



# O USO DO SOFTWARE HAGÁQUÊ NA PRODUÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM

Sauriane de Fatima Viana<sup>1</sup>; Marcelo José da Silva<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia, UNICESUMAR, Campo Mourão -PR. Bolsista PIBIC/UNICESUMAR. <sup>2</sup>Orientador, Prof. Dr. do Centro de Ciências Humanas, Sociais e Aplicadas e Diretora de Pesquisa da UNICESUMAR, Campo Mourão-PR.

**RESUMO:** A pesquisa intitulada "O uso do software Hagáquê na produção de história em quadrinhos como recurso pedagógico no ensino-aprendizagem" teve como objetivo contribuir para a inserção das tecnologias no âmbito da sala de aula, por meio da apresentação do *software* HagaQuê e o desenvolvimento de uma proposta de atividade que pudesse ser disseminada entre professores do Ensino Fundamental. Com a pesquisa abordamos o uso das tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e os gêneros textuais, especificamente o gênero história em quadrinhos, como forma de possibilitar uma aprendizagem significativa e inovadora. Desenvolvida de acordo com os pressupostos teóricos da pesquisa bibliográfica, utilizamos o referencial teórico acerca do emprego das TIC na educação com base nos escritos de Antunes (2001), Cavalcanti (2002) e Valente (2005), o gênero textual história em quadrinhos foi abordado a partir dos apontamentos de Vergueiro (2010) e Feitosa e Queiroz (2014). Com a pesquisa foi possível demonstrar o uso do *software* HagáQuê como uma forma de conjugar as tecnologias com o trabalho do professor em sala de aula. Esperamos contribuir de forma significativa para mudanças nas práticas pedagógicas atualmente desenvolvidas em sala de aula, e no reconhecimento da efetividade do uso das TIC no contexto escolar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologias da informação; Comunicação; Produção Textual; HQ.

## 1 INTRODUÇÃO

A evolução dos meios de comunicação, fundamental para o ser humano, está fortemente presente no nosso cotidiano. Conseqüentemente, por estar na vida do indivíduo, os aparatos tecnológicos, como a televisão, o vídeo, o DVD e os computadores precisam ser utilizados no contexto escolar, a fim de auxiliar na aprendizagem dos diversos conteúdos trabalhados pelos educadores em sala de aula, configurando uma maneira de estimular os alunos para os conteúdos abordados.

Diversas pesquisas dão conta de que atualmente um dos maiores desafios do professor é despertar o interesse dos alunos pelas aulas, apontando a busca de recursos inovadores que possam estimular e instigar a participação do aluno em seu processo de aprendizagem de modo ativo. Neste contexto, a utilização do *software* HaguáQuê surge como uma proposta que pode favorecer a aprendizagem do aluno. Além da possibilidade de trabalhar com histórias em quadrinho já elaboradas, o *software* possibilita aos alunos, no laboratório de informática ou mesmo em suas residências, desenvolverem uma ideia, um conceito, e por fim, uma história em quadrinhos relacionada ao conteúdo estudado.

Deste modo, a relevância da pesquisa consiste na possibilidade de disseminação de conhecimento acerca do uso das TIC e pelo resultado do mesmo, a saber, uma proposta de atividade que possa servir como modelo para que os professores a partir dele construam suas próprias atividades.

Assim, o objetivo da pesquisa visou contribuir para a inserção das tecnologias no âmbito da sala de aula, por meio da apresentação do *software* HagaQuê e o desenvolvimento de uma proposta de atividade com o gênero textual História em quadrinhos.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS



A pesquisa baseou-se nos pressupostos da pesquisa bibliográfica. Para tratar teoricamente o tema do uso das tecnologias da informação e comunicação na educação buscamos aporte em Antunes (2001); Cavalcanti (2002); Valente (2005); Vergueiro (2010); dentre outros.

Como proposta de atividade didática de produção de História em Quadrinhos utilizamos o *software* "Hagáquê", um editor de histórias em quadrinho que pode ser obtido por download diretamente do site da UNICAMP. A proposta inicial de oferecer o modelo da atividade aos professores da área da educação, para que a partir dele pudessem desenvolver suas próprias atividades, não foi desenvolvida por falta de interesse por parte dos docentes.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na presente pesquisa propusemos uma atividade didática de produção de história em quadrinhos utilizando o *software* "Hagáquê", um editor educativo por meio do computador, para servir como modelo para que os professores a partir dele pudessem construir suas próprias atividades, contribuindo para as novas práticas pedagógicas em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem do aluno. No entanto, no decorrer da pesquisa precisamos traçar novos objetivos, diante da dificuldade para encontrar docentes interessados no desenvolvimento de atividades a serem desenvolvidas por meio do *software* HagáQuê.

Ao propor o desenvolvimento de uma atividade didática de produção de história em quadrinhos utilizando o *software* HagaQuê, a pesquisa buscava contribuir para o preenchimento de uma lacuna entre teoria e prática em relação ao uso das TIC na educação. Ademais, procurava-se disseminar o conhecimento acerca da utilização das tecnologias no âmbito da sala de aula e conscientizar os docentes a respeito das possibilidades de desenvolvimento de práticas inovadoras em sala de aula. Como aponta Antunes (2001) o ensinar e o aprender na atualidade dispõem de muitos recursos oferecidos pelas tecnologias que, embora sejam apenas apoios e meios, nos permitem realizar as atividades de ensino e aprendizagem escolar de formas diferentes das de antigamente.

Pensando nisto, desenvolvemos na pesquisa um modelo de atividade com o intuito de auxiliar o educador no uso da tecnologia em sala de aula e no processo de ensino e de aprendizagem dos alunos em relação a leitura e escrita. Como exemplo de atividade propusemos o trabalho com livros para que os alunos pudessem efetuar leituras e interpretação, e posteriormente pudessem criar suas próprias histórias em quadrinhos utilizando o *software* "Hagáquê".

A atividade proposta requeria que inicialmente os alunos efetuassem a leitura do livro "Marcelo Marmelo Martelo" da autora Ruth Rocha, para depois criarem uma história em quadrinho sobre o livro, utilizando os recursos do *software*. Sem a adesão dos professores a pesquisa ficou prejudicada no que diz respeito à verificação da possível melhora na aprendizagem da leitura e escrita por parte dos alunos.

Desse modo, apesar de todo um discurso institucionalizado acerca da necessidade de trazer para a escola os recursos tecnológicos tão comuns na vida das crianças e adolescentes contemporâneos, pudemos perceber que ainda há uma certa resistência por parte dos professores para que isso de fato ocorra.

Assim, o trabalho com histórias de quadrinhos é um valioso recurso de aprendizagem, uma vez que estão presentes no contexto escolar, e em outros lugares frequentados pelos alunos, sendo um instrumento importante no processo de alfabetização.

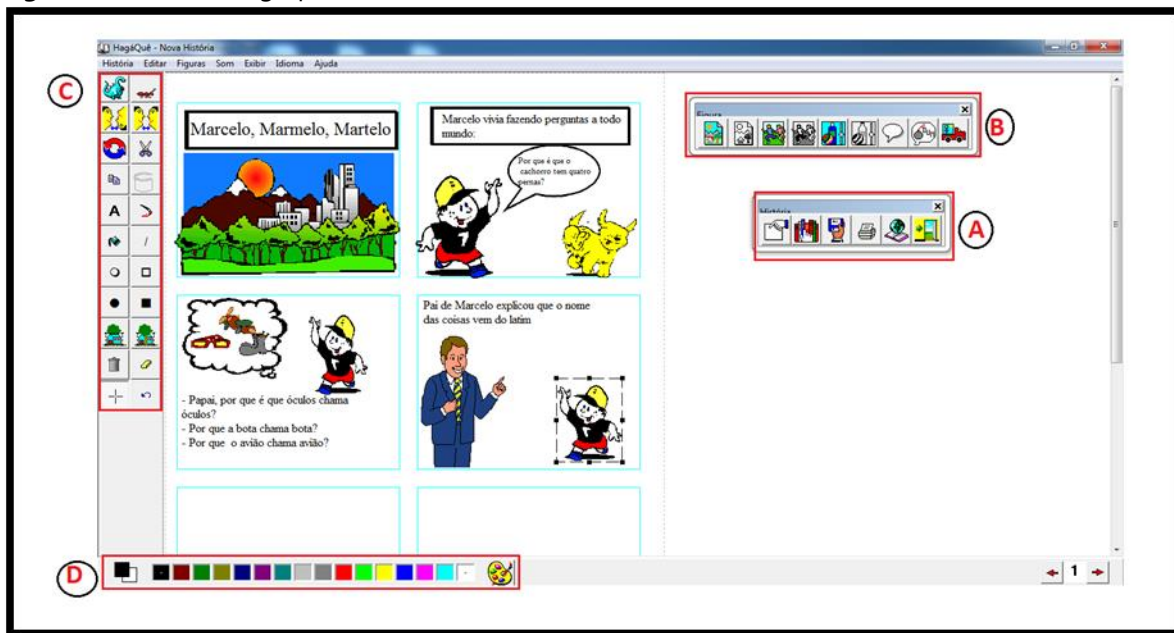
Verificamos por meio de diversos autores a relevância do trabalho em sala de aula com história em quadrinhos. Assim, para realizar a atividade os educadores devem realizar algumas etapas para que os alunos desenvolvam a atividade.

Na primeira etapa é fundamental que os professores expliquem para os alunos como funciona o *software* educativo, um editor de histórias em quadrinhos, desenvolvido pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), com fins educacionais, distribuído de forma gratuita, que possui recursos

satisfatórios para possibilitar a imaginação e a criatividade, estimulando o uso das ferramentas do editor de textos. (IMAGEM, 01).

O Hagáquê é um *software* gratuito desenvolvido para ser usado na edição de histórias em quadrinhos, que foi desenvolvido como parte de uma dissertação de mestrado e de um projeto de iniciação científica no Instituto de Computação da Universidade Estadual de Campinas. Atualmente encontra-se disponível na versão on-line gratuita fornecida pelo NIED (Núcleo de Informática Aplicada à Educação) da Unicamp. Seu download é simples, rápido e fácil não apresentando dificuldades para iniciantes, (DANHÃO, 2015). Segue mais detalhes do recurso do aplicativo a serem utilizados pelos alunos:

**Figura 1:** Software Hagáquê e suas ferramentas



**Fonte:** Elaborado pelos autores (2018).

- A- Menu História: com opções para criar, abrir, salvar, imprimir, publicar história na internet, e sair do aplicativo;
- B- Menu Figura: com opções de inserir cenários, personagens, objetos, balões, onomatopeia e outra figuras;
- C- Ferramenta de Edição: com opções de aumentar, diminuir, inverter, recortar, girar, copiar, colar, pintar, desenhar, escrever entre outras coisas;
- D- Paleta de cores: diversas cores para usar nos quadrinhos.

Na segunda etapa, levar os alunos para Biblioteca da escola, para que eles escolham um livro de história. Na pesquisa citamos o exemplo do livro "Marcelo Marmelo Martelo" da autora Ruth Rocha para que possa facilitar os professores no desenvolvimento da atividade.

Na terceira etapa, com o livro escolhido pedir para que os alunos façam a leitura livro "Marcelo Marmelo Martelo" da autora Ruth Rocha, destacando os personagens, cenários, dialogo entre outras coisas. Está proposta tem atividade tem como objetivo contribuir para a leitura dos alunos, uma vez que os alunos deverão primeiramente fazer leitura do livro, para criar suas histórias.

Na quarta etapa, os alunos deverão produz um rascunho no papel para depois criarem no *software* HagáQuê a história lida por eles, ou um capítulo que mais chamou a atenção dos alunos. Está etapa é relevante, pois parece fácil a criação de uma história em quadrinhos, mas transmitir no papel exige dos alunos habilidades essenciais para o ensino e aprendizagem como a leitura e a escrita. Assim,

ao proporcionar ao aluno a leitura e escrita através da tecnologia, o professor está possibilitando o aluno a uma aprendizagem significativa com novas ferramentas pedagógicas.

Na quinta etapa, os alunos desenvolverão a história em quadrinhos no *software* HagáQuê. Na figura 02, podemos verificar a criação de uma história em quadrinhos criada pelo *software* HagáQuê relacionado ao livro “Marcelo Marmelo Martelo” da autora Ruth Rocha. Para a criação desta história, foi utilizado as ferramentas contidas no *software* HagáQuê como cenário, personagens, objetos e os balões para escrever as falas.

**Figura 2:** História em quadrinho no Software Hagáquê



**Fonte:** Elaborado pelos autores (2018).

Desse modo, é fundamental que no contexto escolar sejam inseridos os recursos tecnológicos. Sendo assim, o trabalho com *software* HagáQuê colabora de forma relevante para formação dos alunos, uma vez que contribui para o processo de ensino e aprendizagem do aluno, implementando a leitura e a escrita por meio da produção de uma história de forma bem lúdica e significativa.

Assim, acreditamos que o educador precisa despertar e incentivar o hábito da leitura nos alunos constantemente em sala de aula. Então, ao trabalhar com o desenvolvimento da história em quadrinhos no *software* HagáQuê, o professor tem a possibilidade aguçar a leitura e a escrita por meio das histórias em quadrinhos.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento da pesquisamos, verificamos que as novas tecnologias ao serem utilizadas no ambiente educativo como recursos pedagógicos podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Como ficou configurado em nossa pesquisa há diversas possibilidades para que o uso das TIC possa ser utilizado de forma criativa e inovadora na educação. No entanto, para que isso ocorra de forma efetiva é necessário que haja nos docentes uma mudança de paradigma. Que estes percebam a necessidade de desempenharem um novo papel em sala de aula, no qual eles sejam facilitadores e moderadores no processo de ensino e aprendizagem.





Esperamos que os resultados obtidos na pesquisa possam contribuir para uma melhor conscientização junto aos docentes da necessidade de desenvolver atividades como a proposta. Percebemos durante a pesquisa bibliográfica que trabalhar com o gênero textual história em quadrinhos, de uma forma diferente, fazendo uso de um *software* eletrônico pode contribuir enormemente para que os alunos obtenham sucesso no processo de aprendizagem, principalmente na aprendizagem da leitura e escrita.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **A Sala de Aula de Geografia e História: Inteligências múltiplas, aprendizagem significativa e competências no dia-a-dia.** Campinas: Papirus, 2001.

CAVALCANTI, L. de O. **Geografia e práticas de ensino.** Goiânia: Alternativa, 2002.

DANHÃO, Elizabeth Aparecida Assis Brandão. **O uso do hagáquê (hq) como facilitador no processo de ensino e aprendizagem em uma escola do programa de ensino integral.** 2015. 151p. Dissertação (mestrado) Ensino de Ciências, da Universidade Cruzeiro do Sul. Disponível em: <<http://www.cruzeirodosul.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/ELIZABETH-APARECIDA-ASSIS-BRAND%C3%83O-DANH%C3%83O-DISSERT-FINAL-DO.pdf>>. Acesso em: 16 de maio 2018.

FEITOSA, S. V.; QUEIROZ, M. E. O ensino de produção textual em depoimentos de professores do curso de Letras e Pedagogia. **Diálogo das Letras**, Pau dos Ferros, v. 03, n. 02, p. 73-93, jul./dez. 2014.

VALENTE, J. A. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador. O papel do computador no processo ensino-aprendizagem. In: \_\_\_\_\_. **Integração das tecnologias na educação.** Brasília, DF, Ministério da Educação, 2005, v 1, p. 22, 31.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2010.