

## **SOFTWARES EDUCATIVOS AUXILIANDO NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM (*SOFTWARE* HAGÁQUÊ): UMA CONTRIBUIÇÃO DO ESTÁGIO DOCÊNCIA PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

Marília Gerlane Guimarães da Silva

*Universidade Estadual da Paraíba – mariliagerlany@hotmail.com*

**Resumo:** Cada vez mais se torna praticamente “impossível” manter as novas tecnologias distantes do ambiente escolar, já que estas poderão oferecer para toda escola um espaço muito mais enriquecedor com variados instrumentos de informação, possibilitando aos alunos uma aprendizagem significativa, uma vez que estamos inseridos na sociedade da informação e comunicação. Para tanto, o educador precisa se preparar e questionar sobre sua própria práxis e sobre o seu papel perante esta nova sociedade. Nesse sentido considerando ser não apenas o professor o protagonista no processo de ensino-aprendizagem, mais também o aluno e tendo em vista a possibilidade de todos comporem um espaço de interação com a realidade social em que as tecnologias estão cada vez mais presente, sendo necessário a escola estar atenta a tais avanços e inseri-las em seu contexto educacional, foi pensado uma proposta de trabalho aplicada no estágio docência do Programa de Pós-graduação em Formação de Professores, na UEPB, com o tema “*Softwares* educativos auxiliando no processo de ensino/aprendizagem (*Software* Hagáquê)”, no curso de extensão “Práticas Educativas, Saberes, Linguagens e Tecnologias”, com graduandos e graduados de diferentes áreas do conhecimento, tendo como objetivo geral discutir a importância da tecnologia, e sobretudo dos *softwares* educativos no processo de ensino/aprendizagem, quando inserida na prática pedagógica dos professores. Além de enfatizar as Histórias em Quadrinhos, através do *software* HagáQuê com objetivos Específicos respaldados em mostrar a importância do uso das novas tecnologias em educação, refletir sobre a formação dos professores para o uso das novas tecnologias em sala de aula, conhecer os tipos de *softwares* educativos e suas diferenças, refletir sobre as Histórias em Quadrinhos, enquanto recurso de incentivo à leitura e produção textual, mostrar a importância do uso dos *softwares* educativos a partir de uma sequência didática, com significado, e apresentar o *software* HagáQuê como excelente recurso tecnológico de incentivo à leitura e produção textual.

**Palavras-chave:** *Softwares* educativos, Histórias em quadrinhos, *Software* HagáQuê, Estágio docência, Formação de professores.

### INTRODUÇÃO

Diante da atual sociedade da informação, fica praticamente impossível manter as novas tecnologias distantes do ambiente escolar, já que estas poderão oferecer para toda escola um espaço muito mais enriquecedor com variados instrumentos de informação, possibilitando aos alunos uma aprendizagem significativa. Para tanto, o educador precisa se preparar e questionar sobre sua própria práxis e sobre o seu papel

perante esta nova sociedade da informação. Nesse sentido dentre as novas tecnologias existentes, podemos citar os softwares educativos, que são ferramentas tecnológicas que podem favorecer a mediação pedagógica docente como práticas inovadoras no processo de ensino/aprendizagem. A exemplo do *software* HagáQuê que além de ser um excelente recurso tecnológico multimídia, explora o gênero textual Histórias em Quadrinhos que é um tipo de texto que as crianças mais se identificam, sendo sua leitura um passatempo bastante comum entre elas, além de ser apresentado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais como gênero adequado para o trabalho com a linguagem escrita, tanto para o primeiro quanto para o segundo ciclo fundamental.

Considerando ser não apenas o professor o protagonista no processo de ensino-aprendizagem, mais também o aluno e tendo em vista a possibilidade de todos comporem um espaço de interação com a realidade social em que as tecnologias estão cada vez mais presente, sendo necessário a escola estar atenta a tais avanços e inseri-las em seu contexto educacional, foi pensado um minicurso para ser aplicado, como atividade do estágio de docência, aos graduandos e graduados em licenciaturas diversas voltada à discussão da inserção e uso das novas tecnologias em sala de aula, mais precisamente dos softwares educativos, com ênfase no gênero Histórias em Quadrinhos, a partir do *software* HagáQuê.

O estágio docência é uma possibilidade de aliar pesquisa e ensino, tornando-se uma estratégia bastante interessante no processo de formação de novos docentes. Nesta perspectiva, o presente texto tem a finalidade de discorrer sobre as atividades realizadas no estágio docência, como requisito curricular do Programa de Pós-graduação em Formação de Professores, na UEPB. Deste modo, pretende-se relacionar teoria e prática advindas das atividades propostas e aplicadas e apresentar a importância do estágio como uma ferramenta que pode aproximar ensino e pesquisa no ambiente acadêmico.

A proposta de trabalho aplicada no estágio docência, com o tema “*Softwares* educativos auxiliando no processo de ensino/aprendizagem (*Software* Hagáquê)” ocorreu na Central Integrada de Aulas/UEPB, no curso de extensão “Práticas Educativas, Saberes, Linguagens e Tecnologias”, com graduandos e graduados de diferentes áreas do conhecimento, tendo como objetivo discutir a importância da tecnologia, e sobretudo dos *softwares* educativos no processo de ensino/aprendizagem, quando inserida na prática pedagógica dos professores. Além de enfatizar as Histórias em Quadrinhos, através do *software* HagáQuê com objetivos Específicos respaldados em mostrar a importância do uso das novas tecnologias em educação, refletir sobre a formação dos professores para o uso das novas tecnologias em sala de aula, conhecer os tipos de *softwares* educativos e suas diferenças, refletir sobre as Histórias em Quadrinhos, enquanto recurso de incentivo à leitura e produção textual, mostrar a importância do uso dos *softwares* educativos a partir de uma sequência didática, com significado, e apresentar o *software* HagáQuê como excelente recurso tecnológico de incentivo à leitura e produção textual.

Considerando o calendário letivo vigente da UEPB, os quatro encontros de duas horas cada, ocorreram entre os dias (26/07/2017 e 16/08/2017).

A proposta metodológica foi desenvolvida proporcionando possibilidades pedagógicas interacionais e reflexivas, diante de estudos voltados a formação e aperfeiçoamento profissional, além de abordar questões teóricas e práticas relacionadas a inserção das tecnologias no âmbito escolar, e sobretudo dos softwares educativos no processo de ensino/aprendizagem.

## CONTEÚDOS ABORDADOS

As concepções presentes no trabalho final de graduação de Silva (2012) fundamentaram a preparação e aplicação do minicurso que constituiu o estágio. E na perspectiva de propiciar aos cursistas elementos teóricos e práticos acerca da inserção das tecnologias no âmbito escolar, e sobretudo dos *softwares* educativos no processo de ensino/aprendizagem, bem como das histórias em quadrinhos a partir do *software* HagáQuê, foram contemplados os seguintes conteúdos: Educação e as Novas tecnologias; Um novo professor na sociedade da informação (Formação de professores); *Softwares* educativos no espaço escolar; Histórias em Quadrinhos; O *software* HagáQuê; e sequência didática com a utilização do *software* HagáQuê.

Nos dois primeiros encontros, foram enfocados os conteúdos relativos à: Educação e as Novas tecnologias; Um novo professor na sociedade da informação (Formação de professores); *Softwares* educativos no espaço escolar; e Histórias em Quadrinhos.

Nestas aulas, discutiu-se a importância da inserção dos recursos tecnológicos, mais especificamente dos *softwares* educativos na sala de aula, e da formação prévia e constante que o professor deve ter em relação a tais tecnologias, para saberem utilizá-las de modo significativo e eficaz no processo de ensino-aprendizagem, bem como a importância do gênero História em Quadrinhos na aquisição da leitura e escrita.

Se o objetivo da escola é continuar despertando no aluno o interesse pelo aprender, esta não pode deixar a parte a realidade da sociedade atual. Pois esta está diante de um constante avanço tecnológico, tanto no campo da comunicação como da informação. O que implica dizer que a escola deve estar atenta e aberta para tais mudanças em estado de permanente aprendizagem, introduzindo os recursos tecnológicos na educação e mediando, de modo significativo, a inserção dos alunos nesta nova sociedade, a fim de que o mesmo possa lidar com as constantes transformações que as novas tecnologias proporcionam ao mundo.

É importante entender 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 e não como mero instrumentos de transmissão de conteúdo. Pois a aprendizagem não ocorrerá se as TICs forem utilizadas sem um direcionamento, sem uma

mediação e principalmente um planejamento, a exemplo, da apresentação de um texto no *data show* e o professor pedir pra os alunos copiarem. Na verdade, o recurso tecnológico não estará contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem, mas apenas utilizado como um transmissor de textos que antes eram escritos no quadro. Portanto, é essencial compreender que a utilização de recursos tecnológicos, em atividades pedagógicas sem que haja uma mudança na metodologia, não passará apenas de mero instrumento tecnológico, ou seja, não é suficiente adquirir novas tecnologias sem que haja uma mudança na postura do educador e na forma convencional de ensino e aprendizagem do mesmo. O professor deve ter em mente que é um orientador e não um detentor do saber, este deve orientar e definir com seus alunos como esses meios irão ajudá-los a desenvolver o conteúdo de forma mais prática e fácil de absorver, atingindo, assim, seus objetivos. Pois, se bem utilizados, os recursos tecnológicos podem ajudar e auxiliar muito no processo de ensino e aprendizagem, trazendo melhorias na abordagem de conteúdos em sala de aula e favorecendo uma melhor fixação dos mesmos, além de incentivar a leitura e a escrita, bem como uma maneira de interagir e motivar a todos na busca do aprender.

E em se tratando de recursos tecnológicos específicos em educação o computador pode ser usado de forma mais didática, a partir da aplicação de softwares educacionais, que é tão ou mais importante que o próprio instrumento utilizado na área de informática educacional e é um excelente recurso de auxílio no processo de ensino-aprendizagem.

A utilização dos *softwares* educacionais no ensino tem por objetivo atuar como agente de transformação da educação, mas não deve agir sozinho, assim como já foi discutido anteriormente em relação a inserção de outras tecnologias em sala de aula é com a ajuda do educador que se deve descobrir o lugar didático desta tecnologia e, para tanto, este precisa ser capacitado à assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não somente um transmissor de informações. Para que isso ocorra, o professor deve procurar se capacitar tanto no aspecto computacional, no que diz respeito ao domínio do computador e dos softwares educacionais, quanto no aspecto de fazer interações do computador com os conteúdos a serem trabalhados e nas atividades que envolvem a disciplina. A sua utilização deve ser analisada levando-se em consideração a junção do computador, software educativo e professor. É fundamental o professor, enquanto mediador da aprendizagem pelo computador como ferramenta educacional, conhecer e saber utilizar diferentes tipos de softwares educativos que segundo Valente (1999, apud Kanno 2008, p. 7), podem ser classificados em: Tutorial; Exercício e prática; Programação; Processador de texto; Multimídia e Internet; Simulador e Modelagem; e Jogos. No entanto, é importante frisar que os *softwares* educacionais do tipo tutorial, exercício e prática ou jogo são usados apenas como complemento ou reforço das atividades desenvolvidas em sala de aula, mudando a atividade apenas do papel para o computador. Desta forma, o computador se reduz a apenas um recurso de transmissão da informação para o aluno, não contribuindo para o desenvolvimento da aprendizagem, ao contrário dos tipos programação, processador de texto, Multimídia e Internet, Simulador e Modelagem que visam a reflexão dos alunos, a interação, participação ativa e coautoria/protagonismo durante o processo de aprendizagem.

Dentro deste panorama e 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 deste minicurso. Pois, dentro da diversidade de textos existentes, os quadrinhos são sugeridos pelos PCN's como um gênero adequado para o trabalho de desenvolvimento da escrita no primeiro e segundo ciclo do ensino fundamental. Os quadrinhos satisfazem a necessidade de leitura dos alunos que ainda não sabem ler convencionalmente. Este apresenta como característica a transmissão de uma mensagem de forma rápida e eficiente. E, por serem atraentes, tornam prazerosas as atividades de leitura. Podem ser trabalhados em diversas disciplinas, tais como: Língua Portuguesa, Artes, História, Matemática, podendo auxiliar no ensino das proporções, porcentagens e, até mesmo, frações são possíveis de serem ensinadas ou, pelo menos, fixadas por meio de exercícios práticos com histórias em quadrinhos. E o *software* HagáQuê possibilita exatamente todas essas vantagens, por se tratar segundo Kanno (2008, apud Zancanaro 2011, p. 26) de um editor de histórias em quadrinhos, gratuito, que permite o aluno criar sua própria história com personagens, cenários e sons que podem ser gravados pelo usuário. É um programa com linguagem simples, clareza de comandos e interface agradável e colorida, uma vez que é destinada ao público infantil, podendo ser utilizada também na educação especial desenvolvendo, assim, sua criatividade. E também por se tratar de um software de multimídia de sistema de autoria, com uma interface acessível e atraente que permite um trabalho agradável, através da exploração de temas multidisciplinares. E por fim, por contribuir também para o acesso ao conhecimento sistematizado e também para incentivar os alunos à leitura e, por consequência, a produção escrita. Como afirma Tanaka (2004, p. 51, apud Zancanaro, 2011, p. 27):

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

A leitura só se torna prazerosa para a criança quando o contexto é informal e próximo da sua realidade. Nesse sentido, percebemos nas histórias em quadrinhos que na maioria das vezes já fazem parte da realidade infantil e também apresentam o estímulo visual, uma vez que as imagens contribuem para que o indivíduo possa desenvolver melhor a sua produção textual e se torna ainda mais motivadora e eficiente no desenvolvimento da leitura e escrita aliada a tecnologia, mostrando que tecnologia, o *software* e o gênero Histórias em Quadrinhos contribuem ainda mais juntas, planejadas e mediadas pelo professor, de forma eficiente.

Durante os encontros após os conteúdos acima sintetizados serem tratados por meio de exposição dialogada com uso do *data show*, e comentários em roda de discussão, foram solicitadas produções em grupo acerca das experiências com as novas tecnologias em sala de aula, já vivenciadas pelos cursistas, bem como indicarem outras possibilidades para o uso das novas tecnologias no âmbito escolar; além de relação dos recursos tecnológicos que podem ser utilizados no âmbito escolar, de softwares educativos que



conhecem e/ou já vivenciaram em sala de aula; produção sobre quais outras possibilidades de sequência didática indicariam para o uso do *software* HagáQuê, e quais os pontos negativos e positivos desse recurso na visão do grupo, ambos seguida de exposição para os demais cursistas.

Com base nas discussões dos conteúdos do encontro foi também solicitada uma breve produção individual, em uma ficha previamente preparada e entregue a eles, contendo as ideias básicas da aula, a título de avaliação do encontro. Ao entregar sua ficha preenchida, o cursista recebeu uma outra semelhante, contendo a referencial fundamentalidade pensada para aquele encontro pela ministrante do curso, a fim de já verificar se a ministrante alcançou seus objetivos.

A discussão destes conteúdos possibilitou aos cursistas durante todo o minicurso exporem as realidades em que as instituições escolares se encontram atualmente em relação a inserção das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, tanto positivamente, uma vez que foram citados ainda que em sua minoria, exemplos de escolas onde realmente há inserção de tecnologias, bem como utilizados de modo significativo, já que houve uma formação para os professores em prol do uso dos tablets entregues nas instituições estaduais; quanto negativamente, já que foram citadas escolas que não tem recursos tecnológicos, ou tem, porém, não são utilizados, seja, devido os professores não saberem utilizá-los, ou não terem tido uma formação, seja pelos recursos tecnológicos não serem liberados pela gestão da escola, ou por estarem deteriorados (não há manutenção), entre outros motivos.

Estes momentos também foram marcados por trocas de experiências bastante enriquecedoras, já que houve exposição de experiências vivenciadas com os recursos tecnológicos em sala de aula, a exemplo de projeto com software educativo, uso de vídeos e jogos eletrônicos. Exemplos estes escritos, apresentados e discutidos, bem como digitados e enviados pela ministrante do Minicurso aos e-mails dos cursistas.

## METODOLOGIA

A ministração das aulas foi efetivada em um minicurso desenvolvido durante um encontro semanal, com quatro horas de duração cada encontro, com a turma de graduandos inscritos no Minicurso “*Softwares* educativos auxiliando no processo de ensino/aprendizagem (*Software* Hagáquê)” do Curso de Extensão: Práticas Educacionais, Saberes, Linguagens e Tecnologias, na UEPB.

O minicurso foi ministrado por meio de aulas expositivas dialógicas, roda de conversa, estudo de texto, de sequência didática, produção textual (Gênero História em quadrinhos) por meio do *software* HagáQuê, produção de sequências didáticas em grupos, e apresentação dos mesmos. A abordagem metodológica foi escolhida tendo em vista as possibilidades de troca de saberes e produção coletiva de conhecimentos.

No primeiro momento, após a apresentação da professora ministrante do minicurso, estagiária aluna do Mestrado em Formação de Professores da UEPB, foi igualmente apresentado o curso a partir da entrega de

uma Ementa do Minicurso com: objetivos, conteúdos, metodologia e avaliação, constantes no Plano de Estágio. Para iniciar, foi pedido que todos se apresentassem, oportunidade em que buscamos identificar as características do grupo bem como o porquê do interesse pelo tema do Minicurso. Sendo estes graduandos e graduados em licenciaturas diversificadas (Pedagogia, Ciências, Matemática, Educação Física, Biologia, etc.) e alguns residentes de outros municípios, todos têm ou já tiveram experiência de sala de aula, seja na Educação Infantil no ensino fundamental e no ensino Médio no âmbito do sistema Municipal e Estadual, uma cursista atua na gestão de escola, outra na coordenação, e um cursista já trabalhou como instrutor de informática, todos demonstraram interesse pelo tema proposto, a maioria já teve alguma experiência em sala de aula com o uso de recursos tecnológicos.

Uma vez, estabelecido uma relação de conhecimento mútuo na turma, passamos à exposição oral, com uso do data *show* e projeções em PowerPoint. Em seguida, foram entregues uma cópia impressa dos textos “Educação e as novas tecnologias e um novo professor na sociedade da informação (Formação de professores)” da autora Silva (2012), a cada cursista para que fosse feita a leitura, e em seguida feita uma roda de conversa com discussões a partir dos mesmos e dos pontos expostos no *PowerPoint* (ambos retirados dos textos previamente) onde foram colocadas as observações individuais.

Posteriormente foi realizado em grupo uma produção acerca das experiências com as novas tecnologias em sala de aula, já vivenciadas pelos cursistas, bem como indicarem outras possibilidades para o uso das novas tecnologias no âmbito escolar, seguida de exposição oral para os demais colegas.

Este momento foi bastante rico em troca de experiências e informações a respeito das TICs no âmbito escolar, pois a partir das mesmas podemos ter uma visão ainda que pequena, da realidade presente nas instituições escolares da Paraíba, visto serem professores de diferentes cidades do Estado.

Com o intuito de realizar uma avaliação também por produção, segundo a proposta da práxis educativo-coletiva discutida nas aulas do Mestrado, dentro da disciplina Leitura e Produção de Textos Acadêmicos, com o Prof. Dr. Antônio Roberto Faustino da Costa, foi entregue a cada cursista uma Ficha de auto avaliação e registro do referencial fundamentalidade da aula. Uma vez preenchida e entregue a ficha avaliativa era entregue uma outra ficha semelhante, porém preenchida contendo as ideias gerais da aula, pela estagiária, para aquele encontro.

No intervalo entre o primeiro e o segundo encontro foram enviados, visando uma melhor e ampla discussão do conteúdo proposto para a segunda aula, e-mails para os cursistas contendo materiais, tais como: os textos que seriam abordados na próxima aula, bem como os slides utilizados durante o curso.

No segundo encontro, iniciamos retomando os comentários constantes nas fichas entregues na aula anterior, enfatizando a importância das TICs no âmbito escolar, mais precisamente nas aulas ministradas pelos professores e de como devem serem planejadas e

vivenciadas de modo realmente significativo para o processo de ensino-aprendizagem.

Em seguida, os conteúdos previstos para este encontro foram trabalhados com auxílio do *data show*. Em seguida foram entregues folhas impressas com a relação de softwares educativos livres e gratuitos, bem como dos sites de acesso aos mesmos, para os cursistas que por ventura quiserem conhecer e utilizá-los em suas aulas, logicamente a partir de um planejamento posterior, de acordo com a realidade ao qual lecionam.

Num segundo momento foram realizados em grupo uma relação dos recursos tecnológicos que podem ser utilizados no âmbito escolar e dos *softwares* educativos que conhecem e/ou já vivenciaram em sala de aula, seguida de exposição da mesma para os demais cursistas.

Na avaliação da aula do dia, os cursistas foram unânimes em afirmar a importância do uso das tecnologias em sala de aula, uma vez que enriquece o conteúdo abordado, bem como incentiva o interesse dos alunos pelo mesmo, além de fazer parte do dia a dia dos alunos, da sua realidade. Enfatizaram também a riqueza das Histórias em quadrinhos que é um gênero bastante acessível e utilizado nas escolas, porém mais precisamente no incentivo à leitura do que a produção.

No terceiro encontro a aula ocorreu no Laboratório de Multimídia, uma vez que seriam utilizados os computadores em prol de uma aula prática. Inicialmente novamente, assim como nos encontros anteriores foi retomado os comentários das fichas entregues na aula anterior, seguida de apresentação de uma sequência didática no Prezi relacionada ao gênero textual Histórias em Quadrinhos e o *software* HagáQuê. No decorrer da apresentação da mesma foi sendo vivenciados alguns trechos com os cursistas, para ambos sentirem enquanto alunos e professores como a sequência realmente funciona no incentivo à leitura, a escrita e ao uso das TICs em sala de aula.

Durante essa vivência foi apresentado uma caixa surpresa citada na metodologia da sequência, enfatizando a importância de uma atividade motivacional antes de iniciar uma aula, seguida de exposição da interface do *Software* HagáQuê, suas ferramentas e como utilizá-las a partir do *data show*.

Posteriormente os participantes abriram o *Software* HagáQuê já baixado nos computadores para o reconhecimento do programa e se familiarizarem com o mesmo, construindo histórias em quadrinhos de forma livre e espontânea, assim como pede a sequência apresentada.

As avaliações do encontro foram unânimes em apontamentos positivos em relação ao *software* HagáQuê, bem como a sequência pensada para o uso do mesmo, uma vez que estes se encantaram com a interfase multimídia do aplicativo e nas suas diversas possibilidades de incentivo não apenas a produção em si, mais a possibilidade do aprender diferentes conteúdos por meios deste.

No quarto e último encontro que também ocorreu no Laboratório de Multimídia, novamente, assim como nos encontros anteriores foi retomado os comentários das fichas entregues na aula anterior. Posteriormente

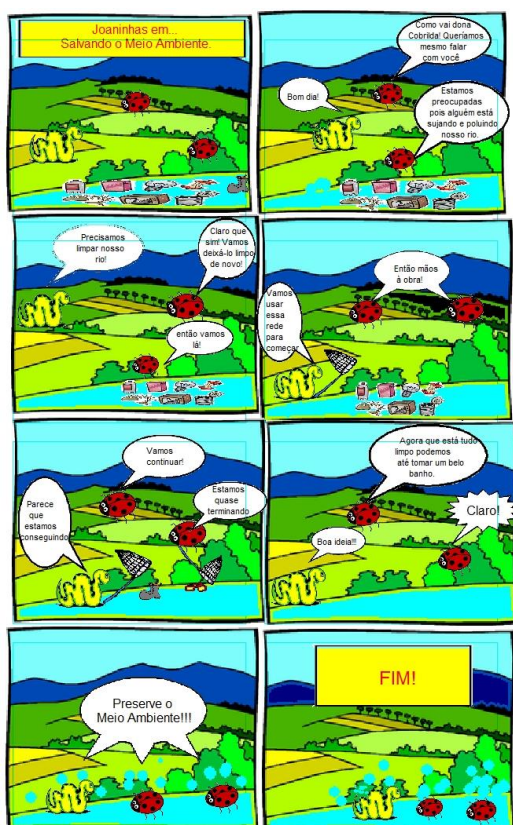


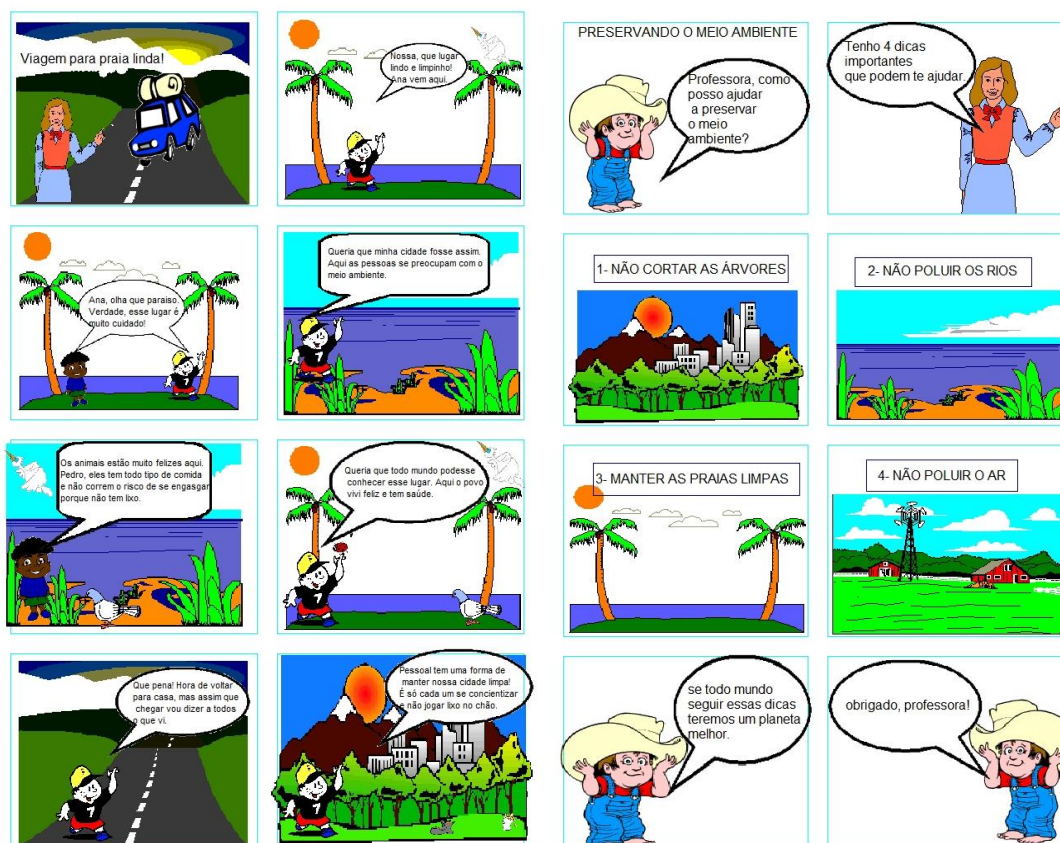
foi apresentado no data show em word a equipe que construiu o *software* HagáQuê, para mostrar a origem do aplicativo, bem como o Tutorial de uso e Banco de imagens compatíveis com o mesmo (Ambos apresentados a partir do site de acesso no data show).

Retomando a sequência didática apresentada no encontro anterior foi proposto a construção de uma história em quadrinhos no HagáQuê a partir da temática “Meio Ambiente”, devendo esta produção ser salva no próprio software e no pendrive, para em seguida apresentarem no data show. É importante frisar a importância da generosidade apresentada pelos participantes no decorrer dos encontros, em ajudarem os colegas que tinham dificuldades, a exemplo de um cursista que já tinha experiência com informática e que se prontificou a ajudar os demais colegas a salvar as histórias no aplicativo, uma vez que houve um problema técnico, no modo de salvar convencional do *software* HagáQuê, apresentado pela ministrante do Minicurso.

Por fim, foi realizado em grupo uma produção sobre quais outras possibilidades de sequência didática indicariam para o uso do *software* HagáQuê, além da que já havia sido apresentada e vivenciada, e quais os pontos negativos e positivos desse *software* na visão do grupo, seguida de apresentação.

### ALGUMAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CONSTRUÍDAS PELOS CURSISTAS





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A princípio é importante frisar o quanto o estágio de docência é importante para o professor em formação de mestrado, uma vez que é uma oportunidade de aliar pesquisa, ensino e extensão. Pensar sobre a formação de professores e sua prática implica conceber um processo de formação no qual o docente se coloca como agente e sujeito de sua prática, além de sujeito do processo de construção e reconstrução do conhecimento. O relacionamento professor x aluno em situação real de sala de aula é uma experiência que, a partir de uma prática reflexiva, gera sempre muitos frutos e aprendizagens. Assim, no estágio de docência realizado e ora relatado, tive a oportunidade de vivenciar concretamente a experiência de planejamento, acompanhamento e regência em turma de graduandos e graduados, o que me permitiu um *know-how* diverso daquele já construído em turmas de educação básica. Ao atuar junto com os alunos da graduação, ousei também dizer que tive a chance de contribuir para a qualidade acadêmica, ensino, aprendizagem e aperfeiçoamento profissional. Visto que o minicurso oportunizou aos professores graduandos e graduados descobertas relevantes para sua formação, como também permitiu oportunizar reflexões acerca da importante tarefa do professor em estar inserindo em suas aulas as novas tecnologias, mais precisamente os

softwares educativos de interação e coautoria, bem como trabalhar o gênero histórias em quadrinhos em prol não apenas da leitura, mas da produção em si de modo prazeroso e criativo.

O tema abordado foi de fundamental importância tanto para mim como para os cursistas, pois, diante da atual realidade social e, portanto, educacional, enquanto professores pesquisadores, como nos remete o saudoso Paulo Freire “a busca pelo conhecimento deve ser incessante e assim o professor deve ser um eterno pesquisador”, devemos sim, sempre estarmos em busca de nos inserirmos a tal realidade, seja através da troca de experiências, de cursos de aperfeiçoamento, ou com o próprio discente em sala de aula, pois ensinar também é aprender. E assim ocorreu durante todo o minicurso aprendemos uns com os outros, coletivamente a partir das experiências expostas e do contato direto com a ferramenta tecnológica, na qual permitimos a intervenção de todos que se prontificaram a ajudar e colaborar com este processo.

E em se tratando de cursos de pós-graduação *stricto sensu* a principal via de formação de professores universitários, é imprescindível a prática do ensino em conformidade e harmonia com a pesquisa, por isso vejo que a discussão da temática sobre *softwares* educativos auxiliando no processo de ensino/aprendizagem (*software* *hagáquê*) é uma possibilidade de contribuição no contexto da formação docente para o uso da TICs em sala de aula, uma vez que faz parte da realidade profissional de qualquer professor na sociedade e educação atual a qual estamos inseridos.

## REFERÊNCIAS

COSTA, Antonio Roberto Faustino da.; BERGAMO, Pedro.; e LUCENA, Roberto Marden. *A utopia em questão: desalheamento educacional à objetividade*. (2016, p.235-290) Coleção Um Convite à Utopia; v.1. Cidival Morais de Sousa (Organizador). – Campina Grande: EDUEPB, 2016.

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

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

BIM, Sílvia Amélia. *HagáQuê: editor de histórias em quadrinhos*. 2001. Dissertação de



Mestrado - Universidade Estadual de Campinas, Campinas - SP, 2001.

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

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

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

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

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

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.

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

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

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

Acesso em: 20 de setembro de 2010.