

AS TIC E OS HQS: CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS NA SALA DE AULA.

JOCILENE ALVES BARBOSA – UEPB

Jocilene2005@gmail.com

CAMILA DE LIMA NEVES – UEPB

camila.lima.18@hotmail.com

SAYONARA RAMOS M. F. QUIRINO – UEPB

sayonarapedagoga@gmail.com

VANESSA SILVA MELO – UEPB

vanessaagape28@gmail.com

PROF^a MARIA LÚCIA SERAFIM - ORIENTADORA – UEPB

maluserafim@gmail.com

INTRODUÇÃO

O homem é um ser que desde os primórdios da humanidade procura meios para se comunicar com os demais, as mais diversas formas de comunicação foram criadas, desde a oralidade, a pintura rupestre e posteriormente o desenvolvimento da escrita. Essas manifestações humanas utilizadas em diferentes tempos e espaços sociais nos levam a perceber a necessidade dos homens de trocar conhecimentos e de superar a sua capacidade inventiva.

A tecnologia da escrita torna-se uma ferramenta de acesso à vida cotidiana, individual e coletiva, bem como dá subsídios para a exposição das ideias dos homens na sociedade de maneira democrática, no entanto não podemos deixar de compreender o que nos aponta BUZATO:

As novas tecnologias da informação e da comunicação (ou TIC, daqui por diante) estão relacionados a produção de “desconectados” ou excluídos, mas também às novas possibilidades de interagir, colaborar, representar, expressar identidades e pesquisar que há bem pouco tempo só existiam para pequenas elites culturais, acadêmicas e econômicas. (BUZATO, 2006, p.01)

Dessa maneira, percebemos que o conceito de tecnologia é bem mais amplo do que parece, pois não se refere apenas as TICS ou NTICS, mais segunda a autora Vani Kensky (2007, p.15) “as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana, na verdade, foi a engenhosidade humana, em todos os tempos, que deu origem as mais diferenciadas tecnologias”, com isso compreendemos que as tecnologias sempre estiveram na vida das pessoas e das mais variadas formas, foram crescentemente inovadas, dando origem aos mais diversos processos, ferramentas e habilidades que não cessam e cada vez mais evolui.

Dessa maneira, pensando nas dificuldades que os professores enfrentam com essas novas práticas que necessitam do auxílio da tecnologia e prezando pela relação da teoria – prática na formação do professor, na medida em que, ao compreender teoricamente a necessidade do uso das Novas Tecnologias, no processo de ensino possa ter ações práticas que o levem a um bom relacionamento com as mesmas, buscaremos com esse projeto contribuir para um melhor relacionamento dos docentes de 1º ao 5º ano da Educação Básica no uso da tecnologia na sala de aula.

Teremos como objetivos desvelar as contribuições da tecnologia e do Software HagáQuê no processo de Ensino Aprendizagem, bem como contribuir para o conhecimento e a usabilidade do software educacional HagáQuê na sala de aula.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para elaboração desse projeto foi à pesquisa qualitativa. “A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento” (LÜDKE, 1986, p. 11). Nossa pesquisa consistiu primeiramente da observação para verificar a possibilidade de coleta de dados e a aderência dos docentes na pesquisa, seguida das entrevistas que nos permitem a obtenção de informações e elementos de reflexão muito mais ricos do que com o uso do método por questionário.

Para subsidiar a nossa análise de dados usaremos como referências a autora V. Kinski que nos possibilita compreender a relação do homem com a tecnologia, desde os tempos mais remotos da humanidade e como os homens foram ao longo da história, inovando nas habilidades e transformando o seu meio e os recursos do seu redor, chegando à chamada sociedade da informação, caracterizada pela velocidade, dinamismo e tecnologias cada vez mais disponíveis. E o autor José Manuel Moram com as suas contribuições a cerca das contribuições das NTICs e as possibilidades que ela sugere, bem como a busca pela reflexão constante do professor e a construção de parcerias escola/professor/ alunos, no processo de Ensino.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nos resultados obtidos é notório as contribuições significativas das TICs e da intervenção dos Hqs na sala de aula, haja vista que um precede a utilização do

outro, pois para que o professor desenvolva suas habilidades com o SOFTWARE HQ ele precisa ter um mínimo de conhecimento do uso coerente das tecnologia, do uso do computador na sala de aula.

Sendo assim, percebemos que é preciso que o professor compreenda a necessidade de novas linguagens, códigos e saberes na sua trajetória e que “essa “nova” formação do professor, guarda homologias com a emergência dos novos letramentos (digitais)” BUZATO (2006 p.10) e dessa maneira não ocorra uma substituição do novo pelo velho, mais um entrelaçamento de saberes.

Dessa maneira, os professores, e a escola em si acaba por buscar redefinir o seu novo papel frente a essa nova demanda, buscando atualizar-se, conforme nos aponta Moran (2008, p. 02) “precisamos repensar todo o processo, reaprender a ensinar, a estar com os alunos, a orientar atividades, a definir o que vale a pena fazer para aprender, juntos ou separados” e inseridos nesses novos discursos, é bem verdade que nem todos os profissionais da educação encontram-se nesse patamar de relação, de repensar e de se relacionar com a tecnologia, mas ocorre à consciência da necessidade dessas novas habilidades são necessárias para o processo de Ensino aprendizagem.

Com isso, no processo de observação nas escolas investigadas, observamos que existe ligação dos conteúdos ensinados na sala de aula e a mediação das TICS, haja vista que os professores enfocam a importância do uso dos laboratórios para fazer pesquisas, bem como o uso das diversas maneiras de comunicação através da internet.

Outro fator relevante diz respeito ao da ferramenta HQ, ao ser apresentado os professores reconheciam o HQ como História em quadrinho bastante significativa para a sala de aula, mas a convencional, de papel, desconhecendo o software, dessa maneira o software foi bastante aceito e com grande crédito, pois foi visto que desde o início do processo de alfabetização ele pode ser utilizado de maneira vantajosa de maneira interdisciplinar. No que se refere às limitações é compreensível que seja necessário maior incentivo para os professores desenvolverem suas habilidades nos Hqs e não se torne apenas mais uma aula dinâmica e passageira.

Através da tela representativa da ferramenta HQ é possível compreender as suas múltiplas ferramentas e a possibilidades que ele sugere para a criação de histórias, podendo abranger as mais diversas temáticas, tornando a aula , além de

dinâmica , interativa e possibilitando ao aluno serem agentes do processo, na medida em que, aprendem através da mediação do professor e criam suas próprias histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreendemos por sua vez, na medida em que os professores se adequem as novas exigências tecnológicas e implantem novas ferramentas na sua sala de aula, ocorre o conhecimento das suas próprias habilidades e com isso, paulatinamente as superações dos desafios impostos, sendo assim, incorporaram a sua prática uma relação de maior afinidade com as tecnologias existentes na escola e familiarização no contexto com a disciplina que leciona, numa mediação possível que gere aprendizagem contínua e interativa.

REFERÊNCIAS

BUZATO, Marcelo E. K. **Letramentos Digitais e Formação de Professores. III Congresso Ibero-Americano EducaRede**, 2006.

LUDKE, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo:EPU,1986.

KENSKI,Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. São Paulo: Papyrus, 2007.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da pesquisa em educação**. Rio de Janeiro:LTC,2011.

MORAM, José Manoel. USP. **Os novos espaços de atuação do educador com astecnologias**.2008 Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran> . Acesso em: 01 de out. 2013.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 15a ed. São Paulo: Papyrus, 2008.

QUIVY, Raymond; VAN CAMPENHOUDT, Luc — **Manual de Investigação em Ciências Sociais**. Lisboa: Gradiva, 2008.