

USO DO EDITOR HAGÁQUÊ NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS ENTRE 8 E 9 ANOS DO MUNICÍPIO DE CACHOEIRA DO SUL¹

Jane Bianca Duquia Gonçalves²

Iuri Lammel³

Resumo:

Este artigo trata da promoção e uso do editor de histórias em quadrinhos HagáQuê em atividades didáticas com alunos entre 8 e 9 anos do município de Cachoeira do Sul. Os objetivos desta pesquisa são investigar se esse processo existe, como ele acontece e promover o uso do HagáQuê nas práticas de escolas municipais de Cachoeira do Sul, com alunos entre 8 e 9 anos de idade. Para atingir os objetivos propostos, a pesquisadora realizou capacitações sobre o software HagáQuê com um grupo de professores, incentivou o grupo a aplicar atividades com quadrinhos em sala de aula e, por fim, analisou o aproveitamento destas atividades a partir das observações do grupo de professores.

Palavras-chave: Informática, Educação, HagáQuê, Desenhos.

Abstract:

This article deals with the promotion and use of editor comics HagáQuê in educational activities with students between 8 and 9 years in the city of Cachoeira do Sul. The objectives of this research are to investigate whether this process exists, how it happens and promote the use of HagáQuê practices of public schools in Cachoeira do Sul, with students between 8 and 9 years old. To achieve the proposed objectives, the researcher conducted training on the software HagáQuê with a group of teachers, encouraged the group to implement activities with comics in the classroom and, finally, analyzed the use of these activities from observations of the group of teachers.

Keyword: Informatics, Education, HagáQuê, Graphics

¹ Trabalho apresentado ao curso de Mídias na educação como requisito de conclusão. – EAD - Universidade Federal de Santa Maria - UFSM - Projeto Universidade Aberta do Brasil – UAB

² Graduada em Educação Artística Habilitação em Música. Professora em Cachoeira do Sul.

³ Professor orientador. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação estão presentes a todo o instante em nosso dia a dia. O computador e a internet oferecem facilidades nas mais diversas atividades humanas, como nas profissionais, nas educacionais e nas sociais. No ambiente escolar não é diferente, as escolas estão munidas de laboratórios de informática e as autoridades competentes em educação promovem cada vez mais cursos de capacitação e atualização de professores, para que todos possam utilizar o computador e os softwares em suas práticas pedagógicas.

Sabemos que o Brasil tem investido na melhoria e produção de espaços com tecnologia. Um exemplo disso é o e-ProInfo, que é um ambiente virtual de aprendizagem (AVA), que permite a concepção, administração e desenvolvimento de diversos tipos de ações, como plataforma para cursos a distância complementa a cursos presenciais, projeto de pesquisa, projetos colaborativos e diversas outras formas de apoio a distância e ao processo ensino-aprendizagem. Como unir a estrutura digital que já temos na promoção de uma educação melhor para nossos alunos?

O lúdico está presente nessa etapa da vida, que é tão importante para o desenvolvimento da criança. O software educativo trabalha o desenvolvimento de habilidades, de raciocínio, sequência e organização tão importantes para a aprendizagem nesta etapa.

Segundo Vygotsky (1968), o lúdico influencia enormemente no desenvolvimento da criança é através dele que a criança aprende a agir, a sua curiosidade é estimulada, adquirindo iniciativa e autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

No plano pedagógico, as histórias em quadrinhos proporcionam experiências narrativas desde o início do aprendizado, fazendo os alunos adquirirem uma nova linguagem. Os alunos seguem a história do começo ao final, compreendem seu enredo, seus personagens, a noção de tempo e espaço, sem necessidade de palavras sofisticadas, apreciam e criam sua própria história.

Os quadrinhos superam o estático e a linguagem formal dos tradicionais livros didáticos. A novidade do uso de texto, imagem e som desperta o interesse e faz com que a atividade seja prazerosa e significativa.

É importante ressaltar a ideia de que o uso de recursos tecnológicos não pode ser feito sem um conhecimento prévio dos mesmos e que esse conhecimento deve sempre ser atrelado a princípios teórico-metodológicos claros e bem fundamentados.

Segundo Behrens,

[...] num mundo globalizado, que derruba barreiras de tempo e espaço, acesso à tecnologia exige atitude crítica e inovadora, possibilitando o relacionamento com a sociedade como um todo. O desafio passa por criar e permitir uma nova ação docente na qual professor e alunos participam de um processo conjunto para aprender de forma criativa, dinâmica, encorajadora e que tenha como essência o diálogo e a descoberta (BEHRENS, 2000, p. 77).

A questão do fazer pedagógico tem sido bastante discutida por educadores comprometidos com a promoção dos alunos no sentido de favorecer o saber crítico, criativo de significância para a sociedade em que vivemos. As histórias em quadrinhos também são leituras lúdicas pela junção das imagens com conteúdos dos textos e sons, o que possibilita uma melhor compreensão do assunto narrado e uma expressiva troca entre educador e educando no momento da criação.

Para Vygotsky, a mediação é que faz a diferença, ela é o processo que irá interferir na aprendizagem da criança. Para ele, a mediação depende de dois elementos importantes: o signo – que vai regular as ações psicológicas – e o instrumento – que regula as ações sobre os objetos.

De acordo com essa concepção de Vygotsky, a memória poderosa é aquela que é mediada por signos. Esse processo se refere na aprendizagem de todos envolvidos, quem ensina e quem aprende.

Os novos paradigmas para a educação consideram que os alunos devem ser preparados para conviver numa sociedade em constantes mudanças, assim como devem ser os construtores do seu conhecimento e, portanto, serem sujeitos ativos deste processo, onde a intuição e a descoberta são os elementos privilegiados desta construção.

Portanto, neste artigo temos como objetivo fomentar e nortear o uso do editor de histórias em quadrinhos HagáQuê nas práticas educativas, experimentando, discutindo e refletindo os possíveis caminhos para construção de projetos mais abrangentes e significativos para o processo ensino aprendizagem.

Esta pesquisa foi realizada em quatro etapas. Primeiro, foram selecionados os professores interessados em participar do projeto e os professores responderam a um questionário. Também nesta etapa foi escolhido um tema em comum a todos para ser trabalhado em sala de aula.

Na segunda etapa, foi realizada uma oficina para explicar o uso do editor HagáQuê para que os professores pudessem aplicar uma atividade educacional. Nessa oficina, os professores aprenderam o básico sobre o editor de histórias em quadrinhos para que pudessem utilizar esse recurso com seus alunos.

Na terceira etapa, os professores tiveram que desenvolver em suas respectivas turmas uma atividade de criação de HQs sobre a temática escolhida. No decorrer de cinco aulas, cada professor teve de ensinar sobre o editor HagáQuê para seus alunos e motivá-los a produzirem as histórias em quadrinhos.

Por fim, após terem aplicado os conhecimentos aprendidos na oficina de produção de HQs no software HagáQuê, os professores se reuniram com a pesquisadora para um relato de suas experiências com seus alunos.

2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A história em quadrinhos tem sido objeto de muitos estudos. Existem aqueles que a desprezam como instrumento para promover o ensino e outros que exaltam suas qualidades. Cabe a nós, educadores, promover o seu uso em prol da aprendizagem e formação de um sujeito crítico, criativo, atuante e que com isso seja significativo para a sociedade em que vive.

2.1 Origem

A história em quadrinhos é uma das mais antigas formas de comunicação utilizada pelo homem. “As pinturas rupestres, feitas há aproximadamente 20.000 anos e que narram (possivelmente) rituais relacionados à caça, são consideradas por muitos autores precursoras das histórias em quadrinhos” (ALVES, 2001, online).

O homem, desde que se tem notícia, sente necessidade de registrar seus feitos do cotidiano, a sua maneira de viver, seus medos e suas crenças, e a história nos apresenta vários registros desses feitos. Segundo Alves (2001), histórias contadas através de desenhos são encontradas nas paredes das grandes pirâmides do Egito, no livro dos Mortos e também na descrição dos feitos mitológicos na cerâmica da Grécia ou nas paredes da Villa dei Misteri em Pompéia. Na Idade Média encontramos a famosa tapeçaria de Bayeux, que descreve a conquista da Inglaterra pelos Normandos.

O formato de HQ moderno surgiu na metade do século XIX. A primeira HQ foi a “Les Amours de Monsieur Vieux-Bois”, publicada em 1837, escrita e desenhada por Rodolphe Töpffer (ALVES, 2001).

Mas o que é uma história em quadrinhos ? Segundo Guimarães,

História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível (GUIMARÃES, 2001, online).

As HQs são formadas por dois signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita, em uma sequência contínua. Outro elemento gráfico característico desse tipo de linguagem são os balões, que aparecem como um prolongamento do personagem (RAHDE, 1996, online).

A proliferação das histórias em quadrinhos ocorreu no século XIX, com o surgimento do jornal humorístico ilustrado. Devido ao analfabetismo e ao fato das pessoas lerem mal nesta época, as histórias ilustradas e narrativas de notícias através de desenho com certeza facilitavam a leitura e por isso eram muito apreciadas (ALVES, 2001, online).

2.2 A História em Quadrinhos no Brasil

As primeiras histórias brasileiras publicadas datam de 1869: “As aventuras de Nhô Quim”, de Angelo Agostini, foram publicadas em uma revista chamada Vida Fluminense do Rio de Janeiro.

Uma das primeiras revistas que apresentou histórias em quadrinhos foi a revista Tico-Tico. Essa revista manteve-se no mercado por mais de 50 anos e falava sobre o mundo juvenil, com reportagens e curiosidades.

Lançada em 1937, pela Gazetinha, A Garra Cinzeta teve grande importância nas histórias em quadrinhos no Brasil. A Gazetinha também abre nessa época espaço para os suplementos. O “Suplemento Juvenil” foi mais famoso deles criado em 1934, pelo jornalista e editor Adolfo Aizen. Esta é uma nova fase das HQs no Brasil, pois aqui foi introduzido o modelo norte-americano (SANTOS e HERNANDES, 2001).

O Globo Juvenil, criado por Roberto Marinho, proprietário do jornal O Globo, veio para concorrer com o sucesso do Suplemento e trouxe para os leitores personagens dos *comics* norte-americanos. Em 1940, Aizen lança as revistas Mirim e o Lobinho. Porém, foi com Roberto Marinho, no início do século XXI, que o formato gibi, passou a ser predominante no Brasil.

Na Década de 1950, foram lançadas revistas de quadrinhos em terror. Este gênero foi editado até a década de 1980. Crendices populares da cultura brasileira eram os temas. As revistas em quadrinhos de humor, por sua vez, amparavam-se em personagens do cinema nacional, como Oscarito, Grande Otelo e Mazzaropi (SANTOS, HERNANDES, 2001).

Segundo Santos e Hernandes,

No período de exceção política surgiram diversas publicações alternativas que davam espaço para trabalhos de cartunistas brasileiros, sendo o jornal O Pasquim o mais conhecido. Faziam parte do time de chargistas desse periódico Jaguar, Ziraldo e Henfil. O último também concebeu a revista Fradim, na qual publicava histórias com seus personagens Graúna, os Fradinhos, entre outros. Nesse período surgiram várias revistas de quadrinhos que apresentavam trabalhos de artistas de renome do comix underground dos Estados Unidos (Robert Crumb e Gilbert Shelton) e do quadrinho de vanguarda da Europa (Wolinski e Guido Crepax), além de abrigar a produção nacional; é o caso de Grilo e O Bicho. Até editoras comerciais, como a Abril, criaram títulos de quadrinhos brasileiros, sendo a revista Crás! um exemplo importante (SANTOS E HERNANDES, 2001, online).

Segundo Alves (2001), o Brasil teve excelentes quadrinhistas, mas em função das políticas editoriais e a concorrência desigual com os quadrinhos importados, suas produções não perduram no tempo. Uma das exceções é Mauricio de Sousa, autor brasileiro e com trabalhos no mundo inteiro de muito sucesso entre todas as idades. Seus personagens mais famosos são Bidu e Franjinha (1959), Cebolinha (1960), Cascão, Horácio, Chico Bento e Astronauta (1963), Mônica (1963), Penadinho (1964) alguns de seus mais de 100 personagens (ALVES, 2001, online).

Mauricio de Sousa, em 1963, cria junto com a jornalista Lenita Miranda de Figueiredo, conhecida como Tia Lenita, a folhinha de São Paulo. Sua personagem Mônica, uma das mais famosas, foi criada neste ano.

Os quadrinhos de Mauricio de Sousa têm fama internacional, tendo sido adaptados para o cinema, para a televisão e para videogames. O quadrinhista, em parceria com a Lector.com, criou um site de entretenimento, Máquina de Quadrinhos, para homenagear aos 50 anos de existência da Turma da Mônica. O site proporcionava para os usuários criar histórias on-line através de um sistema de seleção de cenários e

personagens. Depois de a história ser salva, ela poderia ser publicada após passar por uma moderação. Após serem publicadas as histórias, elas poderiam ser visualizadas e comentadas por outros autores e julgadas através de votos com diversas categorias (roteiro, romance, diversão, inovação, aventura e arte). As histórias com mais votos permaneciam na página inicial do site em destaque. Infelizmente, o site encerrou suas atividades em 21 de abril de 2013.

Segundo Maurício, em entrevista recente no programa sem censura, TVE – edição de 30/08/2013, suas histórias são universais, pois são traduzidas e adaptadas para vários países no mundo, como Indonésia e China onde foi encomendado um projeto para fazer parte do ensino da pré-escola desse país.

Ziraldo Alves Pinto, outro quadrinhista que fez história nos quadrinhos infantis, elaborou a revista O Cruzeiro e cartuns com Saci Pererê. A revista Pererê tinha personagens do folclore brasileiro, como índios e animais da fauna. Ele também criou um dos personagens de HQs mais conhecidos no Brasil: O Menino Maluquinho (SANTOS, HERNANDES, 2001).

No fim da década de 1990 e começo do século XXI, surgiram na internet diversas histórias em quadrinhos brasileiras, ganhando destaque a webcomics dos Combo Rangers, criados por Fábio Yabu.

2.3 A História em Quadrinhos na educação

As Histórias em quadrinhos são indicadas pelos PCNs como material que pode e deve ser usado nas escolas brasileiras.

Muitas gerações de crianças cresceram lendo histórias em quadrinhos. Ela diverte, estimula o pensar, promove o gosto pela leitura e aguça o interesse pela pesquisa. Apesar disto, alguns professores pensam que o uso das histórias em quadrinhos na escola não atende suas propostas educacionais, seja pelo processo ou pelo conteúdo das mesmas.

Segundo Santos Neto et al.,

Cada professor que pretende trabalhar com histórias em quadrinhos, deverá criar sua própria metodologia. Santos Neto sugere que cada professor tenha um caderno para que possa anotar suas reflexões e após fazer uma avaliação com alunos e professores. E mais, os professores precisam estar preparados para trabalhar criativamente com as HQs no cotidiano escolar. Na medida em que o professor desenvolver experiências, será mais fácil trabalhar o

conteúdo que pretende sem cair na didatização e no empobrecimento da riqueza trazida pela HQ escolhida (SANTOS NETO et al., 2011).

Se o trabalho com histórias em quadrinhos permite o desenvolvimento das capacidades sensíveis e simbólicas, então elas ajudam a elaborar outro jeito de olhar e pensar a realidade (SANTOS NETO et al., 2011).

Segundo Alves,

A leitura de histórias em quadrinhos pode contribuir para a formação do “gosto pela leitura” porque ao ler histórias em quadrinhos a criança envolve-se numa atividade solitária e não movimentada por determinado período de tempo, que são características pouco frequentes nas atividades de crianças pré-escolares ou no início da escolarização. Também porque, estando mais próximas da forma de raciocinar destas crianças, elas podem mais facilmente lê-las, no sentido de retirar delas significados, o que seria menos provável com outros tipos de leitura. Além disso, pode-se esperar que uma criança para quem a leitura tenha se tornado uma atividade espontânea e divertida, esteja mais motivada a explorar outros tipos de textos (com poucas ilustrações), do que uma outra criança para quem esta atividade tenha sido imposta e se tornado enfadonha (ALVES, 2001, online).

Santos defende o uso dos HQs como recurso didático. O autor afirma que

Os quadrinhos vêm sendo utilizados com sucesso em livros didáticos há três décadas. Artistas e pedagogos unem-se para aproveitar as possibilidades técnicas, narrativas e expressivas dos quadrinhos no que tange à disseminação mais eficiente de conhecimento (SANTOS, 2001, online).

Existem outras possibilidades de emprego de HQs na educação que abrange diversas áreas do conhecimento e podem fazer com que o aluno aprecie, reflita e crie, tornando-se assim um processo de ensino significativo.

Como exemplo, podemos citar o caso do Centro Universitário Franciscano, de Santa Maria, que possui um projeto onde os professores utilizam HQs para o processo de aprendizagem. Nas figuras 1, 2 e 3, é possível observar alguns exemplos:



Figura 1 – HQ para o ensino de Química (MAIS UNIFRA, 2013)



Figura 2 – HQ sobre “pragmática conversacional”, do curso de Letras (MAIS UNIFRA, 2013)



Figura 3 – HQ para o ensino da Matemática (MAIS UNIFRA, 2013)

Hoje em dia, devido a várias formas e gêneros que podem ser escritos e aos vários personagens nas mais variadas situações, além da facilidade de produção de mídias que os recursos digitais trouxeram à educação, as HQs se tornaram um interessante e divertido meio de aprendizagem para praticamente todas as áreas do conhecimento.

2.4 O software HagáQuê

As histórias em quadrinhos podem ser apreciadas pelo seu caráter lúdico e também porque, além de divertir, auxiliam no processo de ensino-aprendizagem das

mais variadas áreas do conhecimento, como geografia, português, história, inglês e outras.

A história em quadrinhos (HQ) geralmente está associada às linguagens verbal e visual, envolvendo elementos como personagens, tempo, espaço e acontecimentos organizados em sequência, numa relação de causa e efeito. A expressão verbal costuma aparecer nos balões, nas legendas (ou letreiros), onomatopéias e interjeições. O uso de imagens e representação de gestos compõe a linguagem não verbal, essencial à criação de uma HQ.

Foi baseado neste uso significativo para o ensino que surgiu a proposta de desenvolvimento do software HagáQuê, que é um editor de história em quadrinhos com fins pedagógicos.

Este programa é o resultado de uma proposta de dissertação de mestrado do Instituto de Computação da UNICAMP. Desenvolvido por Silvia Amélia Bim e Eduardo Hideki Tanaka, sob a orientação da professora Dr^a Heloísa Vieira da Rocha. É um software distribuído gratuitamente, o que significa acesso fácil a qualquer pessoa.

O HagáQuê tem muitos recursos de imagens, balões, cenários, onomatopéias e também um recurso que não é tão usual nos quadrinhos: o som. Além disso, não limita o usuário a utilizar apenas as imagens e sons disponibilizados, pois pode-se inserir qualquer imagem ou som copiados da internet, nas extensões que o software comporta, promovendo assim a liberdade de expressão e criação.

Sua configuração visual permite que crianças que ainda não são tão experientes em computação possam utilizar o HagáQuê sem grandes dificuldades.

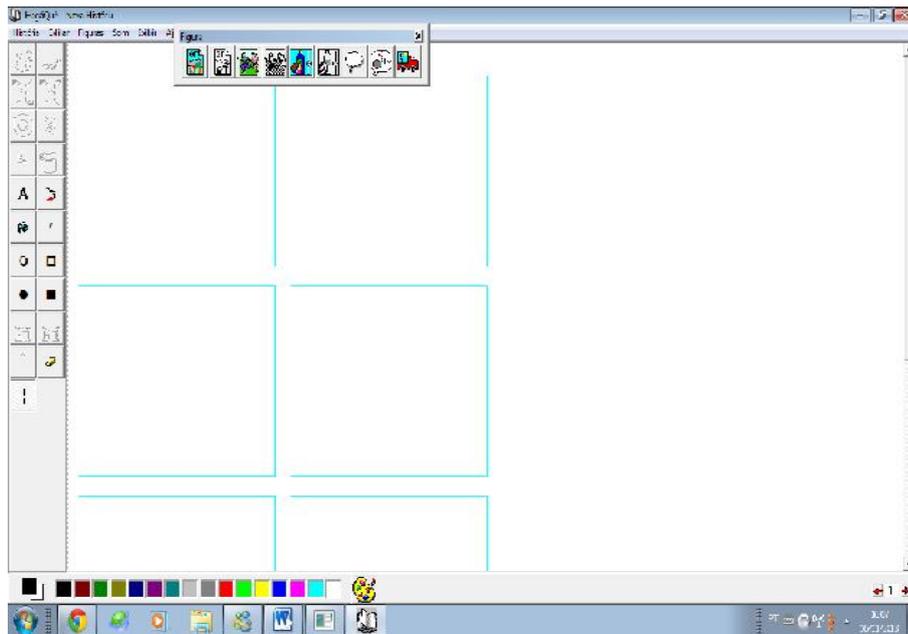


Figura 4 - Interface gráfica do software HagaQuê



Figura 5 - Interface gráfica do software HagáQuê

Podemos observar na Figura 4 que o editor já nos oferece quadrinhos de tamanho padronizado e na Figura5 os recursos de edição oferecidos pelo programa.

O HagáQuê possui uma interface simples, de fácil acessibilidade. Do lado esquerdo temos a barra de ferramentas. Muitas delas são comuns a outros editores de desenho, como: aumentar e diminuir, selecionar, apagar, pintar e gira. Acima está a

barra de objetos, onde ficam o menu de acesso a um banco de imagens (cenários colorido e preto e branco, objetos colorido e preto e branco, balões, onomatopeias) e ainda é possível inserir novas imagens do seu computador através da opção “importar figura”. Essas figuras podem ser alteradas por meio das ferramentas do software: aumentar (dinossauro) e diminuir (formiga) o tamanho. O usuário também poderá girar e inverter a figura e também enviar a imagem para trás ou para frente. Na parte inferior da tela, está a barra de cores. No lado esquerdo, na parte inferior da janela, ficam os botões de navegação (para navegar de uma página para outra).

O software permite a inclusão de som gravado por meio de microfone ligado ao computador. Com este recurso, o usuário pode falar e gravar o que quiser, ou, se preferir, poderá fazer o upload de arquivos de outros programas no formato .wav. Sendo assim, o usuário não se limita aos poucos sons já gravados no editor, podendo copiar da internet outros sons que se apropriem ao seu texto.

O texto é sempre escrito com uma mesma fonte, mas o aluno poderá escolher o tamanho de fonte que neste editor podem ser: pequena, média e grande.

A interface do software HagáQuê é organizada como uma página dividida em vários quadrinhos, como aparece na Figura 1. Este tipo de interface facilita a criação da história pelo aluno, pois mostra os quadrinhos já na sequência em que a história deverá ser contada.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Após entrar em contato com algumas escolas municipais, para saber se os professores do terceiro ano do ensino fundamental gostariam de participar do projeto, aprender sobre o editor de histórias em quadrinhos e depois aplicar uma atividade em sala de aula com os alunos, todos foram muito receptivos e quiseram fazer parte do projeto. No final, oito professores aceitaram participar desta pesquisa.

Após a fase inicial de busca por professores interessados em participar desta pesquisa, foram desenvolvidas as seguintes etapas:

3.1. Etapas de captação e capacitação de professores

O primeiro encontro, assim como todos os outros, foi realizado no Núcleo de Tecnologia Municipal de Cachoeira do Sul, da Secretaria Municipal de Educação de Cachoeira do Sul, espaço cedido para a realização do trabalho.

Os professores responderam a um questionário para colher dados da realidade da escola, dos alunos, do conhecimento dos professores, enfim, da realidade escolar. Este se encontra no Anexo I.

Foi exposta aos participantes uma explicação sobre o minicurso de HagáQuê e como eles poderiam aplicar uma atividade em sala de aula utilizando os conhecimentos adquiridos nesta oficina. Discutimos sobre qual seria o tema a ser tratado nas HQs e então eles escolheram o Meio Ambiente, pois todos já haviam trabalhado esse conteúdo em sala de aula.

Neste momento, foi decidido que após a oficina de HagáQuê, todos os professores envolvidos na pesquisa deveriam desenvolver uma atividade em suas respectivas turmas, formadas por crianças com idades entre 8 e 9 anos. Esta atividade seria a criação de uma HQ pelos seus alunos com a temática escolhida (meio ambiente). A atividade deveria ser desenvolvida no decorrer de cinco aulas e, no final, o grupo de professores apresentariam uma avaliação crítica desta atividade para a pesquisadora.

O município de Cachoeira do Sul usa o sistema operacional Linux e as escolas municipais participantes já têm instalado o software HagáQuê, então ficou acordado que eles iriam desenvolver a atividade com seus alunos no Labin (Laboratório de Informática) de suas respectivas escolas e o monitor de cada escola iria ensiná-los a abrir e fechar o editor, o que de fato foi concretizado.

Marcamos a aula para os professores no mesmo local da primeira reunião. A oficina, então, foi realizada no dia 17 de outubro de 2013, com oito professores. Nesta oficina, o programa foi apresentado e eles aprenderam a criar pequenas histórias. Foi explicado a eles a interface do programa, os seus principais recursos e ferramentas e, por fim, as eventuais dúvidas foram sanadas.

Foi usado como base um tutorial da UFRGS⁴, além de vários links de exemplos de histórias em quadrinhos⁵ e de como fazer histórias em quadrinhos⁶.

⁴ Disponível em: <<http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hagaque/>>.

⁵ Disponível em: <<http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos.html>>.

⁶ Disponível em: <<http://www.slideshare.net/Vera67/hq-roteiro-da-atividade>>.

3.2. Etapa da aplicação das HQs em sala de aula

Para que fosse possível desenvolver todo o projeto, os professores precisaram de cinco aulas. A seguir, descrevemos as atividades realizadas em cada uma destas aulas:

Aula 1 – os professores apresentaram previamente a HQ e seus elementos de maneira bem simples, explicando que uma história no HagáQuê possui quadros, cenários, imagens, balões e sons. E também que uma história tem início, meio e fim. Para exemplificar bem, a professora escolheu algumas tirinhas da Turma da Mônica, ampliou cada quadrinho e contou a historinha, no flanelógrafo ou no quadro negro quando este não foi possível.

Aula 2 – A próxima etapa foi ir ao Labin para conhecer e interagir no HQ. A ideia aqui é que os alunos aos poucos conheçam e interajam nessa nova linguagem e ao mesmo tempo utilizem o computador para criar seus personagens.

Aula 3 – Nessa aula, os alunos tinham que inserir imagens e cenários e editá-los. Praticaram como mostra a Figura 6.

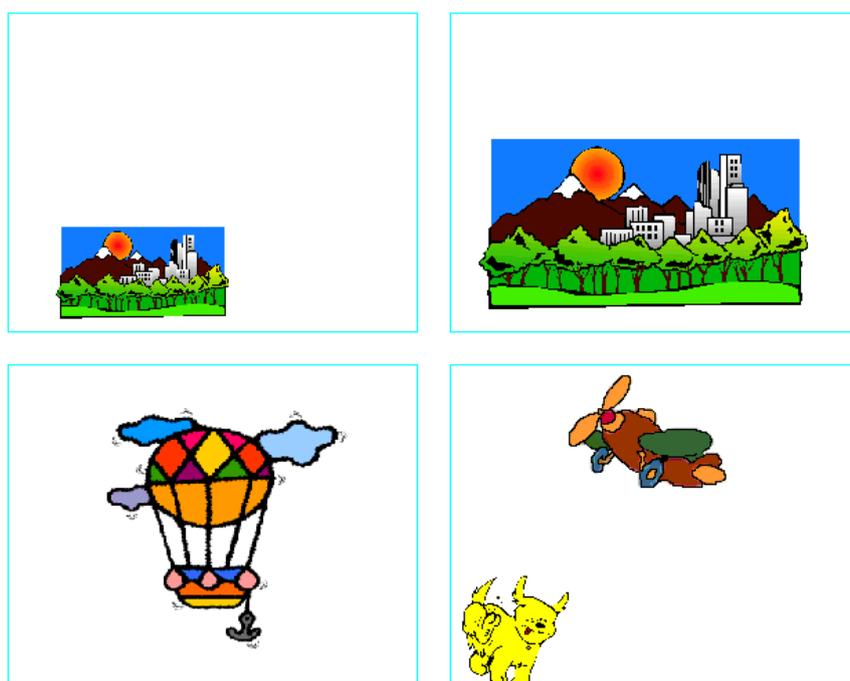


Figura 6 – Editando imagens

Aula 4 – Nessa aula foram apresentados alguns recursos, como os balões, as onomatopeias e o texto. A atividade proposta foi criar um pequeno diálogo sobre o lixo.



Figura 7 – Trabalhando com balões, onomatopeias, tamanho da letra.

Aula 5 – A tarefa final foi terminar uma historinha sobre o meio ambiente que o professor já havia trabalhado anteriormente. O professor então salvou a pequena história em todos os computadores (Figura 8) e em duplas eles tiveram que terminar a história e depois apresentar para a turma suas criações.

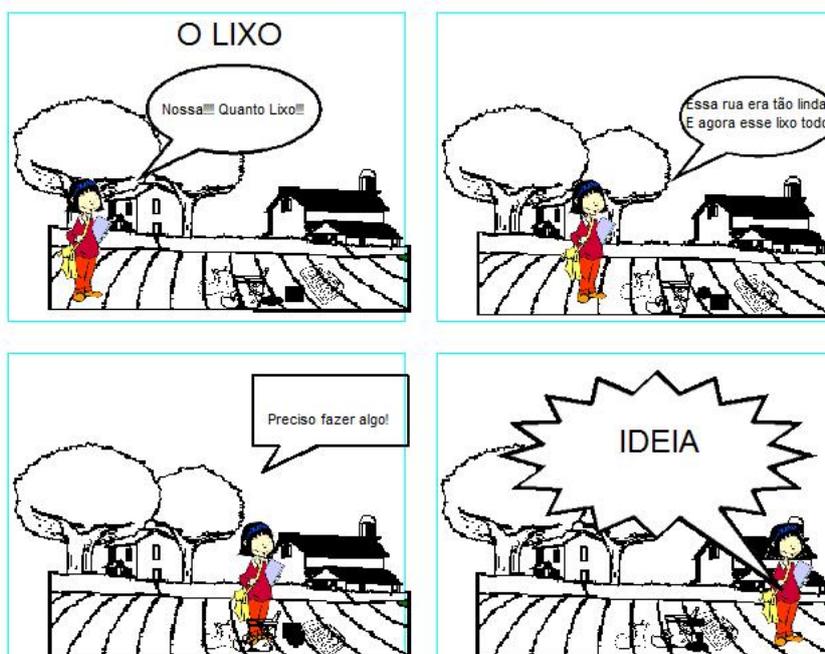


Figura 8 – História da atividade proposta

Algumas escolas não possuíam computadores suficientes para todos os alunos, por isso, as atividades foram planejadas para que pudessem tirar proveito desse fato, e assim as atividades foram desenvolvidas em duplas para que houvesse uma troca entre eles. É possível observar alguns exemplos de HQs produzidas pelos alunos (Figuras 9 e 10).



Figura 9 - Trabalho realizado pelos alunos



Figura 10 – Trabalho realizado pelos alunos

Para que fosse possível mensurar a qualidade da atividade, foi realizada uma última etapa em que a produção das HQs e a execução do exercício foram avaliados pelos professores.

3.3. Etapa da avaliação da atividade

Após a finalização das atividades em sala de aula, foram coletadas junto aos professores envolvidos na pesquisa as avaliações críticas sobre os resultados obtidos. Algumas professoras ficaram surpresa com o resultado dos trabalhos. Logo a seguir, apresentamos algumas das avaliações:

Professora A disse: “eu nunca pensei que o (determinado aluno) participasse e se relacionasse com os professores e colegas como nas aulas de HQs, foi muito proveitoso e a aprendizagem se fez de maneira muito significativa, eles querem continuar”.

Professora B disse: “as crianças do meio rural adoraram a experiência e se sentiram estimuladas a usarem o programa”.

Professora C disse: “apesar do trabalho que foi montar as aulas, o resultado foi muito bom, a aula foi descontraída e participativa”.

Professora D disse: “confesso que não pensei que fosse dar certo, mas ao ver a alegria deles em executarem as tarefas e sempre quererem algo mais, posso dizer que foi um sucesso, pretendemos usar em todas as áreas do conhecimento, e quero me aperfeiçoar também, valeu!”.

4. CONCLUSÃO

Através de uma conversa com o grupo de professoras que aceitou esse desafio, chegamos à conclusão que apesar de todas as dificuldades, de recursos materiais, humanos, de espaços apropriados, o resultado foi muito significativo para o desenvolvimento afetivo e educacional. E também que, por ser em duplas, a atividade despertou um interesse maior pelo uso do editor e pelo poder de criatividade e interatividade que o mesmo proporcionou.

Acredito que toda a atividade educacional, dentro das mais variadas formas e âmbitos de abrangência, neste caso específico a confecção de HQs em um editor de histórias em quadrinhos no computador, cresce em valor e qualidade inigualáveis. Os alunos contam suas experiências, suas ideias e seus pensamentos, tudo posto à disposição de qualquer um que as possa acessar. E é neste ambiente que o papel do professor torna-se ainda mais engrandecido e fundamental, no sentido de que ele será o intermediário nessa relação, que incentivará e que levará à reflexão e à crítica dentro deste vasto campo de informações, direcionando o educando no sentido de depurar a informação e aprimorar seus conhecimentos favorecendo e facilitando, assim, o processo de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. In.: **Psicologia: Ciência e Profissão**. Vol.21, Nº. 3. Brasília: set. 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-98932001000300002&script=sci_arttext>. Acesso em 10 nov 2013.

BEHERENS, Marilda Aparecida, "Projetos de aprendizagem colaborativa num

paradigma emergente", em **MORAN, José Manuel**. Novas tecnologias e mediação pedagógica, Campinas: Papyrus, 2000.

GUIMARÃES, Edgard. História em quadrinhos como instrumento educacional. In.: **Anais do XIV Congresso Brasileiro da Comunicação**. Campo Grande/MS: set 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/129151137437781999590570952241469951126.pdf>>. Acesso em: 5 outubro 2013

LA TAILLE, Yves De e outros - **Piaget, Vigotsky, Wallon - Teorias Psicogenéticas em discussão**. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/xereque2009/14427478-piagetvygotskywallonteoriaspsicogeneticasemdiscussao>>. Acesso em 23/05/2013.

MAIS UNIFRA. Espaço Virtual de Aprendizagem. Disponível em: <<http://maisunifra.com.br/>>. Acesso em: 20 nov 2013.

MORAN, José Manuel et al. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 5ª ed. Campinas: Papyrus, 2002.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. In.: **Revista FAMECOS**. Nº 5. Porto Alegre: nov 1996. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/2954/2238>>. Acesso em: 5 outubro 2013.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aplicações da história em quadrinhos. In.: **Comunicação & Educação**. São Paulo, (22): 46 a 51, set./dez. 2001 . Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4507/4229>>. Acesso em: 10 nov 2013.

SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina de Paula da. **História em Quadrinhos e Educação**. Formação e Prática Docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SCHLEMMER, E. **Projetos de Aprendizagem baseados em Problemas: Uma metodologia interacionista/construtivista para formação de comunidades em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Colabora - Revista Digital da CVA-RICESU, v.1, n. 2, novembro 2001. Disponível em: <http://www.ricesu.com.br/colabora/n2/artigos/n_2/id02f.htm>. Acesso em 23/05/2013.

VASCONCELLOS, Celso. **Construção do Conhecimento em Sala de Aula**. São Paulo, Libertad, 1991.

ANEXO I

Questionário

Uso do software educativo nas escolas municipais de Cachoeira do Sul, com crianças entre 8 e 9 anos.

1- A escola que você leciona possui computadores?

- Sim
- Não
- Outra

2- Com que frequência você costuma utilizar softwares educativos em sua prática pedagógica?

- Toda a semana
- Uma vez por mês
- Raramente
- Nunca

3- Você participa de cursos de aperfeiçoamento para o melhor uso dos softwares nas suas aulas?

- Sim
- Não

4- Na sua escola a direção promove o uso do laboratório de informática?

- Sim
- Não

5- Você acha importante promover o uso de softwares educativos para professores da rede municipal de ensino?

- Sim
- Não

6- Na sua opinião o uso de software educativo é uma ferramenta importante para facilitar o processo de ensino aprendizagem?

Sim

Não

7- Você acredita que o uso de softwares educacionais possibilitam atividades de maneira construtivas?

Não

Às vezes

Sempre

8- Programas específicos para aplicações didáticas estimulam a aprendizagem e ajudam a aumentar a eficiência da escola.

Verdadeiro

Falso

9- Você gostaria de participar de uma oficina: O uso do HagáQuê?

Sim

Não

10- Como as tecnologias da informação contribuem para uma boa aula?
