



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

SOFTWARE EDUCATIVO NA PRODUÇÃO DE HIPERTEXTOS: USO DO HAGAQUÊ EM ESCOLAS DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE BOQUEIRÃO-PB

Marília Gerlane Guimarães da Silva; Antonio Roberto Faustino da Costa

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) - mariliagerlany@hotmail.com

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) - robertofaustino@gmail.com

Resumo: Na atualidade, é improvável imaginar a dinâmica social e a organização humana sem a presença das inovações tecnológicas. Tais transformações evidenciam a necessidade humana pela busca e apropriação de novas informações continuamente e destaca o papel da educação como estratégia para orientar as mudanças sociais e educacionais. Considerando que as crianças têm grande interesse por histórias em quadrinhos, sendo a sua leitura um passatempo bastante comum e conhecendo o potencial de seu uso e dos computadores na educação, o *software* multimídia HagáQuê é tomado como interface para a pesquisa aqui apresentada. O estudo foi iniciado com o Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba e tem como objetivo geral analisar a importância do uso de *softwares* educativos na produção de hipertextos em escolas de Ensino Fundamental I da Rede Pública Municipal de Boqueirão-PB. Trata-se de uma pesquisa qualitativa exploratória e descritiva, apoiada no presente estudo em revisão da literatura e, na sequência, em observação e aplicação de questionários. Como principal resultado ora alcançado tem-se o reconhecimento da importância de inclusão dos *softwares* educativos no processo de ensino e aprendizagem, bem como a contribuição do *software HagáQuê* na produção de histórias em quadrinhos em sala de aula. Conclui-se que o *software HagáQuê* tende a constituir um excelente recurso de incentivo à criação e leitura, incluindo vantagens como a facilidade de edição das histórias, uso de diversas imagens, cores e sons, atraindo a atenção e interação do aprendiz.

Palavras-chave: Produção de hipertextos, Softwares educacionais, Rede Pública de Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

Atualmente, estamos presenciando uma significativa evolução das tecnologias da informação. Essa evolução tecnológica tem sido veloz e surpreendente, a tal ponto que a sociedade atual passou a ser chamada de “sociedade da informação”. Kenski (2007, p. 33) enfatiza essa nova cultura e realidade informacional como consequência do poder da linguagem digital, baseado no acesso a computadores e todos os seus periféricos, a internet, os jogos eletrônicos, etc., que está influenciando cada vez mais na constituição de novos conhecimentos, valores e atitudes da sociedade.

Na atualidade, é improvável imaginar a dinâmica social e a organização humana sem a presença das inovações tecnológicas. Tais transformações evidenciam a necessidade humana pela busca e apropriação de novas informações continuamente e destaca o papel da educação como estratégia para orientar as mudanças sociais e educacionais.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Diante desta realidade, fica praticamente impossível manter as novas tecnologias distantes do ambiente escolar, já que estas poderão oferecer para toda a escola um espaço muito mais enriquecedor, com variados instrumentos de informação, que poderão estar colaborando com uma melhor e mais ampla apreensão dos conteúdos e possibilitando aos alunos uma aprendizagem significativa, justamente porque as mesmas já fazem parte da sociedade em que o aluno está inserido, ou seja, do seu dia a dia.

É neste contexto que a escola deve estar atenta e aberta para as mudanças que a sociedade sofre, em estado de permanente aprendizagem, introduzindo os recursos tecnológicos na educação, sobretudo a inserção de softwares educativos que enriquecem ainda mais o uso de computadores. Mediando, de modo significativo, a inserção dos alunos na sociedade do conhecimento, a fim de que o mesmo possa lidar com as constantes transformações que as novas tecnologias proporcionam ao mundo, bem como auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, trazendo melhorias na produção de textos e na escrita, e na abordagem de conteúdos em sala de aula, favorecendo uma melhor fixação dos mesmos; além de ser uma maneira de interagir e motivar a todos na busca do aprender.

Portanto, é importante frisar que a educação voltada às tecnologias da informação visará à absorção coletiva do conhecimento, pois através destes os alunos aprenderão mais e estarão mais aptos a socializar o saber. Ensinar com as novas tecnologias conduz a resultados significativos, principalmente quando há, também, uma mudança na postura do educador e no ensino e aprendizagem convencional. Por que não utilizar os *softwares* educativos como ferramenta pedagógica facilitadora do processo de aprendizagem da leitura e da escrita? Por que não viabilizar a utilização dos *softwares* educativos na escola?

Partindo de tais indagações, o presente estudo tem como objetivo geral analisar a importância do uso de *softwares* educativos na produção de hipertextos em escolas de Ensino Fundamental I da Rede Municipal de Boqueirão-PB. Com objetivos específicos pretende-se descrever como acontece a inclusão dos mesmos no processo de ensino e aprendizagem das escolas urbanas e rurais do município, bem como identificar a contribuição do software HagáQuê na produção de histórias em quadrinhos em sala de aula.

METODOLOGIA

Em se tratando da metodologia, trata-se de uma pesquisa qualitativa exploratória e descritiva, apoiada no presente estudo em revisão da literatura e, posteriormente, em observação e aplicação de questionários. Levam-se em

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

consideração, aqui, as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e as contribuições de autores como Valente (1999), Almeida (2000), Weiler (2006), Kenski (2007), Zancanaro (2011) e Moran (2012).

Partindo da discussão ora construída, em etapa subsequente o estudo será desenvolvido em escolas do Ensino Fundamental I da Rede Pública Municipal de Boqueirão-PB, especificamente com professores e alunos. Serão observados se há inclusão de *softwares* educativos no processo de ensino e aprendizagem das escolas urbanas e rurais do município, tomando como base a importância e a necessidade da interação de professores e alunos com tais recursos em prol da leitura e da escrita.

Para a coleta de dados serão aplicados questionário junto aos professores e alunos da amostra de escolas/turmas para verificar a percepção de ambos a respeito dos *softwares*. Em seguida, será aplicado o *software HQ* durante o estudo e transformada em produto da pesquisa nas escolas em que o mesmo não está inserido e que, por sua vez, tenham condições de ser adotado.

Essa aplicação acontecerá primeiramente a partir de estudo a respeito das histórias em quadrinhos por meio de textos e ilustrações, com uma abordagem histórica seguida da sistematização dos principais elementos que caracterizam a produção dos gibis, como: o discurso, os recursos visuais, balões, onomatopeias, etc.

Com essa exploração, que inicialmente partirá do gênero história em quadrinhos, será trabalhada a criação de personagens, cenários e história, desenvolvendo no aluno a imaginação criativa. Posteriormente, será realizada pelos alunos em grupos a produção de uma história em quadrinhos a partir de um determinado tema em folhas de ofício, para depois trabalharem na sala de informática com o programa *HagáQuê*.

Na sequência, na sala de informática, serão explicadas todas as ferramentas do programa com o uso do *datashow*, partindo para a criação individual de uma história em quadrinhos usando os recursos disponíveis no *software* educativo.

Após a construção das histórias em quadrinhos, serão salvos no próprio programa *HagáQuê* e computador utilizado para tal e depois os alunos apresentarão suas produções impressas socializando-os com toda a comunidade escolar e familiares. Após a coleta de dados e a experiência *in loco*, os mesmos serão classificados de forma sistemática através de seleção, codificação e tabulação.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso de recursos tecnológicos em educação ganha importância, uma vez que as crianças aprendem mais facilmente a partir de informações visuais. É o que acontece com o computador, que disponibiliza elementos de imagem, animação, som entre outros, através de *softwares* educativos, facilitando o processo de ensino e aprendizagem. O computador pode ser usado de forma mais didática, a partir da aplicação de *softwares* educativos, que é tão ou mais importante que o próprio instrumento utilizado na área de informática educacional (ROCHA; CAMPOS, 1993; ZANCANARO, 2011).

A utilização dos *softwares* educativos no ensino tem por objetivo atuar como agente de transformação da educação, mas não deve agir sozinho, o educador tem um papel muito importante para tal mudança. É com a ajuda do educador que se deve descobrir o lugar didático desta tecnologia e, para tanto, este precisa ser capacitado a assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não somente um transmissor de informações. Para que isso ocorra, o professor deve procurar se capacitar tanto no aspecto computacional, no que diz respeito ao domínio do computador e dos *softwares*, quanto no aspecto de fazer interações do computador com os conteúdos a serem trabalhados e nas atividades que envolvem a disciplina.

É importante frisar que a escolha dos *softwares* educativos é determinada pela abordagem educacional adotada, seja ela instrucionista ou construcionista. Estas abordagens determinam a utilização do *software* como uma ferramenta de interação que pode ser usado para transmitir ou construir conhecimentos. A abordagem instrucionista utiliza os *softwares* educacionais do tipo tutorial, exercício e prática ou jogo apenas como complemento ou reforço das atividades desenvolvidas em sala de aula, mudando a atividade apenas do papel para o computador. Desta forma, o computador se reduz a um mero recurso de transmissão da informação para o aluno, não contribuindo para o desenvolvimento da aprendizagem.

A escolha e a utilização das novas tecnologias em educação, a exemplo dos *softwares* educativos, deve ser cuidadosamente planejada, portanto, para que tais ferramentas possam promover a aprendizagem do aluno e para que esta prática se torne realmente significativa. Ou seja, a sua utilização deve ser analisada levando-se em consideração a junção do computador, *software* educativo e professor. É fundamental o professor, enquanto mediador da aprendizagem pelo computador como ferramenta educacional, conhecer e saber utilizar diferentes tipos de *softwares* educativos.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Segundo Valente (1999, *apud* Kanno 2008, p. 7), os diferentes tipos de *softwares* existentes podem ser classificados em:

- Tutorial: é um *software* que apresenta informações de forma sequencial, previamente organizada e definida em hipertextos, que possibilita ao aprendiz o controle das informações apresentadas, por meio de “navegação” entre os itens;
- Exercício e prática: são *softwares* que se limitam a resolver exercícios no computador, reduzindo as atividades a mera execução e memorização da informação, sem garantir a compreensão da atividade por parte do aprendiz;
- Programação: é um *software* que permite a realização do ciclo descrição-execução-reflexão-depuração-descrição. Dessa forma, possibilita que o aprendiz, por meio das atividades de programação, reflita sobre os resultados de suas ações e ideias tornando-o consciente de seu conhecimento;
- Processador de texto: é um *software* que também permite que as ações do aprendiz possam ser analisadas em termos do ciclo descrição-execução-reflexão-depuração-descrição. Entretanto, não auxilia no processo de construção do conhecimento e compreensão das ideias, pois a mediação entre o aprendiz e o computador se limita ao idioma materno e aos comandos de formatação;
- Multimídia e *Internet*: são *softwares* ricos em recursos como a combinação de textos, imagens, animação e sons que permitem a exploração e aprofundamento de um amplo número de tópicos. Assim, ele pode ser utilizado na forma pronta ou como sistemas de autoria em que o aprendiz desenvolve sua multimídia. A utilização do *software* multimídia pronto assemelha-se ao tutorial, pois limita o aprendiz às informações disponíveis no *software* não oferecendo oportunidade para que ele compreenda e aplique de modo significativo as informações selecionadas. Dessa forma, tanto o uso de multimídia pronta e *internet* ajudam o aprendiz a obter informações, mas não a compreender ou construir conhecimentos com a mesma;
- Simulador e Modelagem: São *softwares* que possibilitam a visualização virtual de situações reais, na qual os alunos podem participar através da realização de testes e experiências. O *software* de simulação pode ser classificado como aberto ou fechado. No *software* de simulação o modelo já construído é fornecido ao usuário e no *software* de modelagem o aprendiz, além de escolher o modelo, pode desenvolvê-lo e programa-lo;



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

- Jogos: São *softwares* que têm como característica principal desafiar e motivar o aprendiz envolvendo-o numa competição e podem também ser analisados em termos do ciclo descrição-execução-reflexão-depuração-descrição. No entanto, tal competição poderá desviar a atenção do aprendiz para apenas o interesse de vencer o jogo, dificultando, assim, o processo de aprendizagem por não refletir os processos e estratégias envolvidos no programa.

Nesta perspectiva, considera-se que as crianças têm grande interesse por recursos tecnológicos, bem como por histórias em quadrinhos, sendo a sua leitura um passatempo bastante comum. Reconhecendo o potencial dos HQs e dos computadores na educação em geral, utiliza-se como interface na realização da presente pesquisa o *software* multimídia HagáQuê que tem um sistema de autoria e segue uma abordagem construcionista. O estudo teve seu início durante a realização do Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), percebendo-se o potencial dos *softwares* educativos enquanto ferramenta pedagógica na construção de hipertextos, bem como no incentivo à leitura.

Além de ser uma ferramenta com vários recursos midiáticos, o *software* HagáQuê é também instrumento que pode ser aplicado pelas escolas numa perspectiva de projeto de incentivo à produção e leitura de textos, realizado no decorrer do ano letivo. Sendo esta, também, uma forma de incentivar o professor do ensino fundamental I a fazer uso dos recursos tecnológicos em suas aulas, com foco na produção textual e leitura.

O *software* HagáQuê é um editor de histórias em quadrinhos, distribuído gratuitamente, que possibilita a criança criar sua própria história, o mesmo possui um banco de imagens com os diversos componentes para a construção de uma história (cenário, personagens, balões, etc.) e vários recursos de edição destas imagens. O som (disponível no *software* e/ou gravado pela criança) é outro recurso oferecido para complementar a história criada no computador.

Trata-se de um *software* de multimídia de sistema de autoria, que apresenta instruções de forma clara, com várias possibilidades de uso, especifica os requisitos de *hardware/software*, é de fácil instalação e desinstalação, 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.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Para melhor entendimento sobre tais termos, Zancanaro (2011, p. 23) explica:

Hipertexto é um ambiente de software para a organização de conhecimentos ou dados para a aquisição de informações e para a comunicação, ele é descrito como um conjunto de nós conectados por ligações. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos, seqüências sonoras ou documentos complexos. Os itens de informações não são ligados linearmente, mas sim através de ligações como estrelas de forma reticular. O produto de hipermídia, conforme Galvez (1998) consiste em sistemas que tornam possível a disponibilidade de uma grande quantidade de material de aprendizagem estruturado. Este material é acessível a partir de uma máquina e, navegável através de ligações explícitas. O material de aprendizagem armazenado no produto de hipermídia engloba comunicação de instruções em diferentes formas, que seriam textos, gráficos, áudio, vídeo, etc.

O *software* HagáQuê (Figura 1), apresenta muitos caminhos para a solução de problemas quando o sujeito é quem determina quais as ferramentas (cenários, textos) que serão utilizadas para alcançarem a formatação de uma história em quadrinhos. Possibilita a formulação e verificação de várias hipóteses, necessárias à depuração dos resultados, quando o aluno busca as formas mais adequadas há construção da história para que a mesma tenha um sentido lógico e possibilita a integração de diferentes disciplinas, tais como: Português, Matemática, Geografia, História, Ciências e, dependendo da escolha da linguagem escolhida, a Língua Inglesa.

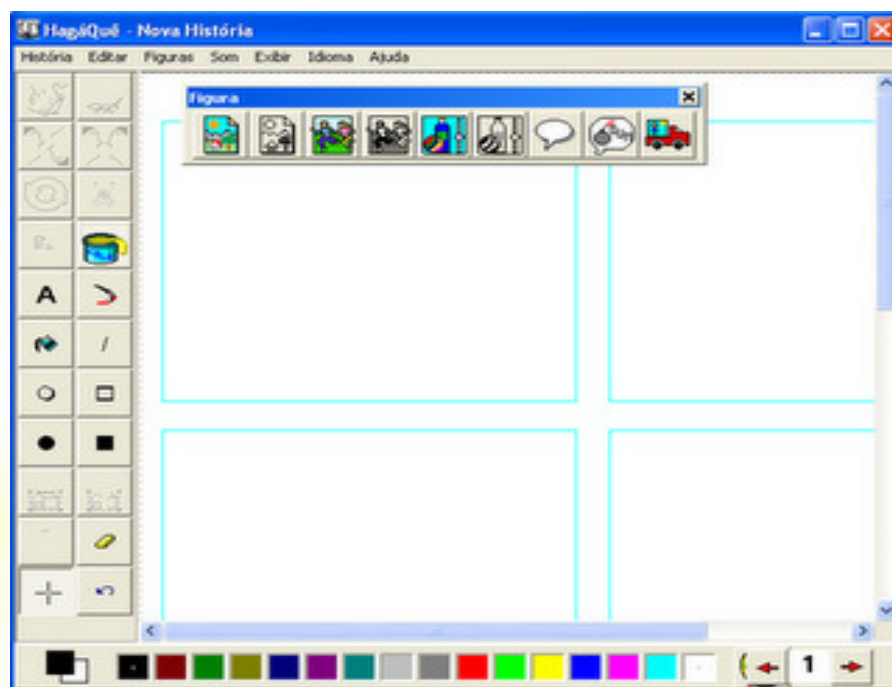


Figura 1- Screenshot de tela do *software* HagáQuê



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Segundo Zancanaro (2011, p. 27), o *software* HagáQuê utiliza-se de atividades lúdicas para transmitir algum conhecimento e assim contribuir para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor das crianças, podendo ser utilizada qualquer figura armazenada no computador bem como a publicação das histórias produzidas na *internet*.

O uso do *software* HagáQuê pode trazer significativa contribuição para o ensino, proporcionando uma aprendizagem focada no aprender com diversão, utilizando as histórias em quadrinhos. Os quadrinhos são sugeridos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) (BRASIL, 1997) como um gênero adequado para o trabalho de desenvolvimento da escrita. A criação de uma história em quadrinhos ajuda crianças em todos os estágios de desenvolvimento da linguagem escrita. No início, é possível que a criança construa uma história apenas com desenhos e depois, em um estágio mais avançado acrescente, com o elemento verbal.

Nos PCN's verifica-se uma ampla preocupação quanto aos gêneros diversificados que devem ser trabalhados na leitura e escrita dentro da escola e como estes devem ser explorados. A escola deve se responsabilizar pela ampliação do conhecimento das crianças durante todo o percurso de ensino, possibilitando que estes se tornem capazes de interpretar diferentes textos que circulam socialmente, de assumirem a palavra e, como cidadãos, de produzirem textos eficazes nas mais variadas situações, pois a leitura de gêneros diversos capacita o aluno a estabelecer relações entre os textos que lê e outros textos já lidos.

Além de divertir, o HagáQuê pode estimular no exercício da linguagem escrita e oral, constituindo um excelente incentivo à produção de textos por parte dos alunos, “[...] uma vez que usam uma linguagem próxima da língua falada, contendo gírias, expressões regionalizadas e neologismos, aliada à sequência de imagens.” (ZANCANARO, 2011, p. 27)

O trabalho de leitura e produção textual deve envolver todos os alunos, inclusive aqueles que ainda não sabem ler convencionalmente. O gênero história em quadrinhos é uma ótima escolha, uma vez que oferece diferentes possibilidades de leitura. De sorte que o *software* HagáQuê é um excelente recurso de incentivo à criação e leitura de tal gênero, visto que apresenta diversas vantagens para a criação, como a facilidade de edição das histórias, além de possibilitar o uso de diversas imagens, com cores e sons, atraindo, portanto, a atenção e interação do aprendiz.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

CONCLUSÃO

Sabendo que as tecnologias inseridas nas aulas poderão estar colaborando com uma melhor e mais ampla apreensão dos conteúdos, já que fazem parte da sociedade em que o aluno está inserido, cabe à escola e, principalmente, ao professor a responsabilidade de buscar formas e metodologias de seu uso, de modo a contribuir com a aprendizagem significativa dos alunos. A partir deste estudo se pretende buscar uma prática inovadora, utilizando o *software* HagáQuê como um recurso facilitador para o processo de ensino e aprendizagem, após investigações sobre a utilização de outros *softwares* educativos.

A pesquisa que será desenvolvida na sequência deste estudo demonstra 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 incentivar nos alunos a criatividade, imaginação, leitura, escrita, enfim, interagir de forma lúdica e prazerosa no processo de ensino e aprendizagem.

Em pesquisa anterior já foram observados nos alunos avanços qualitativos quanto à segurança no manuseio do equipamento, bem como no desejo de participar das atividades propostas. Estes foram tomando consciência de suas possibilidades de trabalho individual e alcançaram um novo patamar de conhecimento. Pretende-se estender tal experiência a outras turmas, com o propósito de analisar e identificar avanços e contribuições dos *softwares* educativos na produção de hipertextos.

Neste sentido, conclui-se que a interação do professor com mediações tecnológicas em ambientes computacionais assinala fecunda relação pedagógica, podendo assim potencializar o ensino e a aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

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

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Língua Portuguesa: Ensino de primeira à quarta série. Brasília: MEC, 1997. v. 2.

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



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

MORAN, José Manuel. **A integração das tecnologias na educação.** Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2015.

ROCHA, A.R.C.; CAMPOS, G.H.B. Avaliação da qualidade de *software* educacional. **Em aberto.** Brasília, v. 12, n. 57, jan./mar. 1993. Disponível em <www.emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/845/757>. Acesso em: 02 out. 2015.

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

WEILER, Lara. **A educação e a sociedade atual frente às novas tecnologias.** [2006] Disponível em: <http://jararaca.ufsm.br/websites/l&c/download/Artigos/L&C_1S_06/LaraL&C2006.pdf>. Acesso em: 15 set. 2015.

ZANCANARO, Edicarla Venturolli. **Avaliação do *software* *hagáquê*, auxiliando no processo ensino-aprendizagem da língua portuguesa.** Cuiabá, 2011. Monografia (Especialização em Informática na Educação) - Instituto de Computação, Universidade Federal de Mato Grosso.