



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

DANIELE SANDRINE SILVA FEITOSA

**O USO DO *SOFTWARE* HAGÁQUÊ COMO SUPORTE À PRÁTICA
PEDAGÓGICA**

**CAMPINA GRANDE – PB
2014**

DANIELE SANDRINE SILVA FEITOSA

**O USO DO *SOFTWARE* HAGÁQUÊ COMO SUPORTE À PRÁTICA
PEDAGÓGICA**

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^a. Ms. Maria Lúcia
Serafim.

**CAMPINA GRANDE - PB
2014**

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.

311 Feitosa, Daniele Sandrine Silva

O uso do software Hagáquê como suporte à prática pedagógica
[manuscrito] / Daniele Sandrine Silva Feitosa. - 2014.
31 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.
"Orientação: Profa. Ma. Maria Lúcia Serafim, Departamento de
Educação".

1. Educação Infantil 2. História em Quadrinhos 3. Software
Educativo 4. Prática Pedagógica I. Título.

21. ed. CDD 372

DANIELE SANDRINE SILVA FEITOSA

O USO DO SOFTWARE HAGÁQUÊ COMO SUPORTE À PRÁTICA
PEDAGÓGICA

Aprovado em: 10 / 03 / 2014

Banca Examinadora:

Maria Lúcia Serafim

Prof^a. Ms. Maria Lúcia Serafim – UEPB
(Orientadora)

Patricia Cristina de Aragão Araújo

Prof^a. Dr^a. Patricia Cristina de Aragão Araújo - UEPB
(Examinadora)

Marta Lúcia de Souza Celino

Prof^a. Dr^a. Marta Lúcia de Souza Celino - UEPB
(Examinadora)

RESUMO

O presente artigo apresenta resultados de uma pesquisa de natureza qualitativa, tendo em vista uma ação colaborativa realizada com uma turma do quarto ano do ensino fundamental em uma escola municipal, localizada na cidade de Campina Grande/PB, no período de outubro a fevereiro de 2014. Teve como objetivo geral analisar se o uso de HQs digitais pode ser um suporte de mediação à prática pedagógica docente a partir da vivência em sala de aula. Para atender os objetivos propostos utilizou-se os seguintes instrumentos de coleta: questionário para a professora, observação, registro e participação dos alunos durante as construções das Histórias em Quadrinhos (HQs). Com a pesquisa bibliográfica e a intervenção realizada em sala de aula, verificou-se que as Histórias em Quadrinhos em junção com o computador proporcionam às crianças benefícios como: autonomia, imaginação, criatividade e colaboram para o desenvolvimento de suas potencialidades e habilidades de leitura e escrita.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos (HQs). Novas Tecnologias. *Software* Hagáquê. Prática Pedagógica

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	8
3. PRINCIPAIS ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	10
4. A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA APRENDIZAGEM.....	14
5.HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O TRABALHO E A PRÁTICA DOCENTE.	16
6. O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	18
6.1. HAGÁQUÊ.....	20
7. DESCRIÇÃO DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA: HQ E APRENDIZAGEM CRIATIVA.....	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
ABSTRACT.....	28
REFERÊNCIAS	29

1. INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) fizeram e continuam fazendo parte de gerações. Por ser de fácil acesso e pelo seu baixo custo, torna-se mais acessível e atrai um grande público. Suas gravuras bastante coloridas ou até mesmo em preto e branco levam o leitor a viajar em suas histórias. As Histórias em Quadrinhos contribuem de forma significativa nas práticas pedagógicas, pois promovem o desenvolvimento da concentração e criatividade nas crianças, pelo fato delas interpretarem as imagens das mais variadas formas. Além do seu uso recreativo na escola, elas podem ser usadas como um recurso às atividades aplicadas no processo de ensino e aprendizagem, tornando o ato de aprender muito mais prazeroso.

O momento da leitura quando é realizado sem a obrigação de ser feita pelo livro didático, mas com os portadores de leituras que as crianças gostam de ler, faz com que o aprendizado não seja cansativo e enfadonho e, sim, divertido no processo de construção do conhecimento. Torna-se relevante o contato que as crianças têm com as Histórias em Quadrinhos e com os mais variados gêneros textuais pelo fato delas desenvolverem melhor as habilidades da leitura e escrita, que são indispensáveis para sua formação. Com o hábito de leitura, as crianças, conseqüentemente, terão facilidades durante suas produções textuais, nas interpretações, irão refletir sobre a leitura e se tornarão pessoas pensantes e críticas, isso irá influenciar diretamente no seu desenvolvimento, conhecimento e cidadania.

O professor como mediador tem a tarefa de criar situações para que os alunos venham despertar o interesse nas práticas de leitura e escrita. Assim, eles experimentarão novas experiências, terão o prazer em estudar, conhecer e aprender. Situações tão importantes com as quais as crianças precisam lidar na fase do ensino fundamental.

Durante os estágios de observação nas escolas, realizados no período acadêmico, verificamos o quanto as aulas na sala de informática eram alegres. Percebemos o quanto as crianças ficavam extasiadas durante a manipulação do computador. Já nos momentos em que a biblioteca móvel passava, a

preferência era pelos livros que continham bastantes gravuras, como por exemplo, as Histórias em Quadrinhos. Então o interesse pelo tema “*O uso do software Hagáquê como suporte à prática pedagógica*”, surgiu durante as observações realizadas no estágio e nas aulas da disciplina de Informática e Educação, ministrado pela Prof^a. Ms. Maria Lúcia Serafim, no curso de pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba UEPB, no 1º semestre de 2012. Na qual apresentava as diferentes formas de usar as HQs digitais na sala de aula.

O uso das HQs digitais torna-se um recurso auxiliador no processo de ensino aprendizagem a partir do momento em que a junção entre o computador e as histórias em quadrinhos passa a desenvolver nas crianças competências e habilidades. Com a criação de histórias através do *software* Hagáquê, os alunos poderão construir suas próprias histórias com autonomia, colocando em prática toda sua imaginação, criatividade, conhecimento de mundo ou os que foram adquiridos durante as aulas de um determinado conteúdo. O ato de escrever será aperfeiçoado com os textos criados nas histórias, onde serão escritos e se precisarem, reescritos.

Este artigo apresenta resultados de uma pesquisa de natureza qualitativa de cunho exploratório com intenção colaborativa realizada na Escola Municipal Gustavo Adolfo Cândido Alves, tendo como objetivo geral, analisar se o uso de HQs digitais pode ser um suporte de mediação à prática pedagógica docente a partir da vivência em sala de aula. Os objetivos específicos se definiram como: aplicar questionário e descrever as repostas dadas pela professora; verificar a autonomia das crianças durante o uso do *software* Hagáquê; avaliar a usabilidade do Hagáquê como suporte pedagógico. Para melhor compreensão do tema, buscou o referencial de alguns estudiosos: Santos (2001), Vergueiro (2006), Franco (2004), Mercado (2002), Oliveira (2010), Valente (1999), Tanaka (2004), Kenski (2008), entre outros; assim como os documentos dos Parâmetros Curriculares Nacionais-PCN (1997).

O campo de pesquisa foi a Escola Municipal Gustavo Adolfo Cândido Alves, localizada no bairro do Catolé, na cidade de Campina Grande/ PB, no

turno da manhã, no período de outubro a fevereiro de 2014. Foi desenvolvido com a turma do 4º ano, composta por 22 alunos, com faixa etária entre 9 e 12 anos. Para a obtenção dos dados, foram utilizados os seguintes instrumentos de coleta: questionário para a professora, observação, registro e participação da turma de alunos durante as realizações das Histórias em Quadrinhos.

2. HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A arte de contar histórias através de imagens gráficas é algo que acontece desde a pré-história. Desde a antiguidade os homens primitivos utilizavam desenhos como forma de comunicação; elas apareceram muito antes da escrita simbólica. As imagens gráficas eram sobrepostas nas paredes das cavernas para registrar de forma aleatória ou até mesmo sequenciada como seriam, por exemplo, as caçadas dos animais. Segundo Strickland e Boswell (2002, p.4.):

Os primeiros “quadros” foram pintados em cavernas, provavelmente 15.000 anos atrás. As pinturas de bisões, veados, cavalos, bois, mamutes e javalis se situam nos recessos das cavernas, longe das superfícies habitadas e da luz do sol. Os arqueólogos especulam que os artistas criavam as figuras para garantir uma boa caça. Muitos animais aparecem trespassados por flechas, e furos nas paredes indicam que os habitantes das cavernas atiravam nos animais desenhados.

No ano de 1895 foi lançada a *Yellow Kid*, considerada por muitos a primeira História em Quadrinhos, criada pelo americano Richard F. Outcault. De acordo com Feijó (1997), foi Richard F. Outcault, que começou a desenhar imagens de forma sequenciadas em que retratava pequenas histórias contendo nelas um novo elemento, os balões que representavam diálogos entre os personagens. As Histórias em Quadrinhos passaram a ser publicadas em páginas dominicais dos jornais e, em seguida, como “tirinhas” publicadas diariamente, transformando-se assim em um produto de consumo massivo. Em meados da década de 1930, os quadrinhos passaram a ser mais populares, pois passaram a ser publicados em revistas periodicamente conhecidas como *comic books*, no Brasil conhecidas como *gibis* (Vergueiro, 2006).

Inicialmente as Histórias em Quadrinhos eram criadas para o humor, mas durante a Segunda Guerra Mundial os quadrinhos passaram a ser fonte de interesses políticos, levando a criação de personagens como os super-heróis, cercados de todos os conceitos ideológicos daquele momento histórico.

Segundo Alves (2001), no Brasil a primeira História em Quadrinhos foi publicada na revista *Vida Fluminense*, em 30 de janeiro de 1869, “*As aventuras de Nhô Quim*”, tendo como autor Angelo Agostini. Em seu enredo contava a história de um homem simples do interior brasileiro. Nos quadrinhos do cartunista não continham balões e nem onomatopeias, que são elementos característicos dos quadrinhos atuais. No ano de 1905, a revista *Tico-Tico* foi lançada voltada ao público infantil. Em seu conteúdo eram publicados temas folclóricos, geográficos e Histórias em Quadrinhos. No decorrer dos anos o Brasil teve muitos bons quadrinistas, mas não duraram por muito tempo, pelo fato da grande concorrência das Histórias em Quadrinhos importadas e pelas políticas editoriais. Na nossa atualidade, Maurício de Souza, o autor da famosa *Turma da Mônica*, ainda faz o maior sucesso nas mais variadas gerações.

A partir do ano de 1944, o Instituto Nacional de Educação e Pesquisa (Inep), expôs um estudo de forma preconceituosa e sem fundamento sobre as Histórias em Quadrinhos, em que afirmava que elas causavam nos leitores uma “lerdeza mental”. Dessa forma pais e professores proibiam a leitura dos quadrinhos, que passaram a ser marginalizadas e por muito tempo algumas frases foram repetidas “quem lê Histórias em Quadrinhos fica com o cérebro do tamanho de um quadrinho” (CARVALHO, 2006). Felizmente a partir de meados de 1990, as Histórias em Quadrinhos passaram a ser incluídas nos livros didáticos, sendo utilizados como textos informativos e atividades complementares.

No Brasil, as Histórias em Quadrinhos vêm se inserindo progressivamente na área educacional, sendo utilizadas nas salas de aula cada vez mais pelos educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem. Atualmente passou a ser reconhecida pela LDB (Lei Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) (Vergueiro, 2006). Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) citam os quadrinhos como gênero adequado para se trabalhar a linguagem oral e escrita dos educandos. Dessa maneira, é notável a importância do professor trabalhar com as mesmas na

sala de aula, já que esses podem abranger os mais diversificados assuntos e conteúdos estudados.

As Histórias em Quadrinhos como gênero literário e com todas suas características, utilizando-se personagens e balões, estão presentes nos meios de comunicação como: jornais, revistas, cinema, televisão e, recentemente, CD-ROMs e internet (TANAKA, 2004). Durante os anos de 1980, com o aparecimento dos *softwares* voltados para os desenhos, elas passaram a ser introduzidas no computador. Atualmente com a popularidade da internet, alguns quadrinhistas lançam seus próprios sites e *softwares* de forma muito rápida e fácil manipulação (FRANCO, 2004). Alguns exemplos de editores de Histórias em Quadrinhos digitais podem ser usados online como: www.marvelkids.marvel.com, www.toondoo.com, www.ecokids.com.br, www.pixton.com/br, www.iguinho.com.br, www.leaozinho.receita.fazenda.gov.br, entre outros. Como também off-line: Hagáquê, Paint, Quadrigital 2.3, entre outros.

3. PRINCIPAIS ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

De acordo com Luyten (1985, p.11) as Histórias em Quadrinhos “*são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita*”, organizadas em uma narrativa sequenciada. Para entender a mensagem que o autor deseja passar, é importante que o leitor relacione a imagem com a linguagem escrita. Com essa união a leitura torna-se lúdica, facilitando um melhor entendimento. Para Macedo (2007, p.16) “*Valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-lo na perspectiva das crianças*”. Trabalhar com o lúdico, proporciona às crianças uma aprendizagem diferente e criativa fazendo com que tenham prazer em aprender. Neste sentido, Almeida (1998, p. 31-32) afirma que

[...] a educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador de sociedade.

A História em Quadrinhos é definida como arte sequencial, como nos diz Capellari (2009, p. 51) “a arte sequencial possui diversas formas de expressão. Está presente na pintura, no cinema e nos quadrinhos. É caracterizada pela disposição de duas ou mais imagens de forma a narrar uma história”. A comunicação entre os personagens e o leitor acontece através dos balões em que são contidos os diálogos e com as imagens que são diretamente ligadas aos personagens. Por serem um gênero textual, possuem em sua estrutura características próprias que precisam ser compreendidas. Alguns elementos que caracterizam as Histórias em Quadrinhos são:

O *enquadramento* que de acordo com Franco (2004) é a parte visual que mais caracteriza as Histórias em Quadrinhos, ela é a moldura do tempo nos quadrinhos. A História em Quadrinhos é formada por uma sequência de requadros ou vinhetas, na qual a narrativa é contada demarcando o espaço e tempo das histórias. As vinhetas podem ser de diferentes formatos e tamanhos.

Figura 1 - Requadro

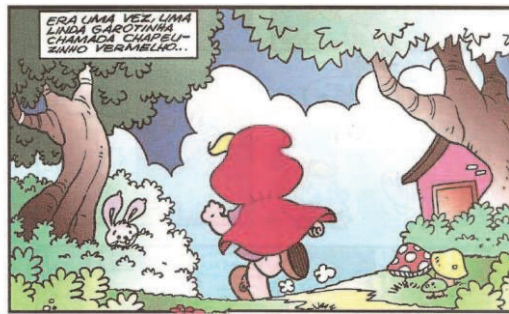


Copyright © 1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

Fonte: <http://www.monica.com.br/comics/tirinhas/tira75.htm>

A *legenda* é sempre posicionada na parte superior dos quadrinhos, se refere à voz do narrador que serve para descrever a história, localizar as mudanças dos fatos, percepções e sentimentos dos personagens, entre outros (VERGUEIRO, 2006).

Figura 2 - Legenda



Fonte: <http://portuguesceebja.blogspot.com.br/2013/05/texto-narrativo.html>

O *balão de fala* é muito importante para as Histórias em Quadrinhos, neles estão contidas as falas ou pensamentos dos personagens que normalmente se localiza bem próximo da boca dos personagens. Segundo Franco (2004) o Balão de fala, no seu interior é encontrado o diálogo entre os personagens, seus pensamentos, as onomatopeias e as metáforas visuais.

Para uma melhor compreensão da leitura os balões devem ser lidos de forma sequenciada, da esquerda para direita e de cima para baixo. Existem vários tipos de balões que são apresentados nas mais variadas situações ou falas.

Para Vergueiro (2006) o balão é delimitado por diversas formas de linhas como, por exemplo: tracejada que representa quando o personagem esta falando de forma bem baixinha; circular com linha continua representa o diálogo entre os personagens; com o formato de nuvem nele é encontrado o pensamento do personagem; tremida representa o medo que está sentindo; entre outros.

Figura 3 – Balões de fala



Fonte: <http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html>

As *onomatopeias* servem para reproduzir, através de figuras, os mais variados sons e ruídos. Geralmente elas se localizam bem próximo do local que o som está sendo emitindo e podem ser localizadas dentro ou fora dos balões. Alguns exemplos são: CRASH, PING, TOC TOC, TÓING, CABRUM, BUÁ, NHAC, etc.

Figura 4 - Onomatopeia



Fonte: <http://navegarproinfo.blogspot.com.br/2013/08/24-tirinhas-do-menino-maluquinho.html>

As *metáforas visuais* aparecem para manifestar ideias, expressões e sentimentos utilizando-se de recursos gráficos, facilitando um rápido entendimento da ideia que o autor deseja apresentar. No exemplo abaixo, as gravuras que são apresentadas dentro do balão representam o sentimento de dor e raiva do personagem.

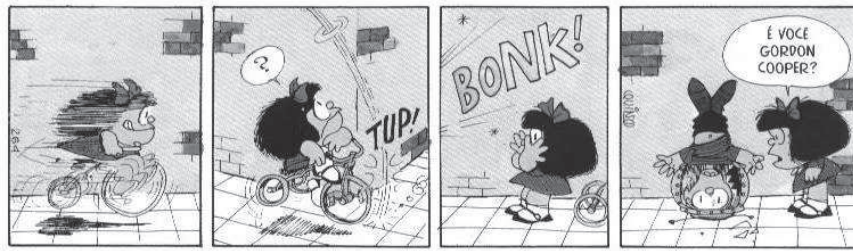
Figura 5 - Metáfora visual



Fonte: <http://erida-souza.blogspot.com.br/2010/12/o-genero-textual-historia-em-quadrinho.html>

As *linhas cinéticas* dão a ideia de deslocamento de objetos e personagens quando estão em movimentos. Como por exemplo, as linhas horizontais que se referem ao movimento da bicicleta e as linhas verticais que representam a queda do alto.

Figura 6 - Linhas cinéticas



Fonte: <http://i74.photobucket.com/albums/i264/belablask/270.jpg>

4. A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA APRENDIZAGEM

De acordo com Vergueiro (2006), as Histórias em Quadrinhos exercem um bom aproveitamento nas escolas pelo fato de em seu conteúdo trazerem a interligação de texto e imagem, favorecendo um melhor entendimento de conceitos, do que se um desses códigos fossem apresentados isoladamente. Os quadrinhos por conterem em sua composição imagens coloridas, enquadramento e a grafia produzem um verdadeiro fascínio para muitas crianças e jovens. Por essa atração sobre as HQs, é que o seu uso se torna relevante na utilização do processo de ensino e aprendizagem. Segundo Vergueiro (2006, p. 21)

Há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, com sua leitura sendo muito popular entre eles. Assim, a inclusão das histórias em quadrinhos na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades de aula. As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. A forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos – é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático.

Como as Histórias em Quadrinhos não possuem desenhos abstratos torna-se de fácil compreensão para o leitor, facilitando a decodificação e a

interpretação. Mesmo as crianças que estão aprendendo a ler, ou até ainda as que não sabem ler, conseguem interpretar o texto através das imagens. Fazendo com que o processo de alfabetização seja facilitado. Para Araújo, Costa e Costa (2008, p. 29)

[...] os quadrinhos podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável, sem falar na presença de técnicas artísticas como enquadramento, relação entre figura e fundo entre outras, que são importantes nas Artes Visuais e que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens, ou seja, estariam se alfabetizando visualmente.

Já as crianças alfabetizadas, durante a criação de suas próprias Histórias em Quadrinhos terão a oportunidade de produzir textos com coerência e poderão corrigir erros de ortografia no momento da releitura. Segundo Santos (2001), o uso dos quadrinhos pode influenciar as crianças e jovens ao hábito e ao prazer da leitura. Pelo fato dela se direcionar no imaginário da criança, completa suas expectativas e a apronta para a leitura de várias outras obras. Somente o fato de manusear e folhear Histórias em Quadrinhos direcionará as crianças ao gosto pelos mais diversos livros impressos. Além da aplicação das Histórias em Quadrinhos na leitura, ela poderá ser aplicada de outras formas na educação, por se tratar de um material que leva a criança a reflexão, criação e a pesquisa. Os mais variados temas podem ser trabalhados e discutidos a partir dos quadrinhos, como os da atualidade ou os de natureza histórica, ética ou científica.

Em especial as Histórias em Quadrinhos promovem a imaginação e a inteligência, a partir do ordenamento sequenciado dos cenários e personagens, das palavras e frases pensadas e elaboradas para a produção de todo o enredo. Para Oliveira (2010) as atividades lúdicas que promovem o envolvimento das crianças a trabalharem o imaginário, tem nítida função pedagógica e contribuem diretamente no processo de desenvolvimento das mesmas. Além de todas as vantagens da usabilidade das Histórias em Quadrinhos que foram citados acima, elas ainda proporcionam habilidades

como, por exemplo, ampliação do vocabulário, melhor compreensão nas interpretações, criticidade, imaginação e criatividade. Tudo isso facilita o processo de ensino e aprendizagem.

5. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O TRABALHO E A PRÁTICA DOCENTE

Para Santos e Vergueiro (2012), para a aplicação das HQs em sala de aula o professor tem o desafio de conhecer a linguagem dos quadrinhos. É necessário ter noção dos tipos de balões, as metáforas visuais e as onomatopeias. É preciso também conhecer os formatos das Histórias em Quadrinhos por elas influenciarem na forma de como são lidas. As famosas tiras de quadrinhos geralmente são humorísticas e possuem de uma até no máximo de seis vinhetas. Já os quadrinhos encontrados em revistas, álbuns ou livros apresentam uma narrativa mais complexa. Além da familiarização com os quadrinhos torna-se imprescindível que o professor realize um planejamento para um bom resultado da aula. Schmitz (2000, p.101) afirma

Qualquer atividade, para ter sucesso, necessita ser planejada. O planejamento é uma espécie de garantia dos resultados. E sendo a educação, especialmente a educação escolar, uma atividade sistemática, uma organização da situação e aprendizagem, ela necessita evidentemente de planejamento muito sério.

É através do planejamento que o professor vai traçar ações para que seus objetivos e metas sejam alcançados. Dessa forma, o trabalho irá ser facilitado e as Histórias em Quadrinhos passarão a ter boa utilidade nos mais variados conteúdos e disciplinas. Para Vergueiro (2006, p.26) os quadrinhos

[...] tanto podem ser utilizados para introduzir um tema que será desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação. Em cada um desses casos, caberá ao professor, quando planejamento e desenvolvimento de atividades na escola, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e às características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão dos seus alunos.

Figura 7 – Exemplo de quadrinho com tema referente a preservação da natureza



Fonte: <http://www.varaldeideias.com/1/wp-content/uploads/2010/07/image003.png>

Durante a dinamização da aula com as atividades de construção das Histórias em Quadrinhos, o professor deve ser o mediador fazendo leitura das histórias e exemplificando os elementos que caracterizam os quadrinhos, para que assim oriente a produção dos alunos, e consiga posteriormente um melhor resultado no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, Oliveira (2010, p. 61) nos mostra que: “Há tarefas que uma criança não é capaz de realizar sozinha, mas que se torna capaz de realizar se alguém lhe der instruções, fizer uma demonstração, fornecer pistas, ou der assistência durante o processo”.

Por isso, se torna tão importante para a construção do conhecimento a interação e comunicação entre o professor e o aluno. Oliveira (2010, p. 64) ainda afirma que, “o professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente”.

6. O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Atualmente, as novas tecnologias, em especial o computador, têm se tornado indispensável, já que estão presentes em todos os lugares em que frequentamos: nos bancos, nas lojas, farmácias, hospitais entre outros. De forma rápida passaram a fazer parte do dia a dia das escolas e das casas de muitas pessoas (FREIRE E PRADO, 2000).

Diante de toda transformação que nossa sociedade vem sofrendo ao longo dos anos no que se refere às novas tecnologias, têm se tornado fundamental que as escolas estejam preparadas e equipadas para formar indivíduos que estejam habilitados a conviver com essas mudanças. Segundo Mercado (2002, p. 11)

A sociedade atual passa por profundas mudanças caracterizadas por uma profunda valorização da informação. Na chamada Sociedade da Informação, processos de aquisição do conhecimento assumem um papel de destaque e passam a exigir um profissional crítico, criativo, com capacidade de pensar, de aprender a aprender, de trabalhar em grupo e de se conhecer como indivíduo. Cabe à educação formar esse profissional e para isso, esta não se sustenta apenas na instrução que o professor passa ao aluno, mas na construção do conhecimento pelo aluno e no desenvolvimento de novas competências, como: capacidade de inovar, criar o novo a partir do conhecido, adaptabilidade ao novo, criatividade, autonomia, comunicação. É função da escola, hoje, preparar os alunos para pensar, resolver problemas e responder rapidamente às mudanças contínuas.

O uso das novas tecnologias torna-se necessária e importante na educação, pois elas geram informação e comunicação na escola, que é uma fonte de produtora de conhecimento. A utilização delas proporciona durante as aulas estímulos diferentes, para Mercado (2002, p. 14) “o objetivo de introduzir novas tecnologias na escola é para fazer coisas novas e pedagogicamente importantes que não se pode realizar de outras maneiras”.

Como as crianças da nossa atualidade já nascem informatizadas, tendo certo domínio das novas tecnologias, cabe à escola criar oportunidades para incorporá-las em seu cotidiano. Como enfatiza Kenski (2008, p. 101)

As tecnologias são oportunidades aproveitadas pela escola para impulsionar a educação, de acordo com as necessidades sociais de cada época. As tecnologias se transformam, muitas caem em desuso, e a escola permanece.

Por isso, é fundamental para o professor, como mediador, que se prepare, se capacite e se atualize para saber lidar com essas crianças de forma a integrá-las corretamente durante as atividades, para que assim sejam realizadas com êxito. Como ressalta Kenski (2008, p. 103)

Professores bem formados conseguem ter segurança para administrar a diversidade de seus alunos e, junto com eles, aproveitar o progresso e as experiências de uns e garantir, ao mesmo tempo, o acesso e o uso criterioso das tecnologias pelos outros. O uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumemente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos.

As novas tecnologias só colaboram positivamente para o aprendizado se forem bem aproveitadas, elas passam a ser uma ótima ferramenta quando o professor entende a importância do seu uso, fazendo assim com que as aulas se tornem bem mais agradáveis.

Um instrumento das novas tecnologias que recebe grande destaque é o computador. Ele está presente em toda a nossa sociedade, como também nas práticas pedagógicas. Por isso, Valente (1999) vem nos dizer que, para o professor por em prática sua tarefa de facilitador no processo de construção de conhecimento, necessita ser capacitado para ter habilidade e domínio do computador e dos diferentes *softwares*, como também para introduzir o computador durante as atividades curriculares. O professor deve ter em mente o momento certo de quando e como se deve usar o computador como instrumento para incentivar uma aprendizagem significativa.

De acordo com Ferreira e Frade (2009) o computador na escola não deve ser usado somente para passar atividades, dar notas, solicitar trabalhos entre outros, mas sim estimular um ato educativo mais reflexivo, permitir novas experiências, simulações, construções e reconstruções no que diz respeito às atividades realizadas no processo de ensino e aprendizagem. O processo educativo envolvendo as novas tecnologias muda o modo de pensar,

comunicar e aprender das crianças. Desenvolve habilidades para se aprender de maneira coletiva e participativa, de construir conhecimentos, gerar autonomia e iniciativa durante as pesquisas realizadas no computador. Portanto, fica notável o quanto a usabilidade do computador torna-se fundamental na educação, pois ele além de passar informação, deixa as aulas bem mais interessantes. Desse modo o seu uso segundo Valente (1999, p.1) pode ser “utilizado para enriquecer ambientes de aprendizagem e auxiliar o aprendiz no processo de construção do seu conhecimento”.

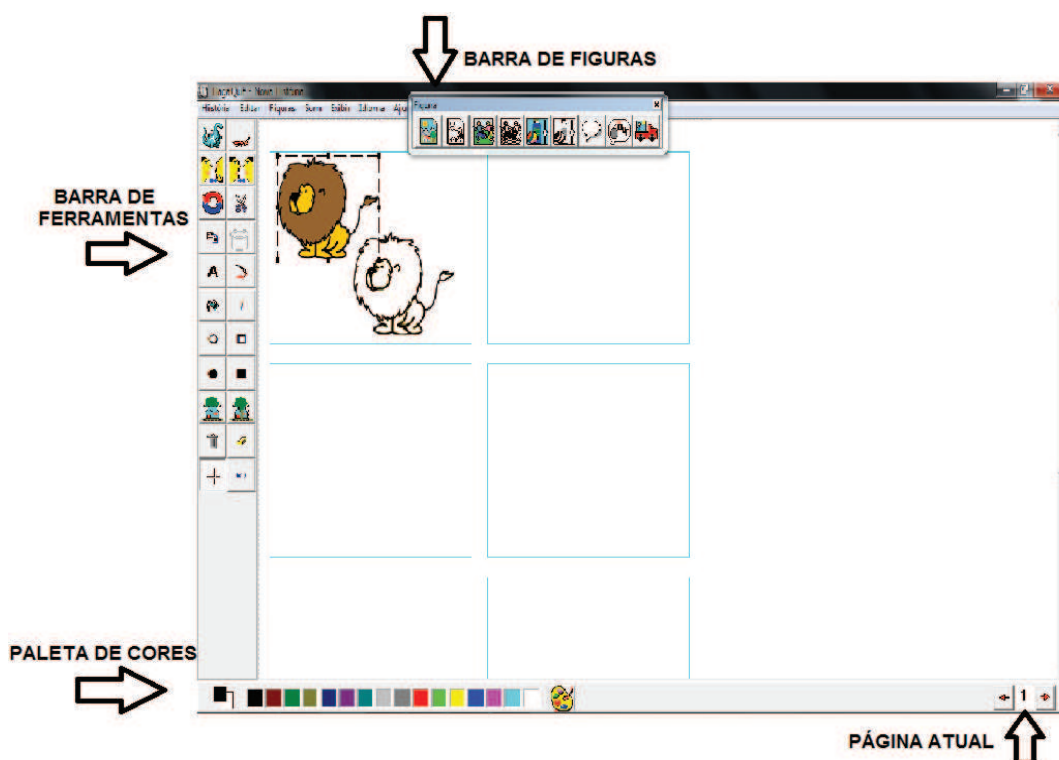
6.1. HAGÁQUÊ

O *software* educativo Hagáquê é um editor de Histórias em Quadrinhos que foi elaborado a partir de um projeto científico e de uma dissertação de mestrado Sílvia Amélia Bim, aluna do Instituto de Computação da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). O interesse era inserir o uso do computador no ambiente escolar principalmente com as crianças do primeiro e segundo ciclos fundamentais de ensino (TANAKA, 2004). Posteriormente, Tanaka, no ano de 2004, na sua dissertação de mestrado ofereceu um (Re)design do Hagáquê, destinado a melhoria da acessibilidade para as pessoas com deficiência.

O Hagáquê pode ser instalado gratuitamente através da internet pelo site: <http://www.nied.unicamp.br/hagaque>. É um programa simples de usar e de fácil compreensão por possuir a opção de escolha do idioma no momento da instalação. Não precisa estar conectado à internet para o seu funcionamento. Nele o usuário tem infinitas possibilidades no momento da criação das histórias, pois o *software* oferece figuras prontas compostas por: objetos, personagens, balões e cenários coloridos e em preto e branco. Ele dá liberdade para que figuras guardadas do computador sejam importadas, como também outras possam ser desenhadas no momento da edição. As onomatopeias disponíveis no programa oferecem a reprodução de sons. O usuário ainda tem as opções de gravar seus próprios sons (com a utilização do microfone) e até mesmo a possibilidade de gerar arquivos com suas histórias e publicá-las na internet.

Os ícones que se encontram no lado esquerdo da tela geral do Hagáquê constituem a barra de ferramentas contendo as opções: aumentar, diminuir, inverter, recortar, girar, copiar, colar, escrever, desenhar, formas geométricas, apagar, entre outros. Na barra inferior se encontra a paleta de cores e na barra superior estão os cenários, personagens, objetos, balões, onomatopeias e a opção de importar figuras. No momento da escrita do texto é dada uma única fonte e o usuário tem a opção de escolher o tamanho sendo elas: pequena, média e grande.

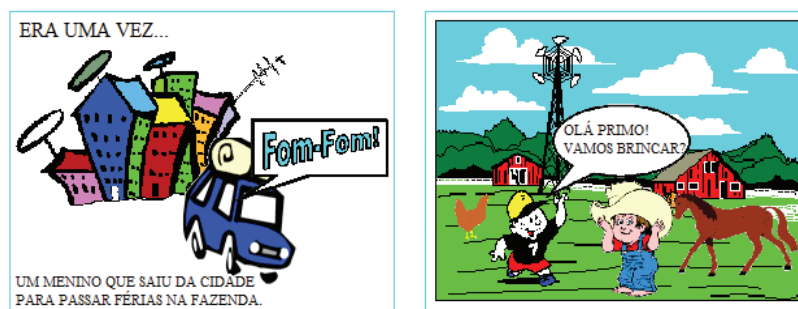
Figura 8 - Screenshot da tela HagáQuê com seus componentes



O Hagáquê por possuir uma interface encantadora permite o uso de temas multidisciplinares, estimulando as crianças ao mundo da leitura e consequentemente a produção da escrita (KANNO, 2008). As histórias em quadrinhos com toda sua ludicidade torna-se uma auxiliadora durante o processo educativo podendo ser exploradas nas mais variadas disciplinas. Dessa forma, o *software* Hagáquê pode ser um aliado do trabalho docente no sentido de estimular o aluno na assimilação, na criatividade e envolvimento de aprendizagem com os temas e conteúdos que estão sendo trabalhados em sala de aula.

Ainda de acordo com Kanno (2008), *apud* Bim, (2001), o uso das Histórias em Quadrinhos no uso educativo é bastante interessante por ser um gênero literário que gera o interesse das crianças. A preferência pelos quadrinhos é importante para a dinâmica psicológica infantil, por incentivar a imaginação da criança impulsionando o desenvolvimento psicológico que é fundamental para o crescimento dos padrões físicos e mentais.

Figura 9 - Screenshot da parte de uma história utilizando figuras do software Hagáquê

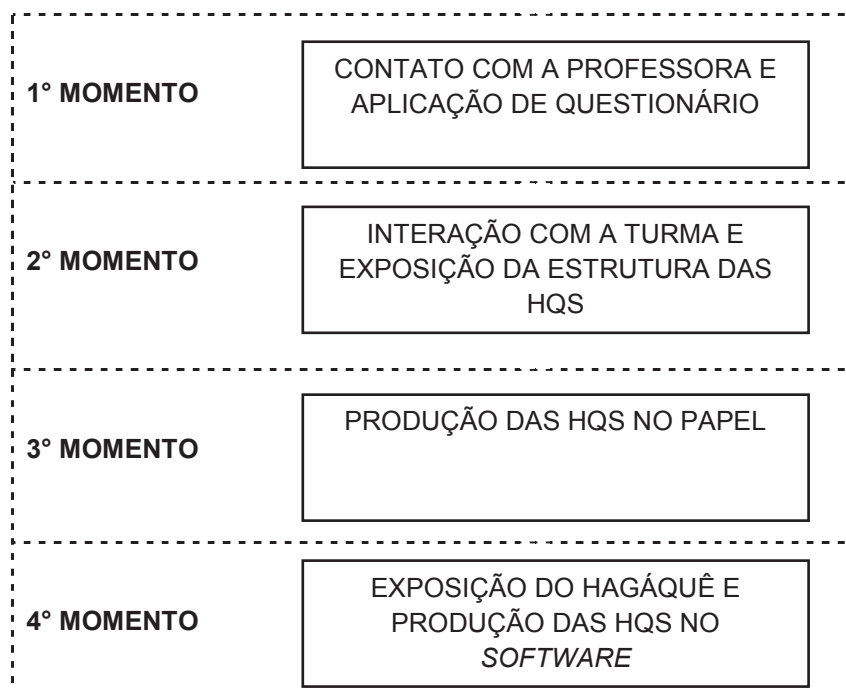


7. DESCRIÇÃO DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA: HQ E APRENDIZAGEM CRIATIVA

A intervenção colaborativa foi realizada com os alunos do 4º ano do ensino fundamental, da Escola Municipal Gustavo Adolfo Cândido Alves, na cidade de Campina Grande. No período de outubro a fevereiro de 2014, com crianças na faixa etária entre 9 e 12 anos.

A figura abaixo mostra um esquema representativo dos momentos desenvolvidos durante a intervenção pedagógica (Figura10).

Figura 10: Metodologia utilizada na intervenção pedagógica



Em um primeiro momento foi conversado com a professora titular, sobre como seria realizada a pesquisa na sala de aula. Depois ela respondeu um questionário contendo algumas questões sobre saberes computacionais, histórias em quadrinhos e o *software* Hagáquê. A partir das respostas dadas, a professora relatou que nunca fez cursos, treinamentos ou capacitações para a utilização do computador, mas tinha facilidade ao uso da máquina e utilizava a internet como fonte de pesquisa para suas aulas, apresentando vídeos e filmes para exposição de alguma temática em estudo. Comentou ainda sobre a importância das Histórias em Quadrinhos para a prática pedagógica e que já havia trabalhado com histórias curtas e tirinhas, porém não conhecia sites ou *softwares* que envolvessem esse tipo de abordagem.

Em um segundo momento aconteceu o primeiro contato com a turma, onde foi exposto o tema da pesquisa e tudo o que iria ser realizado durante as outras visitas. Em seguida, foram levantadas questões para uma avaliação rápida, para verificar até onde os alunos sabiam sobre a estrutura das Histórias em Quadrinhos. Como não apresentaram um bom entendimento sobre o assunto, foram distribuídas Histórias em Quadrinhos para a realização de leituras, depois foi explicado com detalhes cada elemento que compõem as

Histórias em Quadrinhos como: personagens, linguagem verbal e não verbal, legendas, balões, onomatopeias entre outros.

Em um terceiro momento, foi solicitado que os alunos produzissem Histórias em Quadrinhos com o tema livre e que nelas constassem os elementos essenciais da estrutura. Para confecção, foram utilizados folhas de papel ofício, lápis grafite e lápis de cor.

Durante a criação, os alunos demonstram ter compreendido a estrutura das Histórias em Quadrinhos, pois usaram todos os elementos que foram apresentados, usaram também muita criatividade e habilidade na elaboração dos desenhos, mas no que se refere à escrita apresentaram inúmeros erros ortográficos.

Em um quarto momento na sala de informática, foi apresentado o *software* Hagáquê, onde foi explorado todos os itens em sua interface gráfica. Depois da familiarização com o *software*, o tema “Auto-retrato” ficou definido para a criação das histórias, já que esse era o que estava sendo trabalhado pela professora em sala de aula. Em seguida as crianças formaram duplas, as que já tinham computadores ficaram com as que não tinham para se ajudarem durante a produção das histórias. Foi impressionante a facilidade e rapidez que tiveram para a utilização de todas as opções de ferramentas do Hagáquê. Pouquíssimas dúvidas surgiram nessa fase. Foi possível ver durante as criações, a concentração em cada expressão facial; a imaginação e criatividade em cada cenário e personagem inserido.

Figura 11 - Screenshot da história criada pelos alunos utilizando o software Hagáquê



No momento em que o diálogo entre os personagens eram escritos, aconteceram alguns erros ortográficos, por vezes, o colega do lado percebia o erro e logo corrigia seu parceiro. Em outras, no final de cada história foi solicitado que lessem o que foi escrito para ver se tinha algum erro. Quando não percebiam os erros, se dava o suporte necessário. Ficou evidente em todo o processo de intervenção, a dificuldade que os alunos apresentaram na questão ortográfica, sendo assim necessário que atividades como essas sejam desenvolvidas, para que cada vez mais as produções textuais sejam aperfeiçoadas.

Figura 12 -Screenshot da história criada pelos alunos utilizando o software Hagáquê



Quando as histórias estavam concluídas, as crianças ficaram maravilhadas com o resultado, algumas queriam até criar outras histórias, mas infelizmente já estava no horário de ir para casa.

Com toda ludicidade oferecida pelo *software* Hagáquê, fizeram com que as crianças de forma dinâmica e prazerosa colocassem em prática a imaginação e criatividade, como também exercitassem suas habilidades de leitura e escrita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho procurou mostrar como é de fundamental importância trabalhar com Histórias em Quadrinhos se utilizando do computador em sala de aula, pois através dessa junção as crianças interagem entre si, desenvolvem suas potencialidades, como também, trabalham suas habilidades.

Com a pesquisa de natureza qualitativa colaborativa realizada na Escola Municipal Gustavo Adolfo Cândido Alves, com a turma do 4º ano, foi possível constatar através do objetivo maior o quanto as HQs digitais são um excelente suporte pedagógico na prática educativa, pois através do *software* Hagáquê foi proporcionado de forma lúdica e dinâmica um aprendizado mais significativo. Através da parceria entre as duplas, as crianças se ajudaram durante a criação dos cenários, dos personagens e da produção textual.

Com as observações realizadas pudemos avaliar o quanto o *software* Hagáquê demonstra pontos positivos em sua usabilidade, pois através dele os alunos demonstraram alegria e segurança ao manusear o computador, puderam colocar em prática tudo o que tinham aprendido sobre as HQs e as ferramentas do *software*, foram estimulados a pensar, a soltar a imaginação, a criatividade e incentivados a produzirem textos de forma sequenciada.

É notório os benefícios que as HQs, em junção do computador produzem nas crianças, por isso durante a pesquisa verificamos de como é fundamental para uma boa prática pedagógica que o professor como mediador planeje e crie situações para que as aulas não fiquem enfadonhas, e sim aulas diferentes para que os alunos aprendam de maneira mais prazerosa, desenvolvam e ponham em prática sua autonomia e habilidades.

Portanto, o levantamento bibliográfico e as observações realizadas foram fundamentais para o aprofundamento da questão de que as HQs em junção com as novas tecnologias são excelentes colaboradoras na prática pedagógica.

ABSTRACT

This article presents results of a qualitative research with a view, a collaborative action performed with a class of fourth grade students in a public school, located in the city of Campina Grande/PB in the period from October to February, 2014. The general aim was to examine whether the use of digital comics can be a supporter of mediation to teacher pedagogical practice from the experience in the classroom. To meet the proposed objectives, we used the following data collection instruments: questionnaire for teacher observation, registration and student participation during construction of Comics (HQs). With bibliographic research and intervention performed in the classroom, it was found that the Comics in junction with the computer provide children with benefits such as: autonomy, imagination, creativity and collaborate to develop their potential and skills of reading and writing.

KEYWORDS: Comics (HQs); New Technologies; HagáQuê Software; Pedagogical Practice.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação e Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

ALVES, J. M. **Histórias em quadrinhos e educação infantil**. Revista Psicologia: Ciência e Profissão. Brasília, n. 3, v. 21. Setembro 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-98932001000300002&script=sci_arttext#end> acesso em março de 2013.

ARAÚJO, G. C.; COSTA, M. A.; COSTA, E. B. **As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso Didático-Pedagógico**. Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes. Uberlândia, n. 2, p. 26-36. Julho/dezembro 2008. Disponível em: <http://www.mel.ileel.ufu.br/pet/amargem/amargem2/estudos/MARGEM1-E31.pdf>.> acesso em abril de 2013.

BARBOSA, A.; RAMOS, P.; VILELA T.; RAMA, A.; VERGUEIRO, W. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3 ed. 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2006.

BRASIL, 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.

CAPELLARI, M. S. V. **Histórias em quadrinhos e cinema: meios cada vez mais próximos no ambiente digital**. Revista Espaços Digitais. Porto Alegre, n. 21, p. 51. Agosto 2009. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/ojs/index.php/famecos/article/view/5910>>. acesso em julho de 2013.

CARVALHO, DJota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.

FEIJÓ, M. **Quadrinhos em Ação: Um Século de História**. Editora Moderna, São Paulo, 1997.

FERREIRA, M. H. M; FRADE, I. C. A. S. **Tecnologias Digitais = Tecnologias Educacionais? Pressupostos para uma avaliação**. III Encontro Nacional Sobre Hipertexto. FAE-UFMG Belo Horizonte, MG, 2009.

FRANCO, E. S. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. 2 ed. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2004.

FREIRE, F. M. P.; PRADO, M. E. B. B. **O computador em sala de aula: articulando saberes**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 2000.

KANNO, S. E. **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**. 4 ed. Campinas, SP: Papirus, 2008.

LUYTEN, S. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N.C. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar (e.book)**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MERCADO, L. P. L. (org.) **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática**. Maceió: EDUFAL, 2002.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio histórico**. Scipione, 5 ed. São Paulo, 2010.

SANTOS, E. S. **Aplicações da História em Quadrinhos**. Comunicação & Educação. São Paulo, n. 22, p. 46 -51, setembro/dezembro 2001. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/viewFile/4507/4229>> acesso em maio de 2013.

SANTOS, E. S.; VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. EccoS – Rev. Cient. São Paulo, n. 27, p. 81-95, janeiro/abril 2012. Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/244/2/HIST%C3%93RIAS%20EM%20QUADRINHOS%20NO%20PROCESSO%20DE%20APRENDIZADO.pdf>> acesso em maio de 2013.

SCHMITZ, E. **Fundamentos da Didática**. 7 ed. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2000.

STRICKLAND, C.; BOSWELL, J. **Arte Comentada – Da Pré-História ao Pós-Moderno**. 8 ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

TANAKA, E. H. **Tornando um software acessível às pessoas com necessidades educacionais especiais**. Dissertação de Mestrado do curso, Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Computação. Campinas, 2004.

VALENTE, J.A. **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. 1. ed. Campinas: Ned/Unicamp, 1999.