

SOFTWARE HAGÁQUÊ: FERRAMENTA PEDAGÓGICA DE AUXÍLIO AO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COMO PRÁTICA INOVADORA

Marília Gerlane Guimarães da Silva – graduanda UEPB
mariliagerlany@hotmail.com

Jocélia Germano Soares Portela – Mestre
joceliagsp@hotmail.com

INTRODUÇÃO

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

As tecnologias inseridas nas aulas poderão estar colaborando com uma melhor e mais ampla apreensão dos conteúdos justamente porque as mesmas, já fazem parte da sociedade em que o aluno está inserido, ou seja, já fazem parte do seu dia-a-dia.

Dentro deste panorama, ganha importância a questão da postura do professor, do seu posicionamento frente à tecnologia em uso na educação. Para tanto, o educador precisa se preparar e questionar sobre a sua própria práxis e sobre o seu papel perante esta nova sociedade da informação.

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

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

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

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

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

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

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

O presente artigo apresenta os seguintes subtítulos, com base em estudos bibliográficos: A informática na Educação Escolar; Um novo professor na sociedade da informação; História em quadrinhos; O uso de história em quadrinhos no ambiente escolar; Software Educativo; o Software Hagáquê. E além destes apresenta Relato de experiência, cujo Software Hagáquê é utilizado como auxílio do processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

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

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

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

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

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta experiência realizada em uma escola pública municipal com alunos do 5º ano do ensino fundamental trouxe resultados positivos quanto ao desenvolvimento e crescimento de todos os envolvidos no processo, tanto para mim como professora, neste olhar sobre a própria prática, como para os alunos.

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

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

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

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

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

_____, 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.

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

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

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