



Aplicativo Hagáquê Como Suporte Tecnológico Na Sala De Aula, Um Estudo De Caso No Processo De Leitura Em Uma Escola Estadual Do Município De Santana/AP

ARTIGO ORIGINAL

DIAS, Cláudia Fabrícia da Silva ^[1], SIMPLICIO, Clebson dos Santos ^[2]

DIAS, Cláudia Fabrícia da Silva. SIMPLICIO, Clebson dos Santos. **Aplicativo Hagáquê Como Suporte Tecnológico Na Sala De Aula, Um Estudo De Caso No Processo De Leitura Em Uma Escola Estadual Do Município De Santana/AP**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 01, Vol. 03, pp. 05-29. Janeiro de 2019. ISSN:2448-0959

RESUMO

O presente artigo apresenta como objetivo analisar o uso do Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos do 3º ano da Escola Estadual São João em Santana/AP, pois sabe-se que a partir do software o professor pode desenvolver aulas inovadoras que estimulam a participação dos alunos nas aulas, através da criação das HQs, proporcionando uma aprendizagem focada no aprender com diversão, que além de divertir, estimula o exercício da linguagem oral e escrita. Para tanto, realizou-se uma pesquisa de bibliográfica, seguida de uma pesquisa de campo com intuito de verificar que o uso do Software HagáQuê nas suas aulas pode incentivar os alunos a criatividade, imaginação, leitura, escrita, assim como interagir de forma lúdica e prazerosa no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Os resultados da pesquisa mostraram que o uso do Software HagáQuê contribuem para melhorar a aprendizagem dos alunos no que diz respeito a criação, interpretação e leitura de textos através das HQs.

Palavras-Chave: Tecnologia, HagáQuê, Aplicativo, Leitura, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, com os avanços tecnológicos a partir da informática, principalmente no campo educacional trouxeram inovações no processo de ensino e aprendizagem em todas as modalidades de ensino, auxiliando nas atividades desenvolvidas pelos professores.

Assim, analisa-se que a revolução tecnológica logo trouxe à tona uma nova forma de aprendizagem/comunicação, a partir de softwares educativos, como o HagáQuê que auxiliam o professor no desenvolvimento cognitivo dos alunos, visto que esse editor surgiu com o objetivo de facilitar a criação das histórias em quadrinhos (HQs).

As HQs são para as crianças um atrativo muito grande, devido a sua diversidade de histórias, por isso torna-se raro uma criança não gostar. Percebendo essa grande aceitação das HQs pelos alunos, os professores deveriam utilizar este instrumento através do Software HagáQuê em suas aulas para alcançar um melhor rendimento na leitura e na escrita de educandos nas séries iniciais.

Em suma, as HQs apresentam-se como uma sequência de ações em forma de desenhos, que ocorre no tempo, mostrando ao aluno/leitor a preponderância da narração, que traz a ficção e a fantasia, inter-relacionada a uma reflexão moral ou ética no final da narrativa. Assim, além do aluno aprender a ler e escrever, ele também aprende a interpretar.

A utilização das HQs na práxis pedagógica do professor torna-se um importante instrumento que favorece a alfabetização dos alunos nas séries iniciais, devido ao deslumbre dos alunos pelos personagens, faz com que estes tenham interesse pela aprendizagem através do Software HagáQuê.

Sendo assim, esta monografia justifica-se pela importância que o Software HagáQuê representa no processo de ensino e aprendizagem da criança, uma vez que serve de instrumento para trabalhar as HQs desenvolvendo e incentivando a leitura e escrita dos alunos.

Portanto, a presente pesquisa exploratória procurou conhecer como o Software HagáQuê é usado em uma situação coerente de aprendizagem, de forma a conhecer a contribuição que o Software oferece ao ensinar a leitura.

O objetivo geral foi analisar o uso do Aplicativo HagáQuê como suporte tecnológico na sala de aula, no processo de leitura dos alunos do 3º ano da Escola Estadual São João em Santana/AP. Os objetivos específicos compreenderam discutir sobre o editor HagáQuê como instrumento de aprendizagem; abordar sobre o programa de computador HagáQuê como um importante instrumento de trabalho para o aluno aprender com a criação de histórias em quadrinhos; registrar o processo de desenvolvimento da leitura e da escrita através do Software HagáQuê.

Para uma melhor elucidação da temática em questão, realizou-se primeiramente uma pesquisa bibliográfica, baseada em livros, revistas, artigos, monografias, dissertações, entre outras fontes. Em seguida, desenvolveu-se uma pesquisa de campo realizado Escola Estadual São João.

Este artigo foi estruturado a partir da introdução, seguindo do referencial teórico que trouxe uma abordagem sobre o processo de ensino aprendizagem com as TIC's, além de um breve histórico sobre softwares educacionais, com ênfase no software HagáQuê no processo de leitura dos alunos. Na sequência destacou-se o percurso metodológico, especificamente o tipo de pesquisa, universo da pesquisa, público alvo e instrumentos utilizados na coleta de dados. Por fim, apresentou-se no último capítulo os resultados e discussão, especificamente o uso do software no processo de ensino e prática de leitura na perspectiva docente e do aluno.

1. PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM COM AS TIC'S

Dentre as diversas funções da escola, inclui-se a de contribuir para a formação de um cidadão crítico, atuante e criativo, o que significa que ela deve contribuir para a construção de saberes indispensáveis à inserção do sujeito na sociedade. Por esse motivo, a escola deve promover, nomeadamente, um ambiente formal de aprendizagem que facilite o processo de construção do saber, para que este se desenvolva de forma planejada e organizada, possibilitando, assim, que as práticas educativas ocorram de modo satisfatório para todos os envolvidos. Salienta-se, que há uma necessidade essencial que deve ser levada em consideração para que a escola desempenhe suas funções satisfatoriamente: a de que ela considere as práticas culturais, econômicas, éticas e morais da sociedade, buscando relacioná-las direta ou indiretamente com as práticas cotidianas, como forma de buscar soluções para problemas específicos da comunidade que a rodeia (MORETTO, 2009).

O uso da Tecnologia da informação e comunicação - TIC é fundamental porque promove uma interação permanente do usuário com o mundo em tempo real, permitindo, assim, que o conhecimento seja sistematizado para além dos muros da escola (MEC-EPROINFO, 2008). No entanto, para que os novos recursos tecnológicos sejam utilizados de forma eficiente nas escolas, é preciso que os diversos ambientes de aprendizagem funcionem a contento, o que implica que seja feito

[...] um levantamento da demanda real de necessidades a serem atendidas [...]; promover a formação de equipes multidisciplinares [...]; ampliar o acervo das bibliotecas escolares, de modo a incorporar também vídeos, disquetes e outros materiais; incentivar a produção de programas locais de rádio e televisão; apoiar [...] programas e projetos. (LITTO; FORMIGA, 2009, p. 32).

Partindo desse entendimento, pode inferir-se que cabe à escola o papel de situar o educando no mundo atual, promovendo naquele a capacidade de desenvolver competências que o levem a apropriar-se da grande quantidade de informação existente no tempo presente, bem como conhecendo e compreendendo as tecnologias disponíveis, a fim de continuar o processo de aprendizagem de forma autônoma ao longo da vida. Para Moretto (2009), o conhecimento é uma construção individual, mediada pelo social. Segundo o mesmo autor,

[...] a escola adquire uma função com foco bem definido [...], a ela cabe o dever de selecionar, dentre os saberes socialmente construídos, aqueles que constituem bases com vistas à introdução dos novos membros da sociedade no contexto da cultura e dos saberes de seu próprio grupo social. Esta introdução tem dois objetivos: o primeiro é selecionar os conteúdos e apresentá-los para que seus membros entendam os valores e os saberes que identificam seu contexto. O segundo é desenvolver a capacidade crítica para entender o que seria melhor para as novas gerações e ser um agente transformador de sua própria sociedade. (p. 47).

O que se observa nas escolas, todavia, é que, devido à ausência de condições adequadas de aprendizagem, o ambiente que tem como meta a inserção social acaba por promover, de certa forma, a exclusão dos educandos, já que não possibilita aos mesmos a oportunidade de desenvolverem a contento suas habilidades e competências. De acordo com Barreto (1999, p.13),

[...] excluem-se da escola os que não conseguem aprender; excluem-se do mercado de trabalho os que não têm capacitação técnica, porque antes não aprenderam a ler, escrever e contar; e excluem-se, finalmente,

do exercício da cidadania esses mesmos cidadãos porque não conhecem os valores morais e políticos que fundam a vida de uma sociedade livre, democrática e participativa.

Vale salientar ainda que, no Brasil, a educação é constitucionalmente garantida e deve ser ofertada a todos de forma gratuita (LDBN, 1996). De acordo com essa prerrogativa, é dever da escola promover igualdade de condições a todos os brasileiros.

Neste contexto, cabe à escola possibilitar a todos o acesso ao saber compatível com os novos tempos que exigem mudanças nas práticas pedagógicas. Conforme é enfatizado por Moretto (2009, p.50), “se aprender é construir significado, ensinar é mediar esta construção”. Contudo, devido à constante lentidão na inserção de mudanças no âmbito escolar, gera-se como consequência a exclusão de uma parcela significativa de educandos que, mesmo não se evadindo de imediato da escola, quando ao final do processo não obtém resultados satisfatórios, acabam por evadir-se definitivamente. Esta situação é preocupante, pois, além do engajamento e da responsabilidade que cada um dos envolvidos deve ter com o processo educacional,

[...] a escola, como uma instituição que deve procurar a socialização do saber, da ciência, da técnica e das artes produzidas socialmente, deve estar comprometida politicamente e ser capaz de interpretar as carências reveladas pela sociedade, direcionando essas necessidades em função de princípios educativos capazes de responder às demandas sociais. (HORA, 1994, p. 34).

Indiscutivelmente, o beneficiário da educação deve ser o aluno. Ele é o principal sujeito do processo educativo. Nesse sentido, cabe à escola oferecer as ferramentas necessárias que tornem possível o desenvolvimento do aluno como pessoa, a fim de que ele aprenda de acordo com a sua capacidade, aumente seu potencial, fortaleça sua autoestima e manifeste em sua vida adulta os valores adquiridos no processo de ensino e aprendizagem. Do mesmo modo, a distribuição da informação e do conhecimento transmitidos pela escola de nada valerá se os mesmos não puderem ser aplicados na idade adulta, na interação social (Kenski, 2007).

No que tange às ferramentas oferecidas pela escola, deve ser dado destaque especial às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), hoje fundamentais na sociedade do conhecimento em que vivemos, porque auxiliam no processo de ensino e aprendizagem e provocam mudanças importantíssimas em todos os setores sociais (MEC-EPROINFO, 2008). A utilidade das mesmas pode ser comprovada, por exemplo, quando se observa o mercado de trabalho, que, não só utiliza as TIC para o desenvolvimento das atividades laborais, como exige do trabalhador o manuseio dessas ferramentas. Nesse sentido, é dever da escola oferecer condições para que o aluno desenvolva as competências necessárias para atuar nesse mercado cada vez mais competitivo. Salienta-se, porém, que, para inserir as tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, é necessário que o professor, além de deter o conhecimento das TIC, esteja comprometido com o seu fazer pedagógico, cujo objetivo é levar o aluno a apreender o conhecimento e aplicá-lo em sua vida social.

A escola, por sua vez, como ambiente de aprendizagem, não pode se demitir desse processo, devendo apetrechar os espaços destinados ao professor e ao aluno com as tecnologias de informação e comunicação adequadas, de modo a promover uma cultura de saberes nessa nova realidade, onde os mesmos possam ser os protagonistas da ação educativa, com novas propostas e diferentes formas de ensinar e aprender (Kenski, 2007).

Vale ressaltar que muitos professores, ao serem questionados sobre o perfil do aluno que procuram formar, certamente responderão que seu propósito é formar cidadãos autônomos, reflexivos, participativos, atuantes e cômicos de seus direitos e deveres. No entanto, se bem observado no cotidiano escolar, esse discurso pouco se efetiva na prática, ou seja, há um grande distanciamento entre o discurso e a prática da sala de aula. Moretto (2009, p. 31) aborda essa questão, quando afirma:

[...] o professor em aula fala, fala e fala, e quarenta ou mais indivíduos copiam, copiam e copiam, para depois decorar informações com vistas a uma cobrança que virá em forma de provas individuais, que cada aluno deverá resolver só, sem olhar para os lados, sem falar com ninguém, sem consultar livros e/ou apontamentos. Nessa hora, como diz o dito popular, é “cada um por si e Deus por todos”. E, no entanto, a escola insiste no texto de seu Projeto Político Pedagógico, que está preparando seus alunos para a vida. Que vida, perguntamos nós?

Na concepção de Lévy (2000), para que haja a interação e a construção do conhecimento por parte do educando, é preciso que o professor se torne “o ponto de referência para orientar seus alunos no processo individualizado de aquisição de conhecimentos e, ao mesmo tempo, ofereça oportunidades para o desenvolvimento de processos de construção coletiva do saber através da aprendizagem cooperativa” (p. 79). Esse posicionamento reforça a ideia de que o professor é o protagonista do processo educativo, devendo sua atuação ocorrer sempre de forma interativa, ou seja, com a participação do aluno num processo dialético e dialógico.

Complementando esse raciocínio, Lévy (2000, p. 79) escreve:

A competência do professor deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento para a escolha de uma atividade profissional. [...] A sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão de aprendizagens: o incitamento à troca de saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos da aprendizagem.

Com essa declaração, o autor ratifica nosso posicionamento a respeito da postura do professor, com relação às TIC's. Ou seja, não basta recorrer a uma determinada tecnologia em sala de aula como instrumento pedagógico, como é o caso do *data show*, que é utilizado com frequência apenas substituindo o antigo quadro negro. É preciso que as dinâmicas utilizadas pelo professor forneçam, através do instrumento utilizado, melhores condições para o aluno compreender o que estudou, assim como melhor assimilação do que está sendo estudado.

Paro (1996), indo na mesma linha, considera que uma escola comprometida com a transformação social precisa lançar mão de princípios, métodos e técnicas adequados à especificidade dos seus objetivos e do processo pedagógico escolar. Dessa forma, tendo em conta a natureza dos fins buscados pela escola, são imprescindíveis os conhecimentos, as técnicas e os instrumentos que assegurem a utilização racional de recursos materiais e conceituais e que estes sejam sempre avaliados com uma prática reflexiva, promovendo a garantia da coordenação e da participação coletiva de todos os envolvidos na prática educacional. Sendo assim, a autora propôs, na área de educação, um elenco de indicadores, para caracterizar um padrão de vida moderna, dos quais se destacam os seguintes:

a) a extensão da educação a toda população, através da educação de base, da educação permanente, das campanhas de alfabetização, do aumento da rede escolar e do emprego;

b) a escola como lugar de igualdade de oportunidade;

c) a expansão crescente da rede escolar, pública e privada, em todos os níveis de ensino;

d) um sistema escolar dotado de certos requisitos básicos e ajustado às necessidades do desenvolvimento econômico como infraestrutura material adequada, professores com tempo integral, integração dos vários níveis de ensino e métodos pedagógicos que formem personalidades inovadoras. (PARO, 1996, p. 45).

Vale sempre lembrar que as escolas são ambientes destinados à prática do ensino, mas, para que esse processo ocorra de forma satisfatória, é necessário que tanto as escolas quanto os professores estejam sempre comprometidos com uma primeira e principal (senão única) ação: a aprendizagem dos alunos. E, para isso, o compromisso precisa ser real. E, olhando espaços, tempos, propostas e planejamentos pedagógicos, percebe-se que a escola não se adequa estruturalmente a essa nova realidade.

1.1. BREVE HISTÓRICO SOBRE SOFTWARES EDUCACIONAIS

Vive-se num contexto muito diferente do que existia no início do século em diversos aspectos. Um dos aspectos mais interessantes em que pode-se notar essa incrível diferença é em relação a quantidade de conhecimentos e informações produzidas nas diversas áreas de conhecimento. Assim, num contexto em que a quantidade de informações já existentes, adicionada a produzida diariamente, excede em muito a que pode ser absorvida por uma pessoa durante toda sua vida é extremamente necessário buscar formas de potencializar o aprendizado das pessoas através de ferramentas apropriadas.

É incoerente com a realidade do mundo, que os alunos sejam levados a simplesmente absorver conteúdos de informações apresentados no decorrer de sua vida como estudante pois, antes de tudo, as atividades propostas pelos professores deveriam estimulá-los a desenvolver habilidades para utilizar, relacionar, analisar e avaliar tais informações, levando-as para fora da sala de aula, e relacionando-as com elementos comuns a ele. São essas habilidades que Seabra (1993) chama de pensar crítico: habilidades compostas por elementos que constituem o pensamento crítico. Se a sala de aula se propõe a desenvolver esse pensar crítico, ele será levado então para fora da sala de aula, sendo extremamente útil na sua vida, como fator facilitador frente a tão necessária atualização em qualquer área de conhecimento em o mesmo atue futuramente.

O uso das tecnologias de hardware e software aplicadas ao processo de aprender a aprender são várias as ferramentas que podem auxiliar os alunos no processo de aprender a aprender, e o uso do computador nesse processo é uma delas, servindo como um grande aliado, como um amplificador de capacidades, e segundo Barreto (1999, p. 216), ajudando a desenvolver a capacidade de aprender a aprender e personalizando a transmissão de conhecimentos no processo de aprendizado contínuo.

Quando um Software Educacional (SE) é desenvolvido para ser utilizado como apoio ao processo de aprendizado de um determinado conteúdo, entende-se que uma das etapas no seu desenvolvimento é definir a concepção pedagógica daqueles que estão envolvidos na sua modelagem e/ou implementação. Esse raciocínio é confirmado por Ramos (1996, p. 3) quando a mesma afirma que essa etapa de desenvolvimento de SE trata-se da primeira e principal etapa, pois o tipo de uso a que se destina, reflete a concepção pedagógica do software. A autora apresenta algumas características dos softwares de acordo com o paradigma educacional utilizado na concepção e desenvolvimento de SE de diferentes

modalidades. Quando um software é utilizado para fins educacionais, invariavelmente o mesmo (ou o uso que se faz dele) reflete um dos paradigmas educacionais: comportamentalista ou construtivista.

Tabela 1 – Relação entre os paradigmas educacionais, suas características e algumas modalidades de Software Educacional.

Paradigma Educacional	Visão da natureza humana	Quanto a atividade do aprendiz.	Quanto ao direcionamento na utilização do software	Modalidades de Software Educacional
Comportamentalista	Empirista e racionalista	Algorítmico	Dura	Tutoriais, Exercitação e prática
Construtivista	Interacionista	Heurístico	Branda	Simulação, Jogos

Quanto a atividade do aprendiz, um software pode ser algorítmico ou heurístico. Num software algorítmico é predominante a ênfase na transmissão de conhecimentos do sujeito que sabe para o sujeito que deseja aprender, sendo função do desenvolvedor do software projetar uma sequência bem planejada de atividades que conduzam o aluno ao conhecimento desejado. Já nem um software heurístico, predomina a aprendizagem experimental ou por descobrimento, devido a criação de um ambiente rico em situações que o aluno deve explorar.

Quanto ao direcionamento na utilização do software, podem ser consideradas duas abordagens: dura e branda. Na abordagem dura os planos são previamente traçados para uso do computador e as atividades dos alunos resumem-se a responder a perguntas apresentadas, registrando-se e contabilizando-se erros e acertos. Na abordagem branda a atividade e interação com o computador não parecem ter um objetivo definido, fazendo com que o aluno esteja no comando, fazendo uma série de atividades consideradas interessantes por ele, onde há desafio. Os erros são fontes de reflexão e desenvolvimento de novos projetos.

1.2 O SOFTWARE HAGÁQUÊ NO PROCESSO DE LEITURA DOS ALUNOS

Telles e Oliveira Júnior (2006) ressaltam que a presença da tecnologia na escola desperta implícita ou explicitamente a reflexão sobre esses métodos, estratégias e novas possibilidades de desenvolver uma aprendizagem estimuladora.

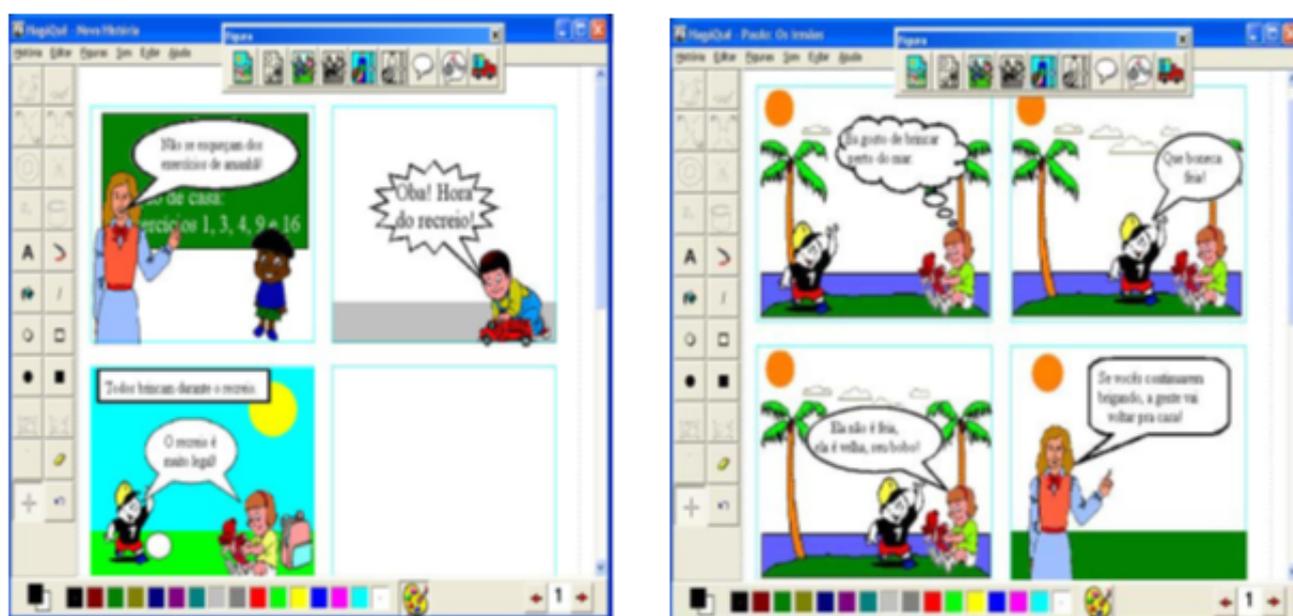
Assim, a tecnologia apresenta-se como um instrumento que possibilita diversas oportunidades de aprendizagem e interação no ambiente escolar, pois de acordo com Silva (2012, p. 40) “nos vínculos que se estabelecem nas relações humanas que acontecem dentro dos muros escolares”, destaca-se as metodologias desenvolvidas pelo professor como um agente fundamental e indispensável para administrar e aproveitar as inúmeras variáveis interativas que existem dentro de sala de aula.

Valente (1993) explica o uso das ferramentas tecnológicas na educação através do Software HagáQuê apresenta-se como uma ferramenta que é executado por intermédio do computador. Ressalta-se as HQs são consideradas por muitos como uma forma de arte. Além de entreter, as mencionadas histórias podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos mais diversos conteúdos, como geografia, matemática, história, português e idiomas estrangeiros.

Sobre a intenção em construir ambientes de aprendizagem comunicativos, e com grande potencial interativo, Bim (2001) Software HagáQuê apresenta-se como editor de HQs eletrônico que facilita o processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita.

Assim, baseado nestas características positivas das HQs, surgiu a proposta de desenvolvimento do Software HagáQuê, um editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Este software foi desenvolvido com intuito de facilitar o processo de criação de histórias em quadrinhos por uma criança ainda inexperiente no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação. Como mostra a figura abaixo:

Figura 01: Software HagáQuê



Fonte: Bim (2001)

Assim, pode-se dizer que o Software HagáQuê apresenta-se como um editor de histórias em quadrinhos visando auxiliar os professores no desenvolvimento das mais diversas disciplinas do ensino fundamental.

Diante disso, analisa-se que a partir da perspectiva educacional o uso do Software HagáQuê visa apresentar propostas para mostrar que a TIC pode servir como um auxílio durante o processo de construção do conhecimento e de habilidades. Nessa concepção, o aluno constrói algo de seu interesse a partir do uso do computador (Valente, 2001).

Contudo, pôde concluir que o uso do Software HagáQuê apresenta-se como uma importante ferramenta propulsora do desenvolvimento da linguagem escrita nos alunos, fazendo alusão a uma forma de escrita por meio de imagens de forma idêntica a linguagem retratada nos processos pré-instrumentais pelos quais passa a construção escrita.

2. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

2.1. TIPO DE PESQUISA

O artigo sobre o “Aplicativo HagáQuê como Suporte Tecnológico na Sala de Aula, um estudo de caso no Processo de Leitura em uma Escola Estadual do Município de Santana/AP” foi desenvolvido a partir de dois tipos de pesquisa, sendo a primeira uma pesquisa bibliográfica e a seguinte uma pesquisa de campo de cunho qualitativo e quantitativo. Pois de acordo com Eco (2007, p. 42):

Organizar uma bibliografia significa buscar aquilo cuja existência ainda se ignora. O bom pesquisador é aquele que é capaz de entrar numa biblioteca [e/ou consultar uma base de dados] sem ter a mínima ideia sobre um tema e sair dali sabendo um pouco mais sobre ele.

Para o autor, os resultados obtidos por intermédio da pesquisa bibliográfica auxiliarão no desenvolvimento de todas as fases e instâncias da investigação a ser desenvolvida na Escola Estadual São João, buscando envolver concepções, fundamentos, correntes teóricas, os autores mais importantes, bem como posicionar-se claramente em relação a cada um deles sobre a temática em questão.

Diante disso, a revisão bibliográfica será realizada mediante uma leitura sistemática, acompanhadas da elaboração de fichamentos de cada obra, procurando ressaltar as ideias centrais defendidas por cada autor com relação ao assunto em estudo.

O segundo tipo de pesquisa utilizado nesta pesquisa foi a pesquisa de campo de cunho qualitativo e quantitativo que segundo Silva e Silveira (2007, p. 154), envolve três etapas básicas:

- a) Preparação prévia: definição da área, dos pesquisadores, dos problemas, do conjunto de técnicas a serem utilizadas etc. É necessário fazer-se uma pesquisa exploratória, para avaliar-se o que vai ser estudado, se o pesquisado vai receber bem, e o que vai ser tomado em conta na hora da pesquisa;
- b) Definição: define-se o campo, coletam-se os dados, analisam-se os mesmos discutem-se os problemas com os envolvidos;
- c) Ação: define-se com os envolvidos uma estratégia que ajude a dar resposta aos problemas, executam-se as estratégias, avaliam-se e constroem-se os resultados.

A pesquisa de campo se apropriou de métodos e técnicas do estudo de caso para observar a dinâmica e relação dos alunos e professor com o uso do software HagáQuê em atividades de leitura.

2.2. UNIVERSO DA PESQUISA

A pesquisa de campo foi realizada na Escola Estadual São João, situada na avenida Maria Colares, nº

1905, bairro Nova Brasília, no Município de Santana-AP. Através do Decreto nº 0680 de 18 de fevereiro de 2000 o Governo do Estado cria a Escola Estadual São João a partir de 31 de maio de 1999.

Figura 2 - Imagem da Escola Estadual São João.



Fonte - Google Maps (<https://www.google.com.br/maps>)

A supracitada escola atende o Ensino Fundamental Regular com 574 (quinhentos e setenta e quatro) alunos, sendo estes de 1º a 5º ano do Ensino Fundamental de 09 (nove) anos distribuídos em 18 (dezoito) turmas que funcionam em dois turnos, sendo no turno da manhã 4 (quatro) turmas de 5º ano e 5 (cinco) turmas do 4ºano; no turno da tarde, 4 (quatro) turmas de 3º ano, 1 (uma) turma de 2º ano e 4 (quatro) turmas de 1º ano, com uma média de 32 (trinta e dois) alunos por turma.

A escola por meio da Secretaria de Estado da Educação - SEED, proporciona formação continuada para os professores, técnicos, pessoal de apoio. No que se refere à estrutura física, a escola dispõe de 09 (nove) salas de aula; 01(uma) sala ambiente que desenvolve as ações do Projeto de Leitura e Escrita; 01 (uma) sala onde funciona o Laboratório de Informática Educativa (LIED) com 16 (dezesesseis) computadores; 01 (uma) sala para a Direção; 01 (uma) sala para a Secretaria Escolar; 01 (uma) sala para a Coordenação Pedagógica; 01 (uma) sala para uso dos Professores; 04 (quatro) banheiros; 01 (uma) cozinha.

Diante desta realidade, a Escola Estadual São João ciente da sua função social, tem clareza do desempenho de sua missão, que é “Oportunizar uma ação educativa que valorize a formação da pessoa para atuar como cidadão no mundo que o cerca”. Nessa perspectiva, tem buscado apropriar-se de alguns Programas do Governo Federal, como o Plano de Desenvolvimento da Escola - PDE e do Programa Dinheiro Direto na Escola - PDDE, Programa Nacional do Livro Didático - PNLD, dos conhecimentos adquiridos nos cursos de formação continuada (Graduação dos Professores e Pró Letramento), e recentemente do Programa Mais Educação, para juntos com uma Proposta Pedagógica embasada na Pedagogia Libertadora e na concepção Crítico Social dos Conteúdos, construída por representantes da

Comunidade Escolar e da Comunidade Local, e encontrar meios para amenizar os problemas, superar os desafios, cumprir metas e principalmente alcançar seus objetivos educacionais.

A Escola desenvolve várias atividades voltadas ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos educandos, contando sempre com a parceria da comunidade escolar. Estas atividades estão fundamentadas nos projetos e eventos que proporcionam a integração entre alunos, funcionários, pais e comunidade. Dessa forma podemos destacar os Projetos: Amantes da Leitura (destaque para a Semana Temática de Leitura), Coral Escolar Sementinha, Família Nota Dez; Folclore: Arte e Cultura e em fase de elaboração o Projeto Meio Ambiente Feliz, que envolverá uma ação de jardinagem na escola, aulas passeio.

Estes projetos e ações têm como objetivo fortalecer a relação teoria e prática e funcionam como subsídios para sistematização dos conteúdos curriculares e a integração das disciplinas com os temas transversais.

2.3. PÚBLICO ENTREVISTADO

A coleta de dados será realizada em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual São João. Ressalta-se que a mencionada instituição de ensino, mantém 04 (quatro) turmas de 3º ano no turno da tarde, sendo que a variação de alunos entre as turmas é de 30 (trinta) a 32 (trinta e dois) alunos por turma.

Figura 3 - Foto da turma no dia da aplicação do questionário.



Fonte: autor

No entanto, a amostra foi constituída de 01 (um) Professor e 30 (trinta) alunos, com objetivo de coletar informações a respeito da utilização do Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos do 3º ano da Escola Estadual São João em Santana/AP. Totalizando 31 (trinta e um) sujeitos que irão fazer parte desta pesquisa de campo.

2.4. INSTRUMENTOS UTILIZADOS NA PESQUISA

Na coleta de dados utilizou-se questionários abertos e fechados, assim como a observação direta com objetivo de analisar o Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos da Escola Estadual São João,

dando ênfase as práticas de ensino do professor, com intuito de levantar dados e realizar algumas constatações apresentadas nos resultados da pesquisa.

Quando os alunos acessaram o Software pela primeira vez houve impacto ao conhecer algo que até então era novo para todos eles. Depois das instruções de como usar a ferramenta, alguns tiveram dificuldades no manuseio do software, como já era esperando, mas com o decorrer das aulas tais dificuldades foram diminuindo.

Figura 4 - Alunos utilizando o software para construir suas historinhas em quadrinhos.



Fonte: Autor

A forma de coleta de dados com o público alvo (professor e alunos) foi através de questionário. No entanto, com o professor utilizou-se um questionário com perguntas abertas. Pois de acordo com Severino (2007, p. 125) essa técnica:

De coleta de informações sobre um determinado assunto, diretamente solicitados aos sujeitos pesquisados. Trata-se, portanto, de uma interação entre pesquisador e pesquisado. (...) o pesquisador visa apreender o que os sujeitos pensam, sabem representam, fazem e argumentam.

Para o autor, o trabalho de pesquisa deverá dar conta dos elementos necessários para o desenvolvimento do raciocínio demonstrativo, recorrendo assim a um volume de fontes suficiente para cumprir essa tarefa, seja ela relacionada com o levantamento de dados empíricos do próprio pesquisador.

Em contrapartida com os alunos, utilizou-se um questionário com perguntas fechadas, que para Silva e Silveira (2007, p. 159), o questionário “consiste num conjunto pré-elaborado, sistemática e sequencialmente, e disposto em itens”.

No que se refere a forma de análise dos dados do professor foi de forma dissertativa-descritiva. Enquanto, a análise dos dados dos alunos foi através do *software Microsoft Excel*[®] 2010 e analisados quanto à frequência e porcentagem, que foi representado os resultados através de gráficos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos resultados da pesquisa buscou-se discutir o papel do software no ensino e prática da leitura, colocando o professor nesse cenário como mediador do processo de ensino e aprendizagem e o Software HagáQuê como um instrumento didático-pedagógico.

3.1. O USO DO SOFTWARE NO PROCESSO DE ENSINO E PRÁTICA DE LEITURA NA PERSPECTIVA DOCENTE

Na coleta de dados com o professor buscou-se analisar o uso e estratégias do professor para o uso do software, em que buscou-se apontar as limitações e desafios para o trabalho com o programa no ensino de leitura. Pois, sabe-se que as aulas são desenvolvidas em Laboratório de Informática Educativa (LIED), logo, precisa-se considerar as condições do ambiente, se estes estão satisfatórios para o desenvolvimento das aulas.

Pois entende-se que o processo de ensino e aprendizagem da leitura de alunos nas séries iniciais apresenta-se como um problema inerente do período de alfabetização. Sendo assim, tornou-se relevante questionar o tempo de atuação do professor, assim como as suas maiores dificuldades no ensino da leitura. De forma clara e objetiva, o professor ressaltou que:

Atuo há 20 anos em sala de aula, desenvolvo projetos, além de programas sob a coordenação da SEED (Secretaria de Estado da Educação). Minhas maiores dificuldades foram: espaço físico para realização das atividades que envolvam leitura e escrita, projeto de leitura com eficácia e em conjunto com a escola, e acompanhamento contínuo dos pais, pois em sua maioria são leigos e sentem dificuldade para incentivar os filhos quanto ao hábito de leitura (Entrevista realizada com a professora da sala de aula, CHEILA MIRANDA COSTA).

Apesar das inúmeras dificuldades relatadas pelo entrevistado a escola em conjunto com a família busca sempre o melhor para a criança, mesmo seus pais não tendo o hábito da leitura em casa, o que torna o processo um pouco mais dificultoso. Nesse contexto é que analisa-se a utilização do Software HagáQuê como instrumento de ensino, apontando que o uso do software aproximou os alunos da prática da leitura, estimulando essa prática.

Neste cenário, torna-se fundamental o uso do computador, visto que é através dele que o uso do software

se torna possível. A esse respeito, Bim (2001) a partir de suas pesquisas diz que o computador como recurso pedagógico visa auxiliar professores em suas atividades de ensino, situando a HQs como um dos gêneros adequados para o trabalho da leitura.

Silva (2012) descreve que o professor como mediador da aprendizagem do aluno pode explorar vários elementos de imagem, animação e som, fazendo interações destes com os conteúdos as serem trabalhados e nas atividades que envolvem produção de textos.

Diante do exposto, percebe-se a importância de se trabalhar o Software HagáQuê no desenvolvimento da leitura com intuito de amenizar as dificuldades do professor no desenvolvimento de aulas mais atrativas. O estímulo para a leitura é um desafio identificado no processo de aquisição de habilidades de leitura, desde a codificação até a interpretação de enunciados. De acordo com as observações realizadas em campo, comprovou-se a eficácia do software nesse processo, em que os alunos mostraram entusiasmo na participação ativa nas aulas, pelo fato de poder explorar vários elementos de imagem, animação e som na construção dos HQs.

De acordo com Bim (2001) o HagáQuê apresenta-se como um “editor de histórias em quadrinhos, gratuito, que permite o aluno a criar sua própria história com personagens, cenários e sons”, que podem ser gravados pelo aluno, visto que o software pedagógico foi criado para incentivar os alunos a leitura através das HQs.

Entende-se que o professor ao diversificar suas metodologias poderá alcançar resultados positivos de seu alunado, pois sabe-se que todos apresentam características diferenciadas diante da aprendizagem. Segundo o professor entrevistado:

De maneira construtiva, os alunos se sentem seguros para a realização das atividades propostas, como: Dinâmicas de leituras, exposições de trabalhos, realização de trabalhos em grupos, tecnologias (projeter multimídia e computador no uso do Software HagáQuê. Entrevista realizada com a professora da sala de aula, CHEILA MIRANDA COSTA).

Dentre as inúmeras metodologias que o professor utiliza no desenvolvimento de suas aulas, destacou-se o Software HagáQuê como uma tecnologia que está despertando o interesse dos alunos nas suas aulas. A partir do exposto pelo professor, constatou-se que este trabalha de forma diversificada, na sala de leitura instiga seus alunos a criarem historinhas, apresentando metodologias que estimulam uma aprendizagem significativa. Tal fato apresentado pelo professor foi registrado nas observações realizadas em campo, pois diante das diversificadas metodologias utilizadas pelo professor, destaca-se o Software HagáQuê, que apresenta-se uma tecnologia eficiente que chama a atenção dos alunos, trazendo resultados favoráveis a aprendizagem da leitura.

A este respeito, Bim (2001) diz que o uso da tecnologia para a realização de atividades envolvendo as HQs estimula os alunos no desenvolvimento da leitura e da escrita. Logo, o Software HagáQuê e a sua aplicabilidade de forma dinâmica e direcionada podem trazer resultados favoráveis para a aprendizagem dos alunos. Mas que, requer de um espaço (LIED) adequado para que os objetivos sejam alcançados com a utilização do mencionado software.

Segundo Silva (2012) diz que o uso do Software HagáQuê é bastante favorável a aprendizagem da

criança, pois as HQs sempre foram pertinentes nesse processo, por ser tratar de um de gênero textual que sempre despertou de maneira efetiva o interesse dos alunos, pois estes envolvem uma riqueza de elementos verbais e não-verbais.

Sabe-se que para a utilização do Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos é essencial que o Laboratórios de Informática Educativa (LIED) esteja em perfeitas condições para que o professor possa desenvolver suas aulas através do software. Nesse cenário, Bim (2001) alude que o Software HagáQuê tem um banco de imagens de personagens, cenários e objetos, tanto colorido quanto em preto e branco (e que podem ser coloridos no próprio software), possuindo ainda imagens de balões e onomatopéias, em que torna-se possível inserir novas imagens - capturadas na Internet, por exemplo, no banco de imagens inicial do Software HagáQuê, tornando-as disponíveis a qualquer outro usuário do software, sem necessidade de procurar as figuras pelos nomes dos arquivos.

Bim (2001) descreve que o Software HagáQuê utiliza-se de “atividades lúdicas para transmitir algum conhecimento” e assim contribuir para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor, dando ênfase a leitura e escrita na construção de HQs.

As observações em campo comprovaram que o LIED da escola campo é adequado para o uso do Software HagáQuê, pois verificou-se que as máquinas (computadores) disponíveis no ambiente recebem manutenção periódica, justamente devido a dinâmica de utilização do espaço.

Assim, sobre a utilização do Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos, o professor deixou claro que:

O referido software serve para ambos os processos, leitura e escrita, mais nesse caso específico foi voltado para o processo de leitura com os alunos. Os alunos criavam histórias com a professora da sala de leitura e posteriormente ao vir para o laboratório de informática (LIED), acessavam o software e colocavam lá suas ideias e histórias já criadas no outro ambiente (sala de leitura). Procurava estimular nos alunos a leitura, pois ao terminar sua história criada no Software HagáQuê, eles iam para outro computador ler a história criada pelo seu colega. E quando o colega não havia concluído sua história era ajudado pelo que já havia concluído. Havendo assim uma interação e troca de conhecimentos em eles (Entrevista realizada com a professora da sala de aula, CHEILA MIRANDA COSTA).

De acordo com que o entrevistado apresentou, constatou-se que o Software HagáQuê apresenta-se como um conjunto de ferramentas comuns a outros editores de desenho como: aumentar e diminuir figuras, selecionar, apagar, pintar etc. Dispõe, ainda, de um menu com opções relacionadas à edição da história de modo geral. Várias opções podem ser acionadas com o clique do botão direito do mouse, contemplando aqueles usuários mais familiarizados com programas na plataforma *Microsoft Windows*[®] (BIM, 2001).

As observações em campo confirmaram a atuação do professor diante da utilização do Software HagáQuê no processo de leitura de seus alunos, além de registrar o papel e eficiência do software no processo de ensino e aprendizagem destes alunos, registrou-se também a participação efetiva e o entusiasmo dos alunos nas aulas.

Pelo que pude perceber ao utilizar o software com os alunos, as expectativas eram as mais simples, só que com o decorrer das aulas e através das instruções dadas para os alunos, o desenvolvimento e avanços

foram muitos, visto que antes nunca haviam trabalhado com esse software. Pude perceber que ficaram mais espertos no que se diz a leitura, pois liam suas histórias criadas e posteriormente liam as histórias dos colegas (Entrevista realizada com a professora da sala de aula, CHEILA MIRANDA COSTA).

A partir das observações realizadas em campo, o professor apresentava o assunto de acordo com matéria trabalhada, por exemplo, o meio ambiente. Com essas informações trabalhadas em sala de aula, o aluno poderia criar sua história de acordo com os questionamentos levantados, como: preservação do meio ambiente, degradação ambiental e sensibilização dos alunos na conservação do meio ambiente, através do Software HagáQuê.

Segundo os dados apresentados, constatou-se que o Software HagáQuê como proposta pedagógica do professor através do desenvolvimento das HQs, vem ampliando as capacidades cognitivas dos alunos. Com isso, Bim (2001), descreve que o Software HagáQuê é considerado como um recurso promissor para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, parece ficar evidente que as HQs deixam de ser apenas um objeto de lazer para ser, também, um material de estudo e de desenvolvimento da leitura e da escrita, podendo contemplar uma diversidade de alunos e interesses pedagógicos.

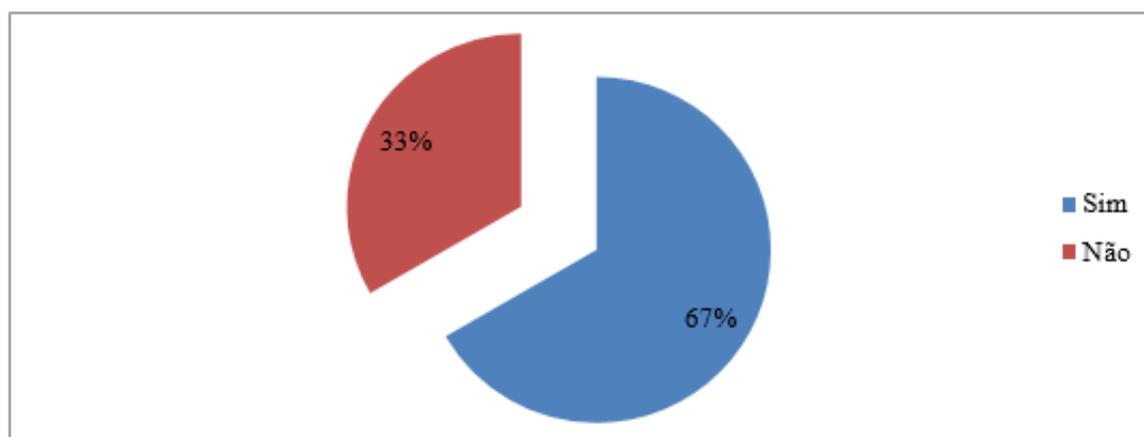
Silva (2012) ressalta que o uso do Software HagáQuê pode trazer uma diferenciação para o ensino, proporcionando uma aprendizagem focada no aprender com diversão, utilizando as HQs.

3.2. O USO DO SOFTWARE NO PROCESSO DE ENSINO E PRÁTICA DE LEITURA NA PERSPECTIVA DO ALUNO

A partir dos dados coletados com os alunos, buscou-se analisar o Software HagáQuê no processo de leitura e escrita dos alunos da Escola Estadual São João, pois sabe as dificuldades na leitura e na escrita é uma realidade apresentadas no processo de desenvolvimento dos alunos durante a aprendizagem.

Sendo assim, questionou-se junto aos alunos se eles tinham dificuldades na leitura. E através do questionário pode-se observar que 67% dos alunos ressaltaram que têm dificuldades e apenas 33% dos alunos descreveram que não tem dificuldades na aprendizagem da leitura.

Gráfico 01. Você tem dificuldades na leitura?



Fonte:

Alunos do 3º ano da Escola Estadual São João

Os dados mostraram que uma parte significativa dos alunos do 3º ano da Escola Estadual São João tem dificuldades na leitura. Sendo assim, analisa-se que é nesse processo que o uso do Software HagáQuê apresenta-se como uma possível solução para essa problemática. A esse respeito, Silva (2012) esclarece que o Software HagáQuê visa promover a aprendizagem dos alunos no que se refere as dificuldades na leitura e na escrita, uma vez que contribui para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa, pelo fato de despertar o interesse dos alunos na criação de HQs.

Bim (2001) narra que as HQs “ajudam as crianças e jovens a consolidar seus hábitos de leitura e compreensão de ideias, sem falar do potencial dos quadrinhos em trabalhar conteúdos curriculares por causa da sua grande aceitação”. Na contemporaneidade trabalhar com HQs pode ser uma proposta de incentivo ao desenvolvimento da leitura, escrita, assim como a dramatização, recontagem de histórias infantis, e apresentações artísticas, como principais recursos pedagógicos.

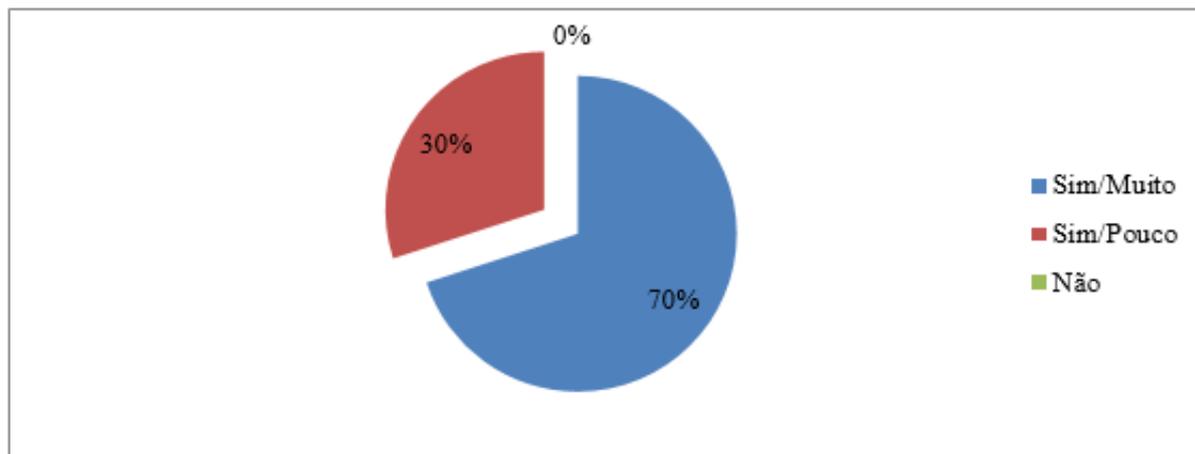
Nesse processo, destaca-se o uso do HagáQuê para desenvolver a leitura e escrita dos alunos, pois, de acordo com Bim (2001) o HagáQuê refere-se a um editor de HQs, que possui um banco de imagens com diversos elementos e inúmeros recursos de edição destas imagens para que os alunos construam sua própria história.

Cabe o professor incorporar nas suas aulas essas tecnologias, uma vez que, elas são muitas e se usadas adequadamente podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem, em que Ribeiro (2009) descreve que o “professor deve ter conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino-aprendizagem” para atividades inovadoras com a utilização dos recursos tecnológicos.

Diante disso, ao reconhecer as várias possibilidades do uso das HQs no ensino por meio do emprego do Software HagáQuê, o professor entrevistado possibilitou aos alunos a ferramenta para aprofundarem seus conhecimentos, na criação destas histórias.

Nos dados coletados dos alunos, quando perguntados se estes sabem manusear o computador, 70% dos alunos responderam sim/muito e 30% ressaltam sim/pouco. Nesse caso, o uso do software só é funcional se consideradas e resolvidas as dificuldades básicas para inclusão digital dos educandos.

Gráfico 02. Você sabe manusear o computador?



Fonte:

Alunos do 3º ano da Escola Estadual São João

Ressalta-se que a utilização da tecnologia no ambiente escolar é fundamental no desenvolvimento intelectual do aluno, uma vez que busca desenvolver uma aprendizagem significativa, como o uso de softwares educacionais, que ajudam a enriquecer ambientes de aprendizagem para que o aluno possa interagir com a tecnologia para construir seu conhecimento, visando facilitar a capacidade individual de aprendizagem de cada aluno.

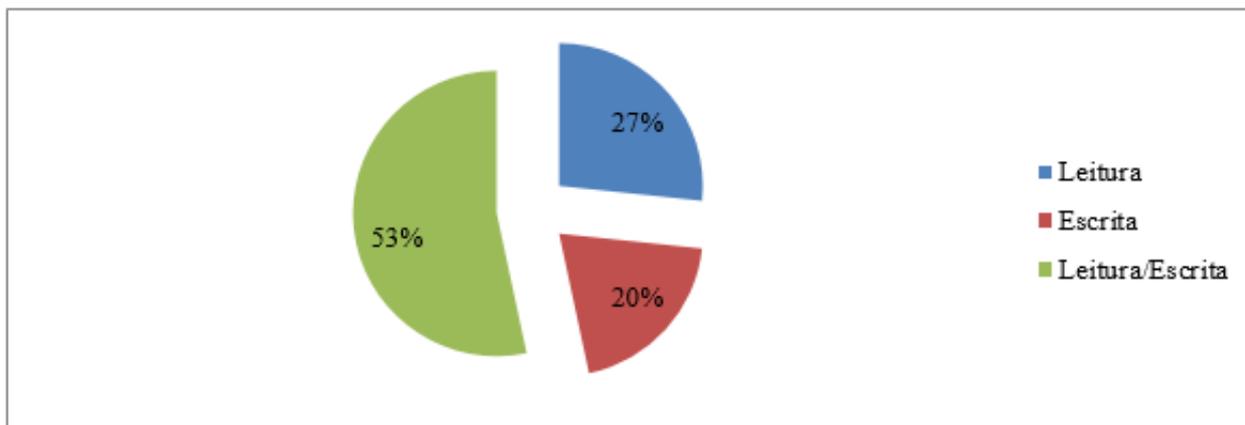
Nesse processo Silva (2012) diz que o computador pode ser usado de forma mais didática, a partir da utilização de softwares, como o HagáQuê que é uma alternativa muito rica pedagogicamente, visto que sua principal característica é a interatividade entre professor e alunos.

Bim (2001) descreve que o Software HagáQuê permite algumas alterações como por exemplo, acrescentar cenários, personagens e objetos sobre qualquer tema que o professor deseje trabalhar, ele permite criar histórias novas, salvar para continuar posteriormente, publicar a história na internet, acrescentar sons (inclusive de voz), ruídos, balões, onomatopéias, utilizar cenários, personagens, criar HQs sempre visando o desenvolvimento educacional.

Sendo assim, constata-se a importância de se trabalhar o Software HagáQuê nas aulas, pois a ludicidade que envolve o desenvolvimento das HQs estimulam os alunos na aprendizagem da leitura e da escrita de forma dinâmica e direcionada, onde o professor pode apresentar a temática e posteriormente os alunos podem desenvolver as histórias de acordo com o assunto abordado em sala de aula.

Os alunos também foram questionados sobre quais habilidades que desenvolveram com o uso do HagáQuê. Cerca de 27% reconheceram que o software ajudou no desenvolvimento da prática de leitura; 20% ressaltaram que foram estimulados a desenvolver a escrita e 53% relataram que desenvolveram tanto a leitura como a escrita.

Gráfico 03. Você desenvolveu que habilidades com o Software HagáQuê?



Fonte: Alunos do 3º ano da Escola Estadual São João

A partir dos dados coletados confirmou-se que o Software HagáQuê desenvolve tanto a leitura com a escrita dos educandos, sendo assim, justifica-se a sua utilização no contexto educacional, pois com as observações realizadas em campo pode avaliar o quanto o software demonstra pontos positivos em sua usabilidade, pois através dele os alunos demonstram segurança ao manusear o computador e estímulo para criar histórias e desenvolver competências de leitura.

Diante do exposto, acredita-se 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 melhoria na aprendizagem significativa. Sob esse viés da aprendizagem significativa, o que se nota é que o software amplia os espaços e possibilidades de contato do aluno com o universo da leitura, estimulando uma relação pró-ativa e não impositiva no processo de aprendizagem.

Ao se sentir apto e estimulado a criar, o aluno se relaciona com a leitura de modo mais significativo, tornando a prática um processo participativo, o que nos faz indicar que o processo de aprendizado das competências de leitura é mais significativo e constitutivo da experiência do aluno.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na contemporaneidade, o contexto social passou por grandes transformações, em que a globalização aproxima as informações através das tecnologias, em que o emprego de HQs nas escolas como mediadora no processo de ensino e aprendizagem está sendo usada cada vez mais como forma de superar antigas práticas pedagógicas.

Assim, em implicação da evolução das tecnologias, surgiu o Software HagáQuê, um editor de HQs, que possui um banco de imagens com vários elementos (cenários, personagens, balões, etc.) e vários recursos de edição destas imagens para que os alunos construam sua própria história.

A partir da pesquisa realizada com a utilização do Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos do 3º ano da Escola Estadual São João em Santana/AP, constatou-se que o professor desenvolve aulas inovadoras com o uso do software que estimulam a participação dos alunos nas aulas, através da criação das HQs.

As observações realizadas em campo, confirmaram que o professor utiliza o software HagáQuê em suas aulas para alcançar um melhor rendimento na leitura dos educandos, favorecendo a alfabetização destes de forma dinâmica e estimuladora, por meio das HQs. Ressalta-se ainda que o uso do Software HagáQuê pode trazer diferenciações para o ensino, proporcionando uma aprendizagem focada no aprender com diversão, utilizando as HQs, pois o software além de divertir, estimula o exercício da linguagem oral e escrita.

Assim, a partir do questionamento levantado sobre de que forma o professor usa o Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos do 3º ano da Escola Estadual São João em Santana/AP, constatou-se que os professores da sala de aula, LIED e sala de leitura trabalham de forma conjunta, pois cada um desses ambientes tem sua forma de atuar e trabalhar, mas com o intuito de trazer sempre suas atividades voltadas para que esses alunos procurem desenvolver da melhor maneira possível a arte da leitura. Pois ao desenvolver a leitura a escrita será desenvolvida logo a seguir.

Com isso, constata-se a relevância da temática abordada para a aprendizagem dos alunos, assim como para a atuação do professor diante do ensino dos educandos, através do uso do Software HagáQuê no processo de leitura, pois tais constatações demonstraram que o uso do software contribuiu para melhorar a aprendizagem dos alunos no que diz respeito a criação, interpretação e leitura de textos através das HQs.

Diante disso, ressalta-se que objetivo geral foi alcançado com êxito, uma vez que foi possível analisar o uso do Software HagáQuê no processo de leitura dos alunos do 3º ano da Escola Estadual São João em Santana/AP, a qual o professor utiliza o software como instrumento de aprendizagem na criação de HQs.

Contudo, espera-se que com os resultados desta pesquisa, os professores passem a entender que o Software HagáQuê faz parte das novas tecnologias que o professor pode utilizar no contexto educacional que serve para estimular a aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Jorge Muniz. Inteligência Artificial no limiar do século XXI. Jorge Muniz Barreto. Florianópolis: J. M. Barreto, 1999.

BIM, Sílvia A. **HagáQuê: editor de história em quadrinhos**. (Dissertação de Mestrado) – Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

BRASIL (1996). Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei Darcy Ribeiro – Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União. Poder Legislativo, Brasília, DF, 23 de dezembro de 1996.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HORA, D. **Gestão democrática na escola**. Campinas, SP: Papyrus.1994.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papyrus.2007.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget. 2000.

LITTO, F.& FORMIGA, M. **Educação a distância, o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.

MEC/EPROINFO. **Educação na Sociedade da Informação. Sociedade da Informação do Brasil (livro verde)**. Cap. 4. 2008. Disponível em http://www.sbc.org.br/p_d/cap04.pdf. Acesso em: 20 fev. 2015.

MORETTO, V. P. **Prova: um momento privilegiado de estudo, não um acerto de contas**. (8ª ed.). Rio de Janeiro: Lamparina.2009.

PARO, V. H. **A gestão da educação ante as exigências de qualidade e produtividade da escola pública**, 3.ª ed. Petrópolis: Vozes.1996.

RAMOS, Edla Maria Faust RAMOS. **Análise ergonômica do sistema HiperNet buscando aprendizado da cooperação e da autonomia**. Tese de Doutorado. UFSC. Florianópolis, 1996. [on-line] Disponível em <http://www.inf.ufsc.br/~edla/> Acessado em: 10 mai. 2015.

RIBEIRO, V. M. M. **Alfabetismo e atitudes: pesquisa com jovens e adultos**. Campinas: Papyrus. Ação Educativa, 2009.

SEABRA, Carlos. **O computador na criação de ambientes interativos de aprendizagem**. Em Aberto. Brasília, ano 12, n.57, jan./mar., p.45-50. 1993.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**, 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, E. da. **Uma alternativa didática: a produção de histórias em quadrinhos por alunos do Ensino Fundamental a partir das narrativas populares**. Dissertação de mestrado em Linguística, Taubaté, UNITAU, 2012.

SILVA, José Maria da; SILVEIRA, Emerson Sena da. **Apresentação de trabalhos acadêmicos: normas e técnica**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

TELLES, Anderson T.; FERNANDES, Daniella P.; OLIVEIRA JÚNIOR, Vlademir F. **Quebrando paradigmas na educação com o uso da tecnologia**. In: II Congresso em Educação e Tecnologias Digitais e VI Semana de Matemática – Anais. Ji-Paraná: UNIR, 2006.

VALENTE, José A. **Diferentes usos do computador na educação**. Campinas: UNICAMP, 1993.

_____. **Aprendendo para a vida: o uso da informática na educação especial**. São Paulo: Cortez, 2001.

^[1] Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amapá-UNIFAP; Especialista em Coordenação Pedagógica pelo Instituto de Ensino Superior do Amapá-IESAP. Pedagoga do Governo do Estado desde março/2006.

^[2] Graduado como Técnico em Informática Educativa pela Faculdade SEAMA/AP; Graduado no

Curso de Licenciatura em Informática pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá-IFAP; Especialista em Educação a Distância pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial-SENAC/AP; Especialista em Mídias na Educação pela Universidade Federal do Amapá-UNIFAP. Professor do Governo do Estado desde março/2010.

Enviado: Março, 2018

Aprovado: Janeiro, 2019

PUBLIQUE SEU ARTIGO CIENTÍFICO EM:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/enviar-artigo-cientifico-para-submissao>