 1º Ano do Ensino Médio e professores da rede estadual de ensino pelo Governo do Estado da Paraíba, em parceria com a Secretaria de Estado da Educação (SEE). Porém, estes recursos não estão sendo utilizados como deveriam, pois em muitas escolas os professores não os integram ao processo de ensino e acabam sendo para os alunos um brinquedo como é o caso do tablets e os laboratórios de informática que permanecem sem serem usados.

Isto ocorre por diversas razões, entre elas a falta de formação continuada dos professores; a falta de valorização do educador e o pagamento de baixos salários, uma vez que, por necessidade, o faz trabalhar três horários não tendo tempo de adaptar os conteúdos às tecnologias digitais; os equipamentos de alguns laboratórios de informática estão quebrados ou já chegam



com problemas e a falta de Internet o que dificulta o trabalho com as TIC e ainda há uma resistência muito grande por parte de alguns professores para utilizarem as tecnologias digitais na sua prática educativa, muitas vezes por não dominarem ou por acharem que serão substituídos ou superados pelos recursos tecnológicos.

É preciso conscientizar estes professores para modificar esta visão errônea que os mesmos possuem acerca desta temática, esclarecendo que associando as TIC à sua prática pedagógica estão proporcionando um ensino mais dinâmico, atrativo, significativo e prazeroso para seus educandos, como também aprender a cobrar dos seus superiores melhores condições de trabalho com laboratórios de informática aptos para o trabalho, Internet dentre outras coisas.

Neste novo cenário que se encontra a sociedade, os jogos se apresentam como importante ferramenta de entretenimento e, se aliados no processo de ensino e aprendizagem, pode torná-lo mais atrativo, interativo e dinâmico. Motivando o processo educativo, os jogos estão cada vez mais presentes na vida social de crianças, jovens e adultos. Os professores devem aproveitar este interesse e usar os jogos educativos para desenvolver competências e habilidades nos seus alunos de forma prazerosa, desafiadora e colaborativa, aproveitando os conhecimentos já armazenados, como podemos observar na citação que segue de Moita

Os games constituem-se espaços de rede colaborativa de partilha e inovação e são uma interface educacional para as interações que desenham a flexibilização das aprendizagens e os modos de aprender colaborativamente e em rede. A rede comporta um potencial que está embutido na sua possibilidade de promover os processos de inovação e colaboração dentro do grupo, permitindo a utilização de conhecimentos já adquiridos e informações para gerar novos conhecimentos (MOITA, 2006, p. 76).

Essa nova postura que o professor deve assumir diante da utilização das tecnologias aliadas ao processo educativo, traz novos significados à função e à visão de ser humano e do mundo. O papel do professor se modifica neste sentido, desenvolvendo atividades que aumentam a capacidade de concentração, valorizam a atenção e a organização do conhecimento uma nova perspectiva que valorize o aprender a buscar. No entanto, estes ganhos que as novas tecnologias trazem para as instituições não estão sendo aproveitados por algumas escolas como podemos observar na citação abaixo.

A maioria das escolas está subutilizando a informática no processo pedagógico, como máquina de instrução programada, brinquedo divertido para a troca de mensagens ou, em casos piores, meio e fonte de informações em pesquisas que se restringem a copiar e a colar artigos. Desta forma, muito se perde do potencial tecnológico, podendo haver até mesmo a desqualificação do trabalho pedagógico (LOPES, 2005, p. 35).

As tecnologias se utilizadas adequadamente podem potencializar o processo educativo, tornando-o mais interessante e atrativo, porém isso não significa que, ao integrar as tecnologias digitais à prática educativa, a escola não terá mais problemas. Sabemos que nesta nova realidade, problemas são gerados como: informações distorcidas, superficialidade na análise de informações, utilização dos recursos tecnológicos sem um planejamento prévio dentre outros, o que implicará em novos desafios. Cabe ao professor ressignificar sua prática pedagógica e adequá-la à esta nova realidade.

Neste sentido, as novas tecnologias ocupam um novo espaço no campo educacional. Estas novas redes de relações proporcionam múltiplas possibilidades de interação. Sendo assim, alteram-se as novas funções do professor nesse cenário, onde o processo educativo deve estar baseado na interatividade e na criatividade. O professor deve ter uma nova postura que aponte novos caminhos e diferentes possibilidades com relações inovadoras e novas formas de ensinar, garantindo a construção da aprendizagem, onde o professor é o mediador desse processo possibilitando uma aprendizagem colaborativa nestes novos ambientes de aprendizagem que se constituíram nas instituições de ensino.

Aprendizagem colaborativa destaca a participação ativa e a interação, tanto dos alunos quanto dos professores. O conhecimento é visto como uma construção social e, por isso, o processo educativo é favorecido pela participação social em ambientes que propiciem a interação, a colaboração, e avaliação (MOITA, 2006, p. 79).

Dessa forma, tais transformações nos direcionam a pensar novas dimensões de atuação do professor aproveitando as experiências que já são desenvolvidas no âmbito escolar. Este novo paradigma traz a tona o novo papel do professor: o de mediador entre o aluno e o conhecimento. Este tem um papel essencial, pois ele direciona, sugere caminhos, promove a construção dos conhecimentos de forma mais clara e simples, indicando possibilidades de aprendizagem.

Para tanto, é necessário o desenvolvimento de metodologias que compreendam a aprendizagem como um processo integrador e dinâmico que promova a autonomia do aprendiz.

O professor deve ser um organizador de ambientes de aprendizagem que promova à reflexão, a exploração, a inferência, enfim a construção coletiva ou individual do conhecimento. Educar utilizando as tecnologias digitais, significa promover o desenvolvimento da autonomia, valorizar as experiências sociais do educando e as novas descobertas e desenvolver a imaginação criativa e o aluno pesquisador e produtor do conhecimento.

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 lidar com as incertezas, as transitoriedades, os problemas (LOPES, 2005, p. 49).

Sendo assim, o educador precisa se mostrar como um contínuo aprendiz, abandonando a figura de único detentor do saber, mas sim buscar transformar a escola em um ambiente prazeroso de aprendizagem. Portanto, neste novo contexto, o professor deve buscar novas formas de atuação pedagógica que garantam a interação dos educandos com as novas tecnologias, a reflexão crítica acerca do saber que está sendo transmitido e a construção do conhecimento pelos alunos de forma prazerosa, dando um novo significado ao processo de ensino e aprendizagem que vem sendo tratado na perspectiva tradicional.

Portanto, é importante destacar que a educação com o auxílio das novas tecnologias da informação e da comunicação irá desenvolver a aprendizagem coletiva, interativa e criativa. Ensinar com as tecnologias digitais conduz resultados significativos ao processo de ensino. Neste sentido, cabe ao educador uma nova postura, o professor deve se colocar como um mediador e não como detentor do saber, ele deve orientar os seus alunos com a utilização adequada dos recursos tecnológicos para que haja a aprendizagem reflexiva e significativa para os mesmos.

### **2.3 As histórias em quadrinhos e Software HágáQuê na sala de aula**

Enquanto pós-graduanda do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais na Educação, da Universidade Estadual da Paraíba, quero apresentar uma das ferramentas educacionais que aprendi a utilizar no processo de ensino durante o curso que é o HágáQuê, um software educativo, que se mostra como um excelente recurso de apoio pedagógico. Pode ser utilizado a favor do processo educativo, sobretudo, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental,

levando em consideração o desenvolvimento da escrita nesta fase da escolaridade, pois esta ferramenta auxilia no ensino da produção de texto e na sua leitura.

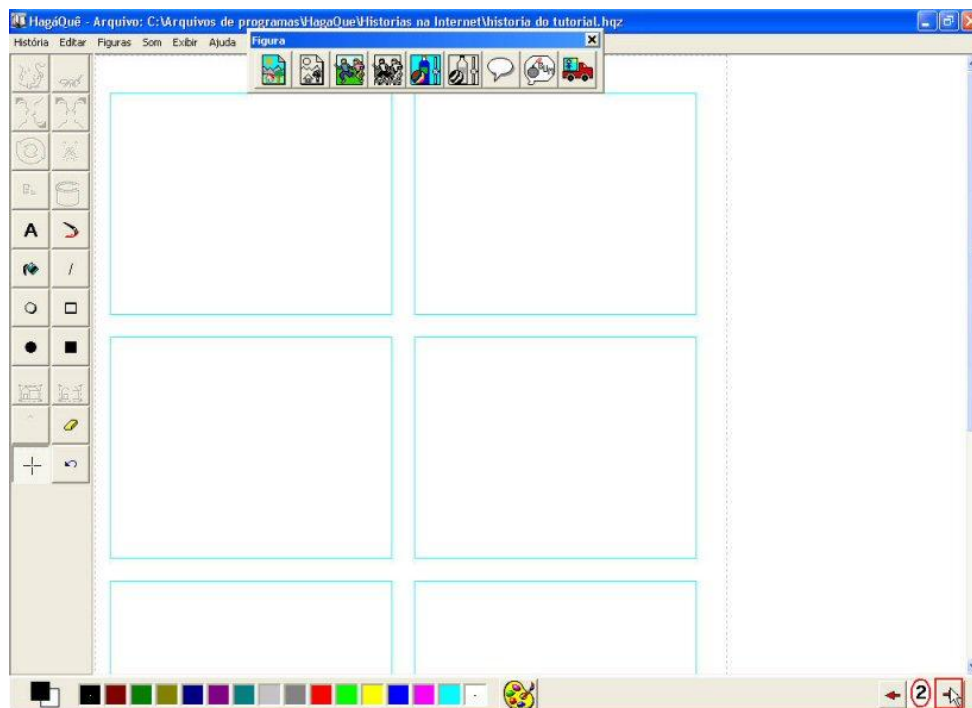
O software educativo é uma ferramenta que foi desenvolvida com o objetivo de dar suporte ao processo educativo. Deve ser utilizado com a junção do computador e a orientação do professor para os alunos. Neste processo, o educador deve desempenhar o papel de mediador da aprendizagem aproveitando o computador como uma ferramenta educacional, e, para isso, ele deve ter domínio dos programas que irá utilizar com seus alunos desenvolvendo uma atividade planejada com objetivos bem definidos.

De acordo com Valente (1999, *apud* KANNO 2008, p. 7), os softwares educativos podem ser classificados de acordo com os seus objetivos pedagógicos. Ele os classifica em: tutorial, exercício e prática, programação, processador de texto, multimídia e Internet, simulador e modelagem, jogos. Neste momento, me deterei à descrição de multimídia e Internet que é o software que se clássica o HagáQuê. Segundo Valente,

Multimídia e internet: são softwares ricos em recursos com a cominação de textos, imagens, animação e sons que permite a exploração e o aprofundamento de um amplo número de tópicos. Assim ele pode ser utilizado na forma pronta como sistema 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 informações para que ele compreenda e aplique de modo significativo as informações selecionadas.

O HagáQuê é um editor de história em quadrinhos gratuito, que permite ao aluno criar sua própria história, disponibiliza personagens, cenários e sons que podem ser gravados pelo o usuário ou utilizar os dos bancos de dados. É um programa de linguagem simples, clareza nas suas interfaces e muito atrativo pelo seu colorido, considerando que é para ser utilizado com o público infantil.

Este é um software de sistema de autoridade fácil instalação/desinstalação, se apresenta de forma clara e com várias possibilidades de uso, pode ser executado off-line ou on-line e com diferentes linguagens, permite importar ou exportar objetos, é de fácil navegação e não é autoexecutável e possui recursos de hiperlink e hipertexto. Como podemos observar na imagem da tela inicial do software:



**Figura 1- Screenshot de tela Software HagáQuê<sup>1</sup>**

A utilização desta ferramenta pedagógica segundo Silva (2012, p. 23), “possibilita o ciclo de: descrição quando o aluno analisa as ferramentas disponíveis pelo mesmo, utilizando as que melhor se adequarem para a realização da atividade proposta; execução que é o momento de prática da produção da história em quadrinho; reflexão que é realizada ao final da atividade quando o aluno reflete sobre suas ideias e o produto final e a depuração que é a busca e assimilação das informações nas diferentes ferramentas do software”.

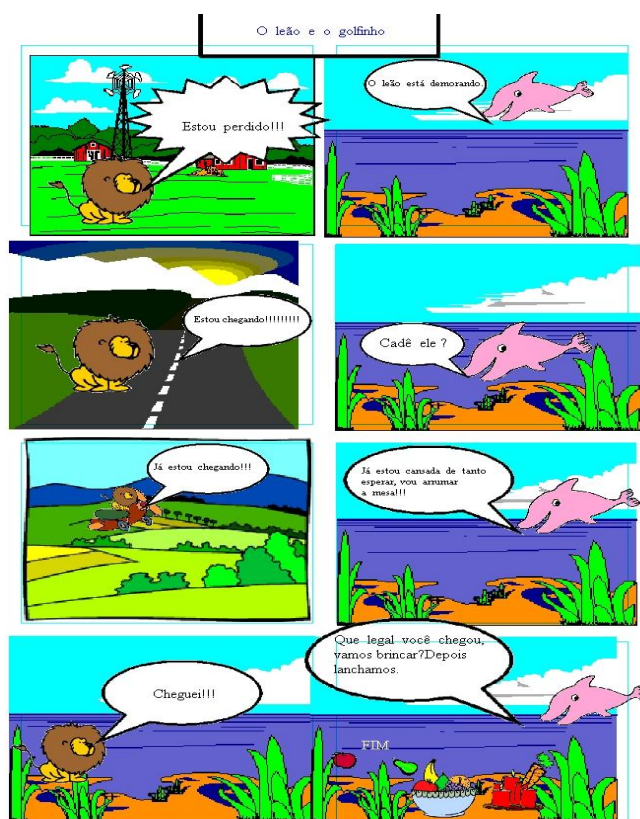
Para que este ciclo seja atingido é de suma importância que o educador tenha domínio do programa e que esta atividade desperte nos alunos o gosto pelo ato de escrever. A construção do quadrinho utilizando o software HagáQuê apresenta muitos caminhos para o autor com a disponibilização de elementos (imagens, cenários, textos, sons etc.) que o aluno poderá introduzir na sua história, como também permite a formulação de hipóteses a comparação ao final da ideia inicial com o resultado, sem contar que utilizará as tecnologias digitais as quais são atrativas e os alunos sentem prazer em realizar atividades que as envolvam.

---

ROCHA, 2003, disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA> – acessado em: 20/03/2015

Por esse motivo, consideramos como positiva a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação no ambiente escolar integradas ao processo de ensino e aprendizagem. No entanto, é necessário que os profissionais da educação tenham plena consciência da importância da formação com a utilização das tecnologias digitais no processo educativo para que possam desenvolver um trabalho que permita ao educando uma aula criativa, interativa, atrativa e prazerosa partindo da realidade social que eles vivenciam.

O software HagáQuê disponibiliza de atividades lúdicas que possibilita as crianças participarem do processo de aprendizagem, contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e psicomotor, como também as histórias em quadrinhos que produziram podem ser publicadas na Internet, para que todos tenham o acesso às mesmas, se tornando uma atividade que produz um significado para o aluno. A exemplo, na imagem abaixo de uma história em quadrinho publicada na rede:



**Figura 2- Screenshot de uma história em quadrinho publicada na rede intitulada: *O leão e o golfinho*, produzida no Software HagáQuê<sup>2</sup>.**

<sup>2</sup> LUCCA E ALICE, disponível em: [http://www.vicentinamercos.com.br/recursos/Noticias/historia\\_quadrinhos/quadrinhos2a/12.html](http://www.vicentinamercos.com.br/recursos/Noticias/historia_quadrinhos/quadrinhos2a/12.html) acessado em: 21/03/2015.

Este software educativo foi desenvolvido inicialmente apenas para estimular o desenvolvimento da linguagem escrita, mas tomou dimensões muito maiores e tornou-se mais atrativo, possibilitando o trabalho interdisciplinar com o conhecimento sistematizado, além de incentivar a leitura e a produção escrita com elementos da linguagem verbal e não-verbal, tornando-se um recurso riquíssimo para ser utilizado no processo educativo. Como podemos observar na citação que segue:

[...] 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, aliadas a sequência de imagens (TANAKA, 2004, p. 51 *apud* ZANCANARO, 2011, p. 27).

As histórias em quadrinhos possuem elementos que as caracterizam e que compõem sua narrativa e sua estrutura diferenciando dos demais gêneros textuais, além do seu caráter crítico e social, que segundo Santos (2002 *apud* Zacareno 2011, p. 28) são:

- Requadro: é uma moldura dentro da qual se colocam objetos e ações separando as vinhetas. Reveste-se de um significado de acordo com o seu traçado, sugiro algo como, por exemplo; o tempo (passado, presente e futuro) que a história está sendo contada;
- Balão: é uma linha que envolve as palavras e os signos relacionados ao personagem, indicando que a personagem indicada está praticando a ação, de acordo com a sua forma, a fala e o pensamento dos personagens (cochicho, sussurro, grito, xingamento e suspiro...);
- Recordatório: são painéis dentro dos quadros utilizados pelo “narrador” para auxiliar o leitor em seu entendimento. Eles tratam do ocorrido e indicam tempo/espaço, acontecimento paralelo, esclarecendo o que não ficou claro no desenho e não ficou dito pelos personagens;
- Onomatopéias: são palavras que representam os sons e são utilizadas com efeitos visuais nos quadrinhos dando mais impacto às cenas. (BUM!, CRACK!, SNIF!, TCHIBUM!, UPT!, GLUT! ...).

- 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 cobra e lagartos = xingar, ficar irado, quando a personagem está apaixonada o seu coração salta pela boca e etc.;
- Linhas cinéticas: são linhas que indicam o movimento das personagens ou dos 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.

Deste modo as histórias em quadrinhos apresentam um potencial criativo e comunicativo em relação aos outros gêneros textuais. O software HagáQuê também possibilita ao professor trabalhar todas as características do gênero discursivo história em quadrinho, pois ele possui ferramentas interativas que permitem trabalhar esses elementos de forma criativa e o aluno aprender a produzir a história empregando corretamente a estrutura deste gênero textual, possibilitando uma aprendizagem significativa.

Neste contexto, o educador precisa estar em constante formação para que aprenda a utilizar as Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na sua prática pedagógica a fim de oferecer um ensino mais interativo e dinâmico e que parta da realidade social que o aluno está inserido. Partindo do que foi apresentado, sugiro a utilização do software educativo HagáQuê como uma ferramenta educativa que pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e garantir aos seus alunos a aprendizagem significativa e interdisciplinar.

Portanto, a crescente utilização das tecnologias digitais na sociedade trazem para a sala de aula a necessidade de expandir o seu uso, particularmente o computador. Sabemos que nossos alunos estão cada vez mais conectados e que as TIC fazem parte do seu contexto social e que, cada vez menos, eles se interessam por aulas tradicionais. Cabe ao professor buscar metodologias inovadoras que partam da realidade e que faça significado para o aluno, que seja oferecido uma educação que forme o cidadão.

Precisamos utilizar as tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas que irão potencializar o processo de ensino e aprendizagem e dentre essas ferramentas os softwares educativos têm um importante papel neste processo. O HagáQuê se apresenta como um editor de



histórias em quadrinhos que, quando utilizado como ferramenta no processo de ensino da linguagem escrita, apresenta resultados satisfatórios no desenvolvimento da leitura e da escrita e proporciona ao educador o trabalho interdisciplinar dos conteúdos como mediador deste processo e ao aluno participar ativamente da construção do seu conhecimento.

#### **2.4 As histórias em quadrinhos e o software HagáQuê no processo de ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**

As histórias em quadrinhos são narrativas compostas de duas características específicas: os desenhos e os textos apresentados em quadros, onde a imagem é o elemento principal desta narrativa, pois apresenta a maior expressividade. É por meio dela que fazemos a leitura da expressão do rosto dos personagens, o lugar onde aconteceram os fatos e a sequência temporal, não se esquecendo do importante papel desenvolvido pelos balões.

Todas estas ferramentas que devem ser utilizadas na produção textual da HQ se apresentam no software HagáQuê e se constituem como possibilidades de diferentes produções que podem abordar diversos temas, onde o educador poderá principalmente trabalhar temas da realidade social do aluno. Este tipo de linguagem tem um grande valor de significação social e cultural, pois o autor utiliza-se deste meio para tratar de um tema social e/ou defender uma ideia que tem quase sempre relevância social.

Este gênero literário hoje está presente em muitos lugares, no dia a dia dos cidadãos, em campanhas publicitárias, campanhas de educação, ilustrações de livros (didáticos, paradidáticos, literários, revistas, jornais, etc.) e na Internet com diversos autores e temas variados, atingindo uma circulação maior e a diferentes públicos. Vale ressaltar que entre seus maiores consumidores estão as crianças e os jovens.

Atualmente, as histórias em quadrinhos se tornaram um atrativo para as crianças praticarem a leitura e a escrita e vêm sendo aceitas com gosto por elas. As HQ fazem parte deste universo das tecnologias e cada vez mais influenciam na formação das crianças. E por esse motivo, estão presentes na sala de aula, seja no livro didático, na gibiteca das salas de aula e na biblioteca escolar e ainda podem ser trabalhadas utilizando as TIC, como, por exemplo, no laboratório de informática utilizando o software Hagaquê oferecendo aos alunos aulas inovadoras com resultados positivos no processo de ensino da linguagem escrita.

Assim, a criação de uma história em quadrinhos ajuda a criança no desenvolvimento da linguagem escrita. No início ela poderá se expressar apenas por desenhos, mas, depois quando a criança progredir nas suas hipóteses iniciais de escrita contribuindo para a aquisição da escrita e quando já tiver o domínio das regras convencionais da língua escrita, poderá utilizar desenhos e a escrita na sua história. Esta atividade deve possibilitar que a criança seja um sujeito ativo no processo de aprendizagem e que as atividades desenvolvidas com a prática de escrita estejam pautadas no letramento.

Conforme Soares (2010, p. 20), o letramento não se resume em apenas saber ler e escrever: “é preciso também saber fazer uso do ler e do escrever, saber responder às exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente”. Assim, o letramento está para a aquisição de significado às práticas/vivências cotidianas de linguagem. Se constituir um sujeito letrado, é o mesmo que ser uma pessoa habilitada à produzir sentido às mais corriqueiras atividades com diversos meios tecnológicos.

Devemos considerar que todo ato de escrita pertence a uma prática social e é através do texto que modificamos o contexto social e, possivelmente, nos modificamos, atuamos no mundo, nos constituímos como autores, sujeitos construtores de conhecimento por meio das interações sociais e por esse motivo o ensino no ambiente escolar deve partir dessa ideia. Como afirma Garcez (2004),

O texto somente se constrói e tem sentido dentro de uma prática social. Assim, o que mobiliza o indivíduo a começar a escrever um texto é a motivação, é a razão para escrevê-lo: emitir e defender uma opinião, reivindicar um direito, expressar uma emoção ou sentimento, relatar uma experiência, apresentar uma proposta de trabalho, estabelecer um pacto, regular normas, comunicar um fato, narrar uma aventura ou apenas provar que sabe escrever bem para ser aprovado em uma seleção (GARCEZ, 2004, p. 14).

Neste sentido, o ato de escrever configura-se como uma atividade de interação, um espaço de práticas discursivas, onde recorremos a conhecimentos armazenados na memória, frutos de interações e práticas sociais vivenciadas ao longo de nossa vida, constituindo uma prática de escrita intencional que permite ao leitor interagir com o texto escrito e imprimindo, assim, relações dialógicas. Dentro destas práticas, as utilizações das tecnologias digitais se apresentam como de suma importância neste contexto social no qual estamos inseridos, onde nós professores

devemos desenvolver com seus alunos práticas de ensino onde elas se fazem presentes a favor do processo educativo.

Sendo assim, o educador deve proporcionar à criança o ensino com diferentes textos discursivos que circulam socialmente, onde dentre os diversos gêneros, o quadrinho deve ser trabalhado através da utilização do software HagáQuê que se mostra como uma excelente possibilidade para o trabalho de escrita, pois, além de ser uma ferramenta pedagógica motivadora da aprendizagem, oferece possibilidades de trabalhar com crianças durante a alfabetização, o processo de aquisição da escrita. Além de ser um gênero literário atrativo e de desenvolver a criatividade, a escrita desenvolve principalmente a reflexão crítica do aluno sobre o conteúdo abordado.

O trabalho de escrita na sala de aula deve envolver todos os alunos, inclusive aqueles que ainda não dominam a escrita convencionalmente, realizando atividades que garantam para que esses progredam na sua aprendizagem. E a história em quadrinho se mostra como uma ótima sugestão, esta oferece diferentes possibilidades de escrita e de leitura. Os quadrinhos satisfazem a leitura dos alunos que ainda não sabem ler convencionalmente, transmitem uma mensagem rápida, divertida e eficiente e ainda pode ser trabalhado nas diferentes disciplinas: língua portuguesa, matemática, ciências, história, geografia e artes. Como, por exemplo, em matemática trabalhar proporções.

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

Primeiro basta mostrar o aluno que é impossível desenhar a história no tamanho que ela é lançada. Na verdade, todo quadrinista 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 fazer naquele espaço. Ou seja, uma história é produzida no tamanho maior e depois disso acaba sendo reduzida proporcionalmente para que seja publicada.

Dessa forma, o professor pode abranger diversos temas, desenvolvendo uma prática interdisciplinar. É a prática do professor que irá definir que tipo de aprendizagens os seus alunos terão. O professor deve planejar o seu trabalho pedagógico a partir das necessidades dos seus alunos, levando em consideração os diversos níveis de aprendizagem que encontra em sua sala de aula e o contexto sociocultural que seu aluno está inserido, possibilitando que eles evoluam em sua aprendizagem.

É nesse processo de interação que se destaca o papel do professor como mediador entre a criança e o texto (objeto do conhecimento). Nessa mediação, o professor deixa de ser o único possuidor e transmissor do conhecimento. Sua intervenção é planejada para favorecer a ação do aluno sobre o texto. Esse exercício de mediação exige dele um conhecimento claro do processo de construção do conhecimento, para identificar o que a criança já sabe, como pensa, como lê e escreve, o que significa seus diferentes desempenhos e como agir para que continue evoluindo para os níveis seguintes (BIZZOTTO; AROEIRA; PORTO, 2010, p.42-43).

Neste processo, as ferramentas riquíssimas das Tecnologias da Informação e da Comunicação, auxiliam os professores no processo de ensino e aprendizagem. O computador, se utilizado de forma adequada, se apresenta como um excelente recurso didático motivador, aliado no oferecimento de um ensino mais atrativo, interativo, prazeroso e dinâmico e, dentre as diferentes ferramentas oferecidas pelo computador e a Internet, os softwares educativos se apresentam como possibilidades de dinamizarem o ensino.

O software educacional HagáQuê, que já citamos anteriormente, pode ser utilizado no ensino de produção de histórias em quadrinhos, como também para leitura destas pelo computador, oferecendo diversas vantagens para a criação, edição das histórias em quadrinhos, além de oferecer a possibilidade de utilizar imagens, com cores e sons, sendo atrativa, proporcionando a interação do aprendiz e sua participação efetiva no processo de aquisição da linguagem escrita.

Esta ferramenta tecnológica deve ser integrada ao processo educativo, permitindo ao educador trabalhar, interdisciplinarmente, diferentes conteúdos, como também irá possibilitar um ensino da linguagem escrita pautada no letramento, onde aluno pode superar suas concepções de escrita e ser um sujeito ativo da sua aprendizagem, através do trabalho com este gênero discursivo associado às novas TIC. Portanto, o Hagáquê apresenta-se como uma ferramenta que, se utilizada adequadamente, poderá enriquecer o processo de ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

### 3. METODOLOGIA

Neste capítulo iremos apresentar um breve histórico sobre a metodologia que norteou esta pesquisa, apresentando também o tipo de pesquisa adotado na realização deste estudo, que foi de suma importância para atingir os objetivos propostos deste estudo.

#### 3.1 Sobre o tipo de pesquisa adotado

A pesquisa científica tem se tornado um instrumento de grande importância na atualidade, pois tem buscado soluções para problemas a partir de suas descobertas. No entanto, ainda há dúvidas sobre este assunto: O que é pesquisa? Para que serve a pesquisa? Como a pesquisa deve ser realizada? Dúvidas que devam ser esclarecidas para que esta – a pesquisa – seja realizada com sucesso, alcançando o objetivo proposto.

Há inúmeras definições do que é pesquisa científica. Neste momento, apresentaremos a de CERVO e BERVIAN (1883 *apud* ANDRADE 2010, p.109): “a pesquisa é uma atividade voltada para a solução de problemas, através do emprego de processos científicos”. Neste sentido, para realizar a pesquisa é necessário seguir um caminho que orientará quais procedimentos devem ser tomados para que o objetivo proposto pela pesquisa seja alcançado. Procedimentos estes que devem seguir processos científicos para que esta tenha credibilidade.

Com os resultados alcançados nas pesquisas científicas realizadas tem-se conseguido avançar e melhorar os problemas encontrados por estas. Buscando progredir e desenvolver outras que servirão de suporte e orientação para os pesquisadores. Como também contribuindo para melhorias significativas na sociedade. A exemplo, a educação que tem passado por mudanças consideráveis proporcionadas em grande parte pelos resultados alcançados nas pesquisas realizadas nessa área que provocam intervenções benéficas ao sistema educacional do nosso país. Assim, para além de uma detecção de problemas, as pesquisas no âmbito educacional têm proposto ações didático-pedagógicas que se inserem como oportunidades de fazer avançar a prática docente e de não, apenas, apontar possíveis problemas.

A pesquisa qualitativa, paradigma que fundamenta o presente trabalho, parte de um pressuposto teórico que busca novas conquistas, a descoberta de novos conhecimentos científicos e a ampliação dos conhecimentos existentes. Em relação aos objetivos da pesquisa, esta tem o

intuito de observar, registrar, analisar e descrever os fatos vivenciados no campo de pesquisa, sem interferir no meio que esta sendo realizada. Como podemos observar na citação abaixo:

a pesquisa de campo utiliza técnicas específicas que têm o objetivo de recolher e registrar, de maneira ordenada, os dados sobre o assunto em estudo. As técnicas específicas da pesquisa de campo são aquelas que integram o rol da documentação direta: a observação direta e a entrevista. (ANDRADE, 2010, p. 131)

Quanto aos procedimentos utilizados, nesta investigação, primeiramente, realizamos uma pesquisa bibliográfica que se utiliza de fontes secundárias como livros, dentre outros documentos bibliográficos, servindo como subsídio teórico para o entendimento do estudo. Para BARROS; LEHFELD (2007, p. 84), “a pesquisa bibliográfica é a que se efetua tentando-se resolver um problema ou adquirir conhecimento a partir do emprego predominante de informações advindas de material gráfico, sonoro e informatizado”. Posteriormente, realizamos uma análise do software educativo HagáQuê verificando se este se efetivava como ferramenta pedagógica que potencializa o processo de ensino de escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Iniciamos a análise ou interpretação, verificando as relações existentes entre a teoria consultada, campo de pesquisa, o objeto de estudo e entre outros fatores observados e ainda contribuindo para solucionar os problemas encontrados durante a pesquisa, destacando assim a importância de atingir o seu objetivo na realização da pesquisa. Como elucida Andrade (2010, p. 138): “o objetivo da análise é organizar, classificar os dados para que deles se extraiam as respostas para os problemas propostos, que forma objeto da investigação”.

Como foi citado acima, se utilizados adequadamente os instrumentos de pesquisa contribuirão significativamente para a construção dos resultados da pesquisa, se não a comprometerão e assim não se atingirá resultados satisfatórios. Portanto, é imprescindível seguir todos os procedimentos de uma pesquisa para que seu resultado seja significativo e coerente com a proposta da investigação científica.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo iremos apresentar uma análise detalhada do software educativo HagáQuê, apresentando sua formatação, como podemos adquiri-lo e se este contribui para facilitar o ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Ainda apresentaremos uma proposta de uso do software através de uma sugestão de uma sequência didática que poderá ser aplicada com uma turma do 3º Ano do Ensino Fundamental, partindo de uma proposta de ensino da linguagem escrita com o trabalho interdisciplinar.

### 4.1 Na análise do software educativo HagáQuê

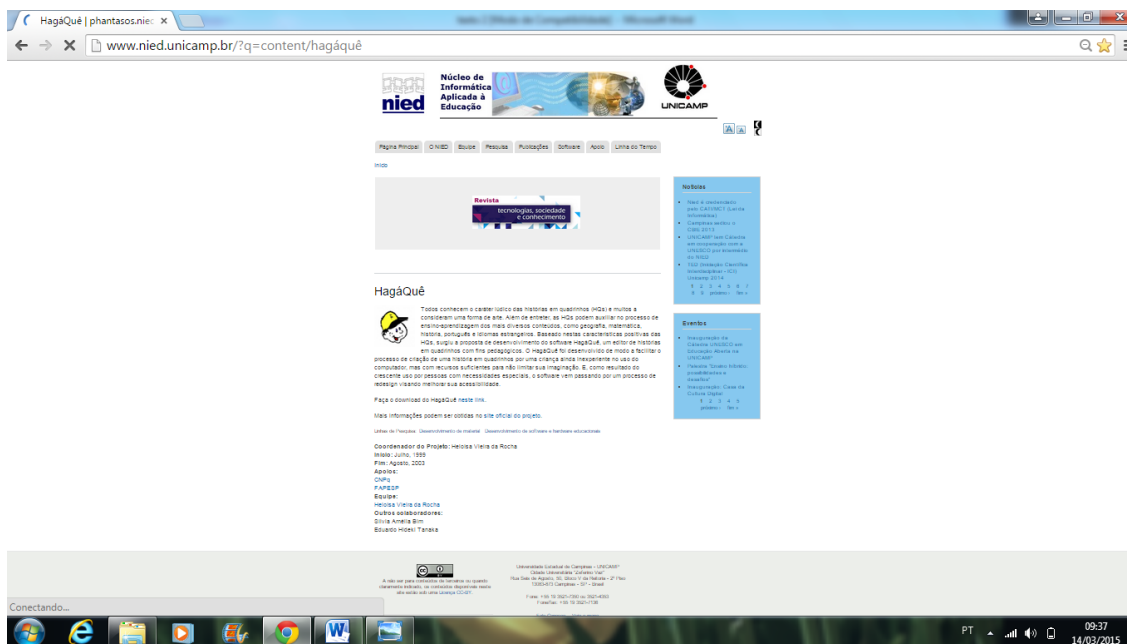
O software educativo HÁGAQUÊ foi desenvolvido na (NIEED/UNICAMP) pela pesquisadora Silvia Amélia Bim (1999 – 2001) durante a sua pesquisa de mestrado sobre orientação de Heloísa Vieira da Rocha, onde o seu principal objetivo é auxiliar no processo de alfabetização e pode ser utilizado como ferramenta pedagógica pelos professores alfabetizadores, visando contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem.

Este software apresenta ferramentas necessárias na construção e edição de histórias em quadrinhos e hoje se apresenta em quatro idiomas que podem ser de escolha do usuário dentre eles: português brasileiro, português europeu, inglês e espanhol. Inicialmente, a linguagem utilizada no HagáQuê era o JAVA, porém a sua versão atual foi desenvolvida na linguagem DELPHI e possui alguns requisitos básicos para sua instalação.

O HagáQuê é um software livre de fácil acesso e instalação que pode ser instalado nos laboratórios das escolas, dando possibilidade dos professores trabalharem com seus alunos essa ferramenta de apoio na prática de produção textual, tornando suas aulas mais atrativas e interativas, facilitando o processo de criação de histórias em quadrinhos a partir da utilização dos vários recursos disponíveis, que são simples e fáceis de manusear, podendo ser executados facilmente pelos alunos e ao professor cabe o papel de mediador deste processo. Para instalar o HagáQuê na sua versão atual: 1.5 (15/02/2007) que é distribuído gratuitamente, é só acessar o site <http://www.nied.unicamp.br/hagaque> onde a 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 pixel, 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).



**Figura 3 - Screenshot da tela da NIED onde podemos baixar o software HagáQuê<sup>3</sup>**

Neste sentido, o software apresenta algumas vantagens que são elas: apresenta os requisitos tecnológicos necessários para sua utilização, identifica o seu fabricante, pode ser utilizado por usuários que não são da área de computação tendo em vista a sua facilidade de execução, tem uma capacidade rápida de processar dados e disponibiliza agrupamentos de localização e itens para formatar, como também apresenta indicação clara de faixa etária e de público alvo.

No entanto, durante a análise deste software, constatamos uma falha que poderá limitar o seu público, onde o aluno que está na fase inicial de aquisição da linguagem escrita sentirá muita dificuldade ou não conseguirá utilizar esta ferramenta pedagógica, pois para manusear os recursos oferecidos por ela, com autonomia, a criança precisa ter o domínio do registro escrito para executar os seus itens.

<sup>3</sup> ROCHA, 2003, disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA> – acessado em: 20/03/2015.

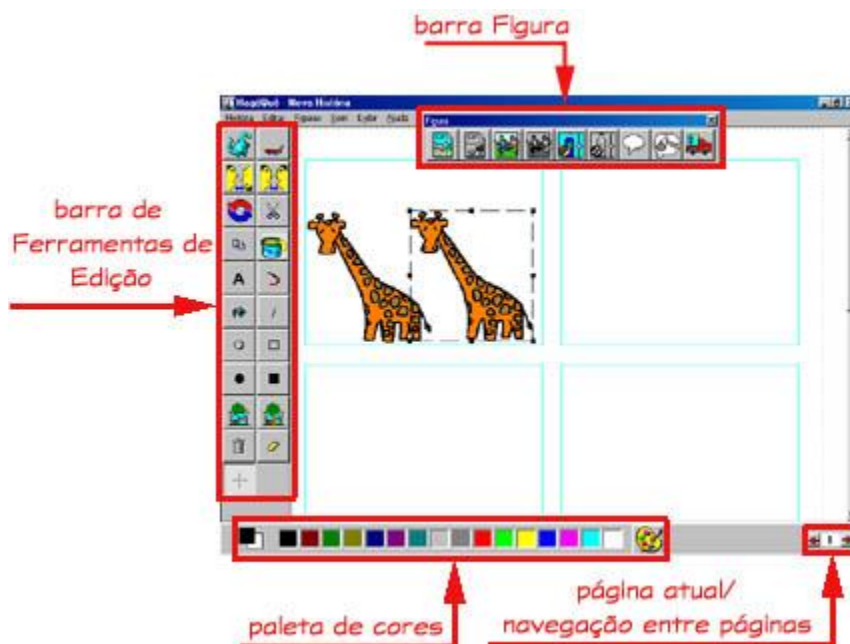


Neste sentido, o software HagáQuê apresenta uma interface parcialmente adaptada à criança que se encontra em fase de processo de alfabetização, tendo em vista que sua navegação/exploração autônoma irá atender as crianças que já dominam a linguagem escrita, disponibilizando para as mesmas possibilidades desafiadoras de produções textuais. Para que isto ocorra o aluno deverá conhecer a estrutura de histórias em quadrinhos para produzi-los e que seja, por conseguinte, um leitor deste gênero desenvolvendo também a leitura.

Neste sentido observamos que o software se insere dentro da abordagem teórica construcionista, onde o professor irá mediar o processo de ensino e aprendizagem utilizando as multimídias que a Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação oferecem como recursos didáticos no processo educativo. Sendo assim, a educação deve ser um processo que leva o indivíduo a aprender a aprender, a se desenvolver, a participar, a criar, inovar e apensar. Como podemos observar na citação abaixo:

As teorias construtivistas têm o foco na aprendizagem e não em metodologias de ensino, em que o aluno passa de receptor passivo da informação para uma postura participativa, reflexiva e interativa, construindo suas próprias ideias por meio dos seus esquemas de pensamentos. O professor muda o seu papel para mediador e investigador no processo ensino aprendizagem, e o aluno usa as estruturas mentais, ou seja, os parâmetros da inteligência humana para adquirir o conhecimento (STEENBERG, 2008, p. 26).

As histórias do HagáQuê podem ser editadas utilizando os recursos que são disponíveis no software, podem ser salvas em diferentes arquivos de imagem, som, como também em arquivos de controle (sendo aberto apenas no Hagáquê) que possibilitam a revisão do texto e a reescrita superando suas hipóteses e aprendendo as regras convencionais de escrita. As produções editadas neste software aceitam a importação de imagens, sons e figuras e ainda dá a possibilidade ao autor de publicar na Internet. Porém, observamos que há um limite de recursos como balões, falas dentre outros disponíveis para a produção de texto, não dando espaço para que o aluno produza uma história maior. Segue a imagem da página de edição do software



**Figura 4 - Screenshot da tela do Software HagáQuê com as indicações de configurações.<sup>4</sup>**

O software educativo, objeto de análise deste estudo, apesar das suas limitações, apresenta muitos benefícios a favor do processo de ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, possibilita a criança ter um papel ativo e decidir o caminho que irá tomar, disponibiliza informações legíveis, a ferramenta possui um controle claro e explícito que pode ser executado pelas crianças com a mediação do educador, a produção textual pode desenvolver o senso crítico, a escrita, a criatividade e a imaginação e permite ao educador trabalhar com temas interdisciplinares de forma lúdica e interativa.

Deste modo, o HagáQuê apresenta-se como uma excelente ferramenta pedagógica para dinamizar o processo educativo de ensino da linguagem escrita otimizando o desenvolvimento da alfabetização, dando possibilidade do aluno desenvolver a escrita digitalizada aliada aos recursos multimídias (imagem, texto/hipertexto e som) que serão utilizadas de acordo com a necessidade da criança.

Vimos ao longo da discussão que o software educativo HagáQuê apresenta-se na modalidade de autoria aberta, com ferramentas disponíveis para produção e edição de histórias em quadrinhos com um repertório de contextos, balões, imagens, dentre outros. Se utilizado

<sup>4</sup> ROCHA, 2003, disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA> – acessado em: 22/03/2015.

adequadamente pelo professor no processo de ensino o HagáQuê, poderá potencializar este processo possibilitando uma prática educativa lúdica, prazerosa, interativa e significativa para os educandos e para a utilização com ascrianças que ainda não sabem ler, sugerimos uma aplicação coletiva com agrupamentos com diferentes níveis de alfabetização. Portanto, consideramos como um excelente suporte pedagógico o software educativo HagáQuê para o processo de ensino da linguagem escrita nas turmas de alfabetização.

Segue uma sugestão de uma sequência didática como proposta de ensino interdisciplinar utilizando o software educativo HagáQuê no 3º Ano do Ensino Fundamental.

#### **4.2 Sugestão de uso: Sequência didática**

Nesta parte do trabalho iremos apresentar uma sequência didática que poderá ser desenvolvida em uma turma de alfabetização, especificamente no 3º ano do ciclo de alfabetização, tendo em vista que os alunos já se encontram na fase alfabética e poderão utilizar o software com a orientação da professora para desenvolver a proposta de ensino. Portanto, a utilização desta ferramenta tecnológica integrada ao processo educativo, permite ao educador trabalhar interdisciplinarmente diferentes conteúdos, como também irá possibilitar um ensino da linguagem escrita pautada no letramento desenvolvendo o trabalho com um gênero discursivo história em quadrinho associado às novas tecnologias potencializando o processo educativo.

**Tema:** Produção textual de uma história em quadrinho utilizando o software educativo HagáQuê abordando o tema “O uso consciente da água”.

**Turma:** 3º Ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

**Tempo de duração:** Duas semanas

#### **Disciplinas:**

- Português;
- Ciências;
- Geografia.

**Conteúdos:**

- Escrita; leitura; produção textual; gênero textual (história em quadrinho), utilizar o software HagáQuê (construtor de histórias em quadrinho);
- Rios, poluição da água, tratamento da água, os caminhos da água ontem e hoje para se conscientizar e não desperdiçar.
- Água: Ciclo da água; distribuição, usos e consumo;

**Objetivos:**

- Compreender a estrutura e finalidade do gênero textual (história em quadrinhos);
- Aprender a utilizar o software HagáQuê (construtor e editor de histórias em quadrinhos);
- Produzir uma história em quadrinho sobre o tema: Meio Ambiente (O uso consciente da água) utilizando o software HagáQuê;
- Entender o ciclo da água e sua distribuição e a importância do uso consciente da mesma para a vida do ser humano;
- Conhecer os rios que abastecem o manancial da nossa cidade;
- Conscientizar os alunos sobre a importância de cuidar do meio ambiente para não poluir nossos rios;
- Compreender como é realizado o tratamento da água da nossa comunidade;

**Material necessário:**

- Livros, folhas de papel ofício, livro didático, música infantil, cartolina, lápis de cor, laboratório de informática, software educativo.

**1º Momento:**

Realização de uma conversa dialogada sobre o tema que iremos estudar durante essas duas semanas: Meio Ambiente (O uso consciente da água). Divisão da turma em grupos para

leitura coletiva dos livros: *O mundinho azul* (Ingrid BiesemeyerBellinghusen) e *A história do pingo d'água Pingo o defensor das águas* (Paulo Marcus R. Viana) para discussão do tema em estudo. Estudo das características e finalidades do gênero textual história em quadrinhos. Produção coletiva de uma história em quadrinho sobre o ciclo da água utilizando cartolina.

### **2º Momento:**

Realização de uma pesquisa no laboratório de informática com a orientação da professora sobre a distribuição da água, seus usos e consumos para responder alguns questionamentos levantados pelos alunos e pela professora em sala de aula. Passeio à estação de tratamento da nossa cidade, para que os alunos compreendam como ocorre todo o processo de tratamento da água. Apresentação em sala de aula de cartazes explanando a nossa visita. Estudo no livro didático sobre alguns temas relacionados à visita, respondendo algumas atividades.

### **3º Momento:**

Apresentação aos alunos do software HagáQuê e de suas ferramentas que podem ser utilizadas na produção e edição de histórias em quadrinhos. Assistir ao vídeo O caminho das águas disponível no Youtube, o link: <https://www.youtube.com/watch?v=v8CMQIQ5nq8>. Em seguida realizaremos um debate sobre o vídeo. De volta à sala de informática a turma irá aprender a utilizar o software educativo HagáQuê para realizar a próxima atividade.

### **4º Momento:**

Atividade de produção de uma história em quadrinho abordando o tema *O uso consciente da água* no laboratório de informática utilizando o software educativo HagáQuê e todas as ferramentas de edição de HQ que são disponibilizadas no programa e permite aos usuários produzirem seu texto com diferentes recursos. Esta atividade será realizada em quatro momentos: produção inicial, reescrita, revisão e produção final de uma história com o tema que estudamos durante estas duas semanas, todos os momentos serão executados utilizando os

recursos tecnológicos do laboratório de informática da escola, preferencialmente, o computador e suas ferramentas e para finalizar esta sequência a produção dos alunos será publicada na rede.

**Avaliação:**

A avaliação será realizada mediante a observação da participação e aprendizagem dos alunos durante as atividades propostas cotidianamente, como: questionamentos, discussões coletivas, atividades, passeio e a produção textual da história em quadrinho utilizando o software HagáQuê.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos que neste contexto no qual a sociedade vivencia, onde esta é conhecida como “sociedade da informação” as novas tecnologias tomam destaque diante deste novo cenário. Estas devem ser inseridas na prática pedagógica podem colaborar para a aprendizagem dos conteúdos, potencializar o processo educativo, tornando-o mais atrativo, interativo, criativo, inovador e significativo para os envolvidos.

Dessa forma, este estudo pesquisou o software educativo HagáQuê que é uma ferramenta pedagógica de editor de histórias em quadrinhos que disponibiliza vários recursos (imagens, sons, textos, etc.) para sua produção, analisando se a utilização deste software educativo de forma planejada possibilita o ensino da linguagem escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental de forma lúdica, criativa, enfim se potencializa o processo de ensino tornando-o criativo, interativo, reflexivo, interdisciplinar e que permite ao aluno ser um sujeito ativo na construção da sua aprendizagem.

Diante dessa situação, faz-se necessário que o professor tenha uma nova postura em relação à integração das novas tecnologias na sua prática pedagógica, garantindo a interação dos seus alunos em ambientes computacionais, com objetivo de melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Os softwares educativos desempenham um importante papel neste processo a fim de potencializá-lo. Portanto, eles devem ser utilizados de forma que permitam ao aluno interagir com as tecnologias e desenvolver uma aprendizagem significativa.

Compreendemos que o software HagáQuê se efetiva como uma ferramenta pedagógica que potencializa o processo de ensino da linguagem escrita principalmente em turmas de alfabetização, porém possui algumas limitações. Neste sentido, este software só poderá ser utilizado de preferência com turmas que já apresentem o domínio de algumas regras convencionais de escrita e de leitura. E ainda sugerimos uma proposta de trabalho para uma sequência didática que poderá ser desenvolvida em uma turma de 3º Ano do Ensino Fundamental de forma interdisciplinar que integra as tecnologias ao processo de ensino, tornando mais atrativo e inovador.

Por esse motivo, consideramos como positiva a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação no ambiente escolar integradas ao processo de ensino e aprendizagem. No entanto, é necessário que os profissionais da educação tenham plena consciência da importância

da formação com a utilização das novas tecnologias no processo educativo para que possam desenvolver um trabalho que permita ao educando uma aula criativa, interativa, atrativa e prazerosa, partindo da realidade social que eles vivenciam.



## 5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, D.A. TIC e educação no Brasil: breve histórico e possibilidades atuais de apropriação. **Pró-discente**. V.15. n 2. Ago/dez 2009.

ALMEIDA, de Maria Elizabeth Bianconcini de. **PROINFO**: Informática e Formação de Professores. Brasília: Ministério da Educação - MEC/ SEED- 1996.

ANDRADE, Maria Margarida de. *Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalho na graduação*. 10. ed. São Paulo. Editora Atlas, 2010.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. *Fundamentos da metodologia científica*. 3.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

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

BIZZOTO, Maria Inês; AROEIRA, Maria Luisa; PORTO, Amélia. **Alfabetização e Linguística da teoria a prática**. Belo Horizonte: Dimensão, 2010.

GARCEZ, Lucília Helena do Carmo. **Técnica de redação**: O que é preciso saber para bem escrever. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed.34, 1999.

LOPES, Rosana Pereira. Um novo professor: novas funções e novas metáforas. *In*: ASSMANN, Hugo. **Redes digitais e metamorfoses do aprender**. Petrópolis: Vozes, 2005.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (Org.) *Novas Tecnologias na Educação: reflexões sobre a prática*. Maceió. EDUFAL, 2002.

MOITA, F. M. G. S. C. **Games: contexto cultural e currículo juvenil**. Tese de Doutorado apresentada ao Centro de Educação em 2006, UFPB.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na Educação**. Artigo publicado na Revista Ciências da Informação, Vol. 26, n.2, maio-agosto, 1999, pág. 146-153. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/internet.htm>. Acesso em 10/10/2014.

\_\_\_\_ MASETTO, Marcos;BEHRENS, Marilda. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias 16ª ed. Campinas: Papirus, 2009, p.11-65.

SILVA, Marília Gerlane Guimarães da. **O uso do software HagáQuê como ferramenta pedagógica na construção de histórias em quadrinhos**: auxiliando o processo de ensino e aprendizagem. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro de Educação – Universidade Estadual da Paraíba, 2012.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. 5. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

STERNBERG, J. ROBERT. *Psicologia cognitiva*. São Paulo: Artmed, 2008.

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

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

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

# APÊNDICES

ESCOLA: \_\_\_\_\_

TURMA: \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

PROFESSOR (A): \_\_\_\_\_

ALUNO (A): \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE 1

1. DE ACORDO COM A PESQUISA REALIZADA NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA E COM AS DISCUSSÕES EM SALA DE AULA DESCREVA O CICLO DA ÁGUA:

2. VAMOS COMPLETAR A CRUZADINHA RESPONDENDO AS PERGUNTAS E EM SEGUIDA PREENCHENDO DE ACORDO COM O NÚMERO INDICADO:

**VOCE SABE!**

1- Componente da água cujo o símbolo é **O**.

2- A água não tem gosto. Ela é \_\_\_\_\_

3- Água imprópria para o consumo.

4- A água não tem cor. Ela é \_\_\_\_\_

5- A água em estado sólido.

6- Componente da água cujo o símbolo é **H**.

7- Água que podemos consumir.

8- A água não tem cheiro. Ela é \_\_\_\_\_

3.A ÁGUA É UM BEM MUITO IMPORTANTE PARA A VIDA NA TERRA, POR ISSO TEMOS QUE USÁ-LA CONSCIENTEMENTE PARA MAIS TARDE NÃO VIR A FALTAR. DÊ DICAS DE COMO PODEMOS ECONOMIZAR DE FORMA CONSCIENTE A ÁGUA NO NOSSO DIA A DIA A PARTIR DE CADA ILUSTRAÇÃO:



(banho)



(gerar energia elétrica)



(beber)



(lazer)



(cozinhar)

ESCOLA: \_\_\_\_\_  
TURMA: \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
PROFESSOR (A): \_\_\_\_\_  
ALUNO (A): \_\_\_\_\_

## ATIVIDADE 2

### RELATÓRIO DA VISITA À ESTAÇÃO E TRATAMENTO DE ÁGUA

RESPONDA DE ACORDO COM QUE VOCÊ VIU NO PASSEIO À ESTAÇÃO DE TRATAMENTO DE ÁGUA:

1. QUAL É O NOME DA ESTAÇÃO DE TRATAMENTO QUE VOCÊ VISITOU?

2. QUE AMBIENTES VOCÊ VISITOU NA ESTAÇÃO DE TRATAMENTO DE ÁGUA?

3. QUAIS PROCEDIMENTOS SÃO REALIZADOS NA ESTAÇÃO DE TRATAMENTO PARA QUE A ÁGUA SE TORNE PRÓPRIA PARA O CONSUMO?

4. O QUE VOCÊ APRENDEU DE MAIS IMPORTANTE NA VISITA A ESTAÇÃO DE TRATAMENTO:

5. FAÇA UM LINDO DESENHO SOBRE O QUE VOCÊ VIU NO PASSEIO:



QUESTIONÁRIO PARA AVALIAÇÃO DOS ASPECTOS POSITIVOS E NEGATIVOS ATINGIDOS PELOS ALUNOS DURANTE A USABILIDADE DO SOFTWARE HAGÁQUÊ	SIM	NÃO
DEMONSTRAM GOSTAR DE CONSTRUIR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS		
APRESENTAM FACILIDADE EM FAZER HISTÓRIAS USANDO O SOFTWARE HAGÁQUÊ		
O HAGÁQUÊ AJUDA DESENVOLVER A CRIATIVIDADE DURANTE A CONSTRUÇÃO DA HISTÓRIA		
SENTE DIFICULDADE NA UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE EDUCACIONAL HAGÁQUÊ		
EVIDENCIA DIFICULDADE NA FAMILIARIZAÇÃO COM AS FERRAMENTAS		
APRESENTA DIFICULDADE NA PRODUÇÃO ESCRITA E NA ELABORAÇÃO DO CENÁRIO		
APRESENTA DIFICULDADE EM MANUSEAR MAUSE E TECLADO		