

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

TRABALHANDO COM O SOFTWARE HAGÁQUÊ

ARTIGO DE ESPECIALIZAÇÃO

Sônia Cristina Figueiró

Cachoeira Do Sul, RS, Brasil

2014

TRABALHANDO COM O SOFTWARE HAGÁQUÊ

Sônia Cristina Figueiró

**Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação, da
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial
para obtenção do Grau de Especialista em Mídias na Educação.**

Orientadora: Profa. Dra. Roseclea Duarte Medina

Cachoeira Do Sul, RS, Brasil

2014

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**A Comissão Examinadora, Abaixo Assinada, Aprova o
Artigo para Especialização em Mídias na Educação**

TRABALHANDO COM O SOFTWARE HAGÁQUÊ

Elaborado por
Sônia Cristina Figueiró

como requisito para obtenção do grau de
Especialista em Mídias na Educação

COMISSÃO EXAMINADORA

**Roseclea Duarte Medina, Dra.
(Orientadora)**

Erico Marcelo Hoff do Amaral, Ms. (UFSM)

Mary Lucia Pedroso Konrath, Ms. (UFSM)

Cachoeira do Sul, 19 de dezembro de 2014.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	6
2.1 Histórias em quadrinhos no contexto escolar	7
2.2 Hagáquê: editor de histórias em quadrinhos	8
2.3 Algumas ferramentas para criar histórias em quadrinhos	10
2.3.1 Create your own comic.....	10
2.3.2 Comic máster.....	11
2.3.3 Bitstrips.....	12
3 TRABALHOS CORRELATOS.....	12
4 METODOLOGIA	14
5 RESULTADOS.....	16
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS	22

TRABALHANDO COM O SOFTWARE HAGÁQUÊ¹

Sônia Cristina Figueiró²

Roseclea Duarte Medina³

RESUMO

O presente artigo teve como objetivo analisar a utilização do software HagáQuê no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, com alunos do 5º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Emília Vieira da Cunha, localizada na zona rural do município de Cachoeira do Sul. Este trabalho abordou a funcionalidade e a forma de aplicação do software HagáQuê no segmento escolar, considerando-se que as histórias em quadrinhos são um recurso no qual as crianças conseguem compreender o significado das histórias a partir da observação das imagens. O aluno deixa de ser passivo para se tornar ativo no processo de aquisição de conhecimento, passando a desenvolver competências e habilidades tais como: pensar, criar, aprender, pesquisar, estimular leitura, propiciar o trabalho coletivo e individual com total autonomia.

Palavras-chave: Mídia Informática, Ensino Fundamental Anos Iniciais e Histórias em Quadrinhos

ABSTRACT

This paper aims to analyze the use of HagáQuê software in the process of teaching-learning of reading and writing, with 5th graders from a public school located in the rural municipality of Cachoeira do Sul. This work was based on several studies, addressing the functionality and the application form of the HagáQuê software in school. It was also considered that the comics are a resource in which children can understand the meaning of the story from the observation of the images, thus developing skills and abilities such as thinking, creating, learning and researching.

Keywords: Computer Media, Basic Education Early Grades, Comics.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor(Mestre), Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs) são ferramentas que possibilitam ao professor o desenvolvimento de um trabalho de maneira lúdica e que podem ser utilizadas em qualquer disciplina, favorecendo assim a interdisciplinaridade, segundo Zancanaro (2011). O mesmo autor afirma ainda, que através do uso deste recurso pedagógico são desenvolvidas habilidades de leitura, produção e criatividade, facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

O software HagáQuê é um software que surgiu com o objetivo de facilitar o processo de criação de histórias em quadrinhos. Trata-se de um editor de histórias com um vasto banco de imagens, contendo diversos componentes para a construção de cenários, personagens e também de sons, que representam as onomatopeias no seu uso concreto. É um recurso que não limita a imaginação da criança, mesmo tendo pouco contato com o mundo tecnológico ou pouca experiência na confecção do gênero textual história em quadrinho.

O software HQ está cada vez mais presente no ambiente escolar, como importante recurso pedagógico na prática de ensino. A linguagem das histórias em quadrinhos possibilita uma nova realidade no contexto da sala de aula, visto que propicia aos alunos uma forma de leitura e produção mais dinâmica e atrativa. De acordo com Jost *et al* (2012), as histórias em quadrinhos são muito importantes para a criança iniciar no caminho que leva a consolidação do hábito de ler e escrever de forma prazerosa, uma vez que a criança que não lê tal gênero, com certeza não se sentirá disposta a enfrentar textos didáticos, literários e ou informativos.

Considerando-se a dificuldade dos alunos da escola a ler e produzir textos de diversos gêneros, de forma eficiente, os mesmos foram incentivados a realizar as práticas de leitura e escrita, de forma a desenvolver a imaginação e criatividade, através do uso das ferramentas do HagáQuê.

O trabalho com as histórias em quadrinhos no segmento escolar é reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e também pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (Vergueiro, 2006). Os PCNs (1997) citam os quadrinhos como gênero adequado para se trabalhar a linguagem oral e escrita dos educandos.

O objetivo deste trabalho foi de proporcionar aos alunos a utilização e exploração do software HagáQuê como recurso didático, utilizando-se para tal dos personagens da Turma

da Mônica, de forma a incentivá-los nas práticas de leitura e escrita. Neste sentido, como objetivos específicos do trabalho, buscou-se utilizar as ferramentas do HagáQuê na criação de histórias em quadrinhos, desenvolvendo assim a imaginação e a criatividade dos alunos. Verificou-se também no decorrer do trabalho, a autonomia das crianças durante o uso deste recurso.

Este artigo está organizado em seis tópicos: o tópico 2 “Histórias em Quadrinhos” apresenta a utilização do gênero no contexto escolar e também do software HagáQuê; No tópico 3 são apresentados trabalhos correlatos, retomando os principais resultados alcançados por Zancanaro (2011), Feitosa(2014) e Silva (2012); No tópico 4 é apresentada a metodologia utilizada no desenvolvimento do trabalho; No tópico 5, são apresentados os resultados das aplicações pedagógicas utilizando o software HagáQuê. Por fim, as considerações finais e referências bibliográficas.

2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

De acordo com Tanaka (2004 apud KANNO, 2008, p.16):

As histórias em quadrinhos 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 seqüência de imagens.

Segundo Jost *et al* (2012), os tempos passaram e mudanças ocorreram nas escolas, mas de forma suficiente para que as histórias em quadrinhos fossem valorizadas como gênero literário que reúne imagem e palavra, símbolos e signos.

Para Bim (2001), a importância do papel da imagem para a criança pode ser analisado como um estágio preliminar no desenvolvimento da linguagem. Também Vygotski (1994, p.148 apud BIM, 2001) em suas experiências com crianças, reconhece que “quando uma criança libera seus repositórios de memória através do desenho, ela o faz à maneira da fala, contando uma história”.

De acordo com Silva (2012), percebe-se que as crianças têm grande interesse por histórias em quadrinhos, sendo a sua leitura um passatempo bastante comum. Conforme

Feitosa (2014), as histórias em quadrinhos contribuem de forma significativa nas práticas pedagógicas, promovendo o desenvolvimento da concentração e da criatividade nas crianças, simplesmente por interpretarem as imagens das mais variadas formas. Para Zancanaro (2011), pode se acrescentar ainda, que as histórias em quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito da leitura, enriquece o vocabulário dos estudantes e podem ser usadas em qualquer nível escolar com qualquer tema.

2.1 Histórias em quadrinhos no contexto escolar

O preconceito em torno das histórias em quadrinhos sempre foi muito grande em função de certa apreensão por se estar lendo gibis, dentro e/ou fora da sala de aula. Mas hoje, conforme Bim (2001), a opinião acerca da importância deste tipo de leitura reflete uma efetiva mudança. De acordo com Zancanaro (2011), podem-se encontrar histórias em quadrinhos em campanhas de educação em geral (saúde, trânsito), em jornais e revistas (quadrinho editorial) na ilustração de livros didáticos, em campanhas publicitárias e na internet, através do quadrinho digital. Já para Freitas (2010), geralmente as histórias em quadrinhos eram utilizadas nas escolas como complementos ilustrativos de textos de livros didáticos, em especial os da disciplina de Língua Portuguesa. Mas na atualidade, os benefícios que estes recursos pedagógicos proporcionam já podem ser sentidos em outras áreas. Conforme Freitas (2010) é necessário estabelecer critérios para trabalhar as HQs, buscar conhecimentos através de pesquisas e criatividade para uma significativa aplicação desse gênero em sala de aula. Desta forma, não se pode perder de vista os objetivos propostos pela disciplina.

De acordo com Bim (2001), a escola deve ser responsável por promover a ampliação do conhecimento do aluno, durante os nove anos de ensino fundamental, de modo que se torne capaz de interpretar diferentes textos que circulam socialmente, de assumir a palavra e, como cidadão, de produzir textos eficazes nas mais variadas situações.

Dentro da diversidade de textos existentes, as histórias em quadrinhos são sugeridas pelos PCNs como gênero adequado para o trabalho de desenvolvimento da escrita nos anos iniciais do ensino fundamental. De acordo com Silva (2012), nos PCNs (1997), verifica-se

uma ampla preocupação quanto aos gêneros diversificados que devem ser trabalhados na leitura e escrita dentro da escola e como estes devem se explorados. Segundo Freire (1982, p.88), “ensinar não é transmitir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou sua construção”.

Segundo Bim (2001), se existir experiência comum entre autor e leitor e um histórico de observação é possível contar uma história apenas através da imagem, sem ajuda de palavras. Assim, fica evidente o forte papel da imagem na estrutura das histórias em quadrinhos.

De acordo com Eisner (1989, p.13) “O sucesso ou o fracasso desse modo de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem”.

Conforme Freitas (2010), uma grande vantagem das HQs como agente educacional é o tempo economizado para se apreender uma informação. Ao estimularem a inteligência e a imaginação do aluno, favorecem também a capacidade de raciocinar. O mesmo autor afirma que as artes visuais demonstram que a imagem funciona melhor do que a palavra escrita. O conceito de abstração é trabalhado na criança reunindo o código visual e verbal em uma única modalidade de ensino. Dessa forma, as HQs ajudam no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Jost *et al* (2012), as HQs são aplicadas nas mais diversas disciplinas e desenvolvem significativamente o aprendizado, de forma lúdica e prazerosa. Segundo Vergueiro (2009 apud JOST et al, 2012), os quadrinhos aumentam a motivação dos alunos para o conteúdo das aulas, aguçam a curiosidade, desafiam o senso crítico e incorporam a linguagem gráfica às linguagens oral e escrita, interpretativa e criativa.

2.2 Hagáquê: editor de histórias em quadrinhos

Segundo Ferreira (2013), o software HagáQuê (Figura1) apresenta várias ferramentas para a produção de uma HQ. Sendo que, as suas principais características são: incorporar cenário, personagens, balões, sons e textos para a produção de páginas. Todos esses elementos estão presentes no software e podem ser incluídos através da coleta de imagens, sons e textos externos ao software: podem ser digitalizados, escaneados ou captados via Internet.

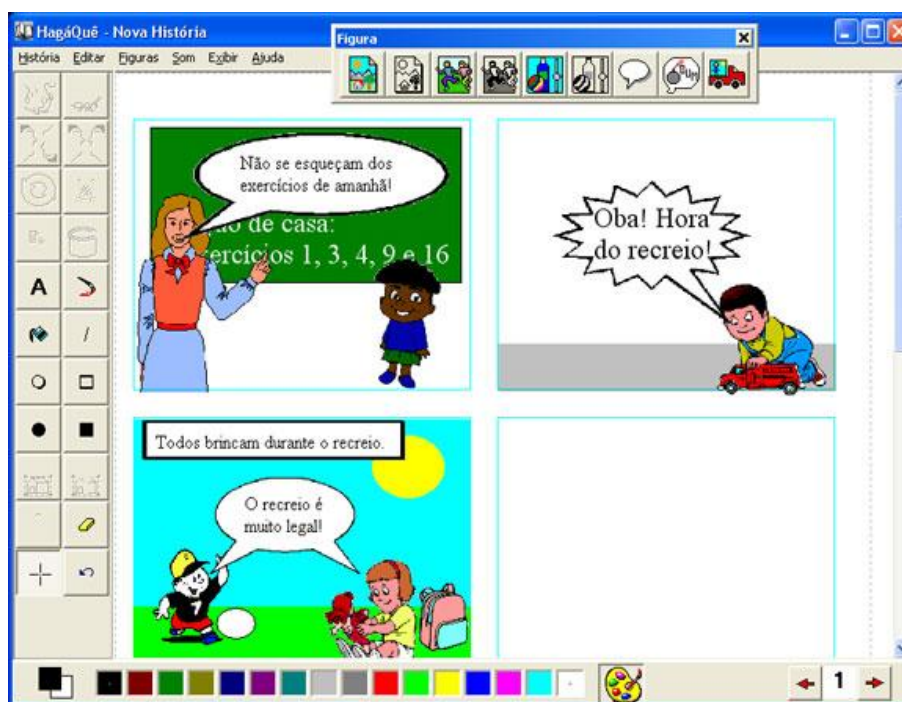


Figura 1 - Tela do software HagáQuê

Fonte: Disponível em <<http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>>

Esta mídia possibilita trabalhar com figuras, textos, sons e também possui ferramentas para desenhar formas geométricas simples: retas, retângulos e elipses. Conforme Ferreira (2013), existe um conjunto de operações comuns localizadas na barra ferramentas de edição, que podem ser utilizadas com estes elementos. São elas: selecionar um elemento, cancelar seleção, mover e apagar um elemento, recortar, copiar e colar.

O software HagáQuê foi utilizado como interface na realização deste trabalho, por perceber-se que as crianças têm uma curiosidade ímpar e um grande apreço por histórias em quadrinhos, nas quais a leitura é somente um passatempo bastante comum e apostando no seu potencial de uso, tanto na educação de modo geral, como com a utilização dos computadores.

De acordo com Kanno (2008), o programa foi criado a partir de um Projeto de Iniciação Científica e de parte da dissertação de mestrado de Sílvia Amélia Bim, (2001). Segundo Kanno (2008), o mesmo é gratuito e de fácil instalação, permitindo ao aluno criar sua própria história em quadrinhos: com personagens, cenários e sons, que podem ser gravados pelo usuário em diferentes extensões.

Conforme Bim (2001), o software HagáQuê possui uma interface agradável e colorida, sendo esta destinada ao público infantil, podendo também ser utilizada na educação especial, desenvolvendo assim sua criatividade. É um software de multimídia de sistema de autoria, que apresenta instruções de forma clara, com várias possibilidades de uso, específica

os requisitos de hardware/software, pergunta antes qual linguagem será utilizada, funciona com e sem rede, possibilita importar e exportar objetos, não é autoexecutável, possui recursos de hipertexto e hiperlink e apresenta facilidade de navegação.

Diante disso, Bim (2001 apud ZANCANARO, p. 27) afirma que o software HagáQuê utiliza-se de atividades lúdicas para transmitir algum conhecimento e assim contribuir para o desenvolvimento psicomotor, cognitivo e afetivo da criança, podendo assim ser utilizada qualquer figura armazenada no computador.

2.3 Algumas ferramentas para criar histórias em quadrinhos

Atualmente, existem vários programas feitos especificamente para você criar histórias em quadrinhos, sem que seja preciso sujar as mãos de grafite ou passar horas na frente da prancheta.

2.3.1 Create your own comic

O Create Your Own Comic é uma saída para quem sempre desejou criar suas próprias histórias com os personagens do universo Marvel, mas nunca teve habilidade o suficiente na hora de desenhar para levar suas ideias em frente. Com uma interface intuitiva que permite adicionar uma grande variedade de cenários e personagens com um simples arrastar do mouse, é questão de tempo até que você comece a produzir tirinhas ou revistas inteiras estrelando seus heróis favoritos.



Figura 2 – Create your own comic

Fonte: Disponível em: <http://www.tecnomundo.com.br/hd-dvd/6343-selecao-ferramentas-para-criar-suas-propria-historias-em-quadrinhos-html>

2.3.2 Comic master

Este site também segue a linha clássica dos personagens das tirinhas de heróis. Basta selecionar os personagens, cenários e começar a contar o que estiver na cabeça. Ele é um pouco mais limitado do que o anterior, porém ainda traz boas opções de diversão.



Figura 3 – Comic master

Fonte: Disponível em: <http://www.tecnomundo.com.br/hd-dvd/6343-selecao-ferramentas-para-criar-suas-propria-historias-em-quadrinhos-html>

2.3.3 Bitstrips

O diferencial do Bitstrips é a possibilidade de criar não apenas histórias com personagens diferenciados, mas também fazer com que ele se pareça com você ou com seus amigos. Isso porque a ferramenta permite que você caracterize cor de pele, formato de olhos, cor dos cabelos e muito mais.



Figura 4 - Bitstrips

Fonte: Disponível em: <http://www.tecnomundo.com.br/hd-dvd/6343-selecao-ferramentas-para-criar-suas-propria-historias-em-quadrinhos-html>

3 TRABALHOS CORRELATOS

Feitosa (2014) apresenta o resultado de um trabalho de análise do uso das HQs digitais como suporte de mediação à prática pedagógica docente, utilizando as histórias em quadrinhos no computador em sala de aula, buscando a interação entre as crianças, desenvolvendo suas potencialidades e trabalhando suas habilidades. 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.

O software HagáQuê apresenta pontos positivos em sua usabilidade, no qual os alunos demonstraram alegria e segurança ao manusear o computador e 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 produzir textos de forma sequenciada. Para Feitosa (2014), durante todo o processo, foi verificado que é fundamental, para uma boa prática pedagógica, que o professor seja um mediador, que planeje e crie situações para que as aulas não fiquem chatas e monótonas, mas sim aulas diferenciadas, a fim de que os alunos aprendam de maneira prazerosa.

Já Zancanaro (2011) apresenta a avaliação da usabilidade do software HagáQuê, no auxílio do processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa. Durante o processo, nos primeiros três contatos, as crianças tiveram embaraços ao manusear periféricos do computador, tais como: mouse e teclado. Tiveram também, dificuldades em familiarização com as ferramentas da interface do software HagáQuê, apresentaram impedimento na produção escrita e na elaboração de cenários. Entretanto, o autor destaca que os alunos, após utilizarem o software HagáQuê, tiveram um aumento significativo na capacidade de ler, de produzir textos com diferentes objetivos comunicativos, adequados à situação e ao destinatário, como também, apresentaram melhoras no empenho, cooperação e capacidade de avaliar e criticar.

O trabalho de Silva (2012) utilizou o software educacional HagáQuê como recurso facilitador para o processo de ensino e aprendizagem. As atividades desenvolvidas demonstraram 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 os alunos a criatividade, a imaginação, a leitura, a escrita, enfim, a interagir de forma lúdica e prazerosa no processo de ensino e aprendizagem.

O autor apresenta aspectos positivos e também negativos em relação ao software, nos quais, destacou-se como positivos: a maioria dos alunos demonstrou gostar de construir histórias em quadrinhos, apresentaram facilidade em usar o software HagáQuê, as ferramentas do software são claras e fáceis de serem entendidas. Quanto aos pontos negativos destacaram-se: alguns alunos demonstraram dificuldades na elaboração dos textos das histórias em quadrinhos, ou seja, na produção escrita da narrativa e na elaboração de cenários, e também no manuseio do mouse e teclado.

Feitosa (2014) está baseado num pressuposto de que uma aula bem planejada só traz benefícios aos alunos e quando apresenta uma novidade, os alunos demonstram interesse e desenvolvem suas habilidades e potencialidades. Também foi possível constatar durante a

aplicação do projeto de pesquisa, a importância do planejamento das atividades pelo professor, pois isso incentivou os alunos na construção da leitura e escrita.

Zancanaro (2011) avaliou o uso do software HagáQuê dentro da disciplina de Língua Portuguesa e constatou que os alunos progrediram na leitura e escrita. Neste trabalho de pesquisa também houve a avaliação da progressão e empenho dos alunos em relação ao uso do software HagáQuê, mas pode-se notar que os alunos foram além, pois mostraram que não é só na área de Língua Portuguesa que pode-se trabalhar com este software.

4 METODOLOGIA

Com o intuito de desenvolver o processo de ensino e aprendizagem da leitura utilizando como recurso o software HagáQuê, buscou-se um grupo de oito alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, com idades entre 10 e 13 anos, turno manhã, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Emília Vieira da Cunha, localizada no meio rural, no Distrito de Cordilheira, na cidade de Cachoeira do Sul. Os alunos selecionados apresentavam grandes dificuldades na leitura e escrita, bem como alto índice de defasagem escolar devido às idades avançadas.

Inicialmente foi feito um contato com a professora titular da turma e a realização de coleta de dados. Para isso, utilizou-se como instrumento a entrevista no qual a professora respondeu as perguntas:

- a) Qual a principal dificuldade enfrentada pela turma do 5º ano
- b) Já trabalhou com histórias em quadrinhos?
- c) Gostaria de apresentar aos alunos uma nova forma de escrita e leitura?
- d) Já ouviu falar e o que sabe sobre o software HagáQuê?
- e) Diante das dificuldades que citastes tem interesse de ampliar a escrita e a leitura de teus alunos no processo de ensino e aprendizagem?

A partir da entrevista, a professora relatou as dificuldades apresentadas pelo grupo no processo de leitura e escrita, aceitando o desafio de aplicar o projeto com a utilização do software HagáQuê, pois já tinha trabalhado com histórias em quadrinhos, mas sem uso do

software. A professora destacou que utiliza a internet como fonte de pesquisa nas aulas, mas que não conhecia o software HagáQuê.

No segundo momento, foi exposto o tema da pesquisa para os alunos e a professora titular da turma, explicando o que seria realizado durante as próximas aulas, num período de uma hora aula. Depois foi passado o vídeo “Cine Gibi 2” na sala de aula e realizada a apresentação da estrutura das HQs, utilizando o projetor multimídia para uma melhor compreensão do tema, dentro de três horas/aulas.

A seguir, nas próximas duas horas aulas, foram levados até a sala de aula gibis da turma de Mônica, nos quais os alunos tiveram um contato com as histórias em quadrinhos. Cada criança recebeu um gibi, após a leitura, escolheu uma das histórias e contou para os colegas.

No quinto momento, por um período de quatro horas aulas, foi realizada a produção de HQs no papel, no qual os alunos trabalharam individualmente e cada um reproduziu a sua história e escolheu o seu tema. Após, aguardaram ansiosos a divulgação das histórias na feira do Livro da Escola, pois estes trabalhos foram expostos num varal conforme exemplos na Figura 5.

Em um sexto momento, durante cinco horas aula, foi desenvolvido o trabalho de produção das HQs no software HagáQuê, no qual os alunos trabalharam em duplas, pois a escola dispõe apenas de cinco computadores na sala digital. Optaram por buscar os personagens da turma da Mônica e criar a história desejada dentro do tema escolhido: “A Primavera”. Eles assistiram, ainda, a um vídeo no site do Youtube chamado “Máquina de Quadrinhos”, mas optaram pela procura dos personagens na internet, salvaram em uma pasta as imagens para depois criar suas histórias.

Por fim, os alunos realizaram a apresentação dos trabalhos para os alunos do 3º e 4º ano, através de contação de histórias, no salão da comunidade. Foi realizada também, a exposição dessas histórias na Feira do Livro da Escola. Neste sentido, comprova-se o que afirma Vergueiro (2006, p.26), que os quadrinhos podem ser utilizados para aprofundar e ou incrementar um tema já trabalhado.

5 RESULTADOS

O objetivo deste trabalho foi de proporcionar ao aluno a utilização e exploração do *software* HagáQuê, trabalhando com os personagens da Turma da Mônica, de forma a incentivá-los nas práticas de leitura e escrita. Para tal, utilizou-se as ferramentas do HagáQuê na criação de histórias em quadrinhos, desenvolvendo-se assim a imaginação e a criatividade, verificando a autonomia das crianças durante o uso do *software* HQ. Participaram da experiência oito alunos, sendo sete meninas e um menino, com idades entre nove e treze anos. Desse total de alunos, todos têm computador em casa e seis tem acesso a internet todos os dias e dois utilizam a Internet da escola pelo menos uma vez por semana na sala digital.

Após, receberam as orientações iniciais de utilização do *software*, que foram exibidas pelo projetor multimídia, os alunos não apresentaram nenhuma dificuldade em manusear o computador e suas ferramentas. Para a pesquisa das imagens, os alunos utilizaram o navegador do Google e depois as salvaram em uma pasta pessoal de cada dupla criada na área de trabalho, sendo posteriormente importadas e acrescentadas aos cenários. Todos os alunos consideraram que as instruções dadas pelo software, sobre sua utilização, foram claras e fáceis de serem entendidas, facilitando assim a realização da atividade proposta pela professora. A tarefa consistia, portanto, em importar figuras da Turma da Mônica da internet, salvar numa pasta e utilizá-las para criar as histórias em quadrinhos.

A pesquisa apresentou como pontos positivos a participação dos alunos, visto que todos participaram plenamente da produção de histórias em quadrinhos, que foram em duplas, bem como as produzidas manualmente, nas quais cada um escolheu o seu tema, conforme exemplos na figura 5 e as escreveu individualmente, solicitando sempre que necessário, a intervenção das professoras, por exemplo, “professora como escrevo a palavra”, “qual ponto eu uso agora”. Mas ainda apresentaram grandes dificuldades na produção de textos e também na ortografia.

Para efeito ilustrativo das produções realizadas pelos alunos, será apresentado algumas histórias geradas manualmente (Figuras 5).



Figuras 5 – Chico Bento
 Fonte: Confeção manual dos alunos

Para efeito ilustrativo das produções realizada pelos alunos, será apresentado algumas histórias (Figuras 6 e 7).

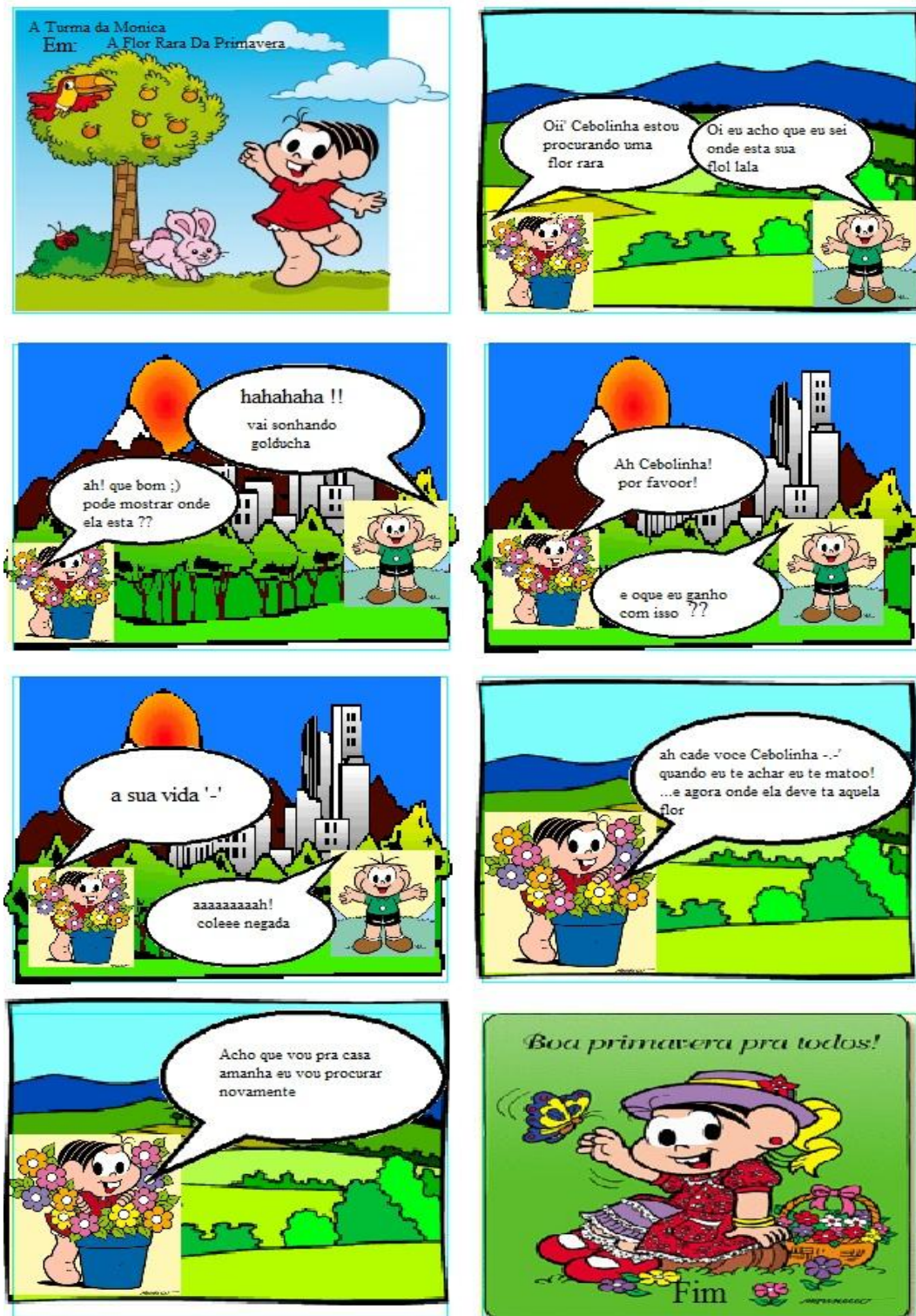


Figura 6 – Tela mostrando o resultado do trabalho dos alunos com o título A Flor Rara da Primavera
Fonte: Pesquisa na Internet pelos alunos

Na figura 6, vê-se um exemplo de história em quadrinho produzida pelos alunos, que apresentou coerência na linguagem verbal, como mostra o segundo quadrinho da figura 2, a

Mônica diz ao Cebolinha “que está procurando uma flor rara” e este responde “que sabe onde ela está”.

Assim, observou-se que na sua totalidade, a aceitação ao HagáQuê foi ampla, já que nenhum aluno protestou em relação ao software utilizado, necessitando apenas, segundo a pesquisa, aprimorar a escrita, implicando que os alunos passem por fases do conhecimento. Por exemplo, partiu-se do simples para o mais complexo, no qual os alunos tiveram um primeiro contato com as histórias em quadrinhos da turma da Mônica, para mais tarde conhecer e explorar o universo do software HagáQuê .

Diante deste exemplo, foi constatado que ao escreverem os diálogos entre os personagens, os alunos cometeram alguns erros como: a letra maiúscula no início da fala e pontuação. Neste caso, a dupla não percebia os seus erros, contudo as professoras davam o suporte necessário e adequado, sendo que, as mesmas recordavam o conteúdo ensinado, como por exemplo, “o que é necessário para iniciar uma frase”, “em final de frase utiliza-se qual ponto”. No exemplo de história construída pelos alunos, verificou-se em todo o processo de intervenção, que estes desenvolveram sua criatividade: agregando cenários, importando figuras de acordo com o tema proposto “a primavera”, devendo-se apenas ter mais atenção aos erros de ortografia e pontuação. Sendo assim, é imprescindível que atividades como estas sejam expandidas, para que cada vez mais as produções textuais venham aprimorar a escrita e a leitura do aluno.

Na figura 7, vê-se outro exemplo de histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos.



Figura 7 – Tela mostrando o resultado do trabalho dos alunos com o título: A Primavera
Fonte: Pesquisa na Internet pelos alunos



Figura 8 – Tela mostrando o resultado do trabalho dos alunos com o título: A Primavera
 Fonte: Pesquisa na Internet pelos alunos

Já nas figuras 7 e 8, conforme a história foi sendo finalizada, a empolgação tomou conta das crianças, como mostra o exemplo, no qual os alunos procuraram escrever uma história evidenciando o tema e os personagens da turma da Mônica.

Foi notável o crescimento dos alunos, pois houve clareza nas histórias. Eles preocuparam-se em manter o cenário, para ter uma coerência entre início, meio e fim. Já na escrita, eles questionaram muito o fato do Cebolinha falar errado e optaram em colocá-lo no último quadrinho, finalizando a história, para desta forma não parecer que eram eles que não sabiam escrever corretamente. Os alunos falavam entre si e discutiam com as professoras o fato do personagem Cebolinha trocar o “r” pelo “l”, perguntaram por que tinham que escrever como o personagem fala, já que era errado. Entretanto, as professoras evidenciaram esta característica do personagem Cebolinha, dentro das histórias da turma da Mônica. Ainda debateram com os mesmos quanto às características dos outros personagens: Magali, Mônica e Cascão. A professora esclareceu que podem e devem criar e recriar histórias, mas jamais mudar aquilo que já caracteriza o personagem criado pelo autor.

No processo de realização deste trabalho, verificou-se que as crianças não tiveram dificuldades com os periféricos do computador, nem com a utilização do software HagáQuê. Além disso, durante a execução e confecção das histórias, principalmente quanto à escrita,

apresentaram uma melhora, mas ainda ocorriam alguns erros de ortografia e pontuação. Os alunos deverão continuar sendo incentivados e motivados constantemente para se obter um resultado plenamente satisfatório.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho mostrou a importância da utilização das histórias em quadrinhos utilizando o software HagáQuê no computador, disponível na sala digital da escola, pois através da união destes recursos, as crianças interagiram, ampliaram suas possibilidades, como também, aprimoraram suas habilidades. Esta proposta de intervenção realizada na E.M.E.F. Emília Vieira da Cunha, com os alunos do 5º ano e a professora titular, trouxeram resultados positivos quanto ao desenvolvimento e crescimento de todos os envolvidos no processo.

Constatou-se, que os alunos inicialmente sentiram-se totalmente seguros quanto à utilização do software e suas ferramentas. Observou-se qualidade quanto à segurança, no manuseio do equipamento, bem como no desejo de participar das atividades propostas. Neste processo, os alunos foram reconhecendo suas habilidades, tanto no trabalho coletivo, como no individual, alcançando um novo patamar de conhecimentos expressivos, em busca de uma melhora no desenvolvimento dos processos de leitura e escrita.

Como o objetivo deste trabalho foi proporcionar aos alunos a utilização e exploração do software HagáQuê, eles não apresentaram nenhuma dificuldade trabalhando com este recurso e suas ferramentas, utilizando-se para tal dos personagens da Turma da Mônica. Houve um incentivo às práticas de leitura e escrita, através da: leitura de gibis, contação de histórias para os colegas e professoras e também através da confecção de suas próprias histórias. Buscou-se utilizar as ferramentas do HagáQuê na criação de histórias em quadrinhos, sendo que, os alunos demonstraram imaginação e criatividade, buscando os personagens e salvando-os em pastas. Além disso, verificou-se autonomia das crianças durante o uso do software HagáQuê, pois em nenhum momento solicitaram ajuda das professoras. Além do mais, comentaram entre si, sobre as maravilhas que estavam

descobrimo utilizando este software, que no momento estava sendo uma novidade prazerosa, incentivando-os a irem além, como na criação de histórias confeccionadas por eles mesmos.

Ocorreu neste processo de implementação do software HagáQuê, que na sala digital onde, dos cinco computadores existentes, somente um não apresentou problemas. Mediante a isto, as professoras utilizaram os dois notebooks existentes na escola, bem como os de uso pessoal, para então poder dar continuidade nesta tarefa, o que fez com que os alunos ficassem maravilhados com a novidade apresentada.

Portanto, nas atividades desenvolvidas durante o projeto, os alunos baixaram o software HagáQuê em suas residências e demonstraram muito interesse e vontade de realizar este trabalho, superando as expectativas. As maiores dificuldades encontradas foram no processo de criação da história, apesar do tema ter sido escolhido por eles. Diante disto, ficaram limitados na escrita e na criação da história. Contudo, os resultados foram satisfatórios, pela adesão e participação dos alunos envolvidos. Neste estudo, procurou-se utilizar o software educacional HagáQuê, como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, pois as tecnologias estão colaborando para dar mais qualidade e até uma certa responsabilidade ao se repassar para o aluno os conteúdos em qualquer disciplina. Sendo assim, buscam-se cada vez mais formas e metodologias diferenciadas, para que as aulas tornem-se mais atrativas e que o aluno realmente aprenda.

No futuro, acredita-se que todo o professor possa adequar-se, para estar em sintonia com os alunos, tornando assim, as aulas criativas, de forma a despertar na criança o gosto pela leitura e escrita, já que estamos vivendo na era da tecnologia e suas adjacências. Assim, os professores poderão trabalhar com o software HagáQuê em todas as disciplinas, pois esta escola vai se utilizar deste software para incrementar o jornal escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação** (1996). Rio de Janeiro: Quality mark, 1997.68p.

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. Brasil, 1997.

BIM, S. HagáQuê. **Editor de histórias em quadrinhos.** Dissertação de Mestrado- Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2001.

Cine Gibi 2– Direção e roteiro José Márcio Nicosi. Produção Mauricio de Sousa. Interpretes – Marli Bortolotto; Emerson Bernardo de Abreu, Marcelo Verde; Márcio Araújo e outros. São Paulo Paramount Internacional, 2004 – 1 DVD (64 min.).

COMO FAZER QUADRINHOS DA MÔNICA. Disponível em:
<www.videomix.cz/video/01IpyGLX4PY&wide>. Acesso em: 10 set. 2014.

FEITOSA, D. **O Uso do Software HagáQuê como Suporte à Prática Pedagógica,** Campina Grande – PB, 2014. Disponível em:
<<http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/4156>>. Acesso em: 15 set. 2014.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se complementam.** São Paulo: Cortez, 1982.88p.

FREITAS FILHO, S. **A utilização das HQs como Recurso Pedagógico do Curso EJA para os componentes curriculares do 1º e 2º segmento – 2010.** Disponível em:
<www.aum.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/c205396.pdf>. Acesso em: 15 set. 2014.

JOST, M. et tal. **Histórias em Quadrinhos como Recurso Didático-Pedagógico,** 2012, Anais do Salão de Ensino e Extensão de Santa Cruz do Sul.

KANNO, S. **Ações Pedagógicas em ambientes virtuais: utilização do programa Hagáquê na educação especial,** Secretaria do Estado do Paraná - Maringá, 2008. Disponível em:
<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_sandra_elizette_kanno.pdf>. Acesso em: 15 out. 2014.

MÁQUINA DE QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA. Disponível em:
<www.youtube.com/watch?v=01IpyGLX4PY&wide> Acesso em: 15 set. 2014.

Seleção Ferramentas para criar suas próprias Histórias em Quadrinhos
Disponível em:

<<http://www.tecmundo.com.br/hd-dvd/6343-selecao-ferramentas-para-criar-suas-proprias-historias-em-quadrinhos.htm>> Acesso em 21 dez.2014

SILVA, M.; GUIMARÃES. A. **O Uso do Software como Ferramenta Pedagógica na Construção de Histórias em Quadrinhos:** Auxiliando no Processo de Ensino e Aprendizagem. Campinas. 2012. Disponível em:
<<http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/jspui/bitstream/123456789/1912/1/PDF%20-%20Mar%C3%ADlia%20Gerlane%20Guimar%C3%A3es%20da%20Silva.pdf>> Acesso em 16 set. 2014.

SITE:<http://www.baixaki.com.br/download/create-your-own-comic.htm#ixzz3NnzyuX97>
Acesso em 21 dez.2014

SOFTWARE HAGÁQUÊ. **O que é HagáQuê?** Disponível em
<http://www.nied.unicamp.br/~hagáque/>. Acesso em: 12 set. 2014.

ZANCANARO, E. **Avaliação do Software HagáQuê, auxiliando no Processo Ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa,** Cuiabá – MT, 2011. Disponível em:
<http://www.ic.ufmt.br:8080/c/document_library/get_file?p_1_id=58070&folderId=60483&name=DLFE-2329.pdf>. Acesso em: 15 set. 2014.