



**X COLÓQUIO
INTERNACIONAL**
"Educação e Contemporaneidade"
22 a 24 de Setembro de 2016
São Cristóvão/SE - Brasil



ISSN: 1982-3657

HAGÁQUÊ COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: APRESENTANDO POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

VALÉRIA FERNANDES OLIVEIRA SANTOS

ELISSANDRA SILVA SANTOS

EIXO: 14. TECNOLOGIA, MÍDIAS E EDUCAÇÃO

RESUMO O objetivo deste trabalho é utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na alfabetização e letramento, tendo em vista novas metodologias que facilitem de forma significativa o ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, o *software* HagáQuê mostra-se como um recurso tecnológico em razão de oferecer ferramentas inovadoras no processo de codificação, decodificação de palavras, construção e interpretação de textos e imagens. Metodologicamente, essa pesquisa consistiu num levantamento exploratória através da qual imergimos no *software* HagáQuê com o intuito de avaliar as possibilidades pedagógicas. Como resultado, observamos que o programa apresenta interfaces que suscitam a criação de histórias e que contribuem de forma lúdica a aquisição de conhecimentos. **Palavras-chave:** HagáQuê; Letramento; TIC. **ABSTRACT** The objective of this work is to use Information and Communication Technologies (ICT) in literacy and literacy process, considering new methodologies that facilitate the mediation of teaching and learning. In this perspective, HagáQuê software is shown as a technological resource, due to deliver innovative tools in the process of encoding, decoding words, as well as the construction and interpretation of texts and images. Methodologically, this research consisted of a survey of exploratory immersed in HagáQuê software in order to assess their pedagogical possibilities. As a result, we observed that the program provides interfaces which cause the creation and construction of stories and contribute to acquire knowledge. **Keywords:** Literacy; HagáQuê; literacy ; ICT.

INTRODUÇÃO

Atualmente, deparamo-nos com as tecnologias da informação e comunicação (TIC) em diversas situações, de forma ubíqua e contínua e, junto a nós, assistimos uma nova geração conectada e apta a essas novas tecnologias digitais.

Contudo, diante desse novo aluno imerso na cultura digital, tornou-se um desafio para o docente utilizar uma didática tradicional, conduzir uma aula e acompanhar os múltiplos processos de aprendizagem chamados por Mark Prensky (2001) de nativos digitais. Segundo Prado e Friede (2015), nascer em uma era de tecnologia "foi determinante para o desenvolvimento de seu estilo de comunicação e aprendizagem" (FRIEDE, 2015, p.4). As Tecnologias de Informação e Comunicação tornaram-se indispensáveis por serem capazes de facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

2. Fundamentação Teórica

2.1 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

No decorrer dos séculos, a evolução da tecnologia em sala de aula é uma realidade perceptível, e é pertinente questionarmos se esse avanço é de fato significativo no processo de ensino-aprendizagem. Desse fato, considera-se oportuno mencionar Prado (2015, p.3):

É verdade que o acesso à informação mudou: os alunos trocaram as enciclopédias pelos sites, as escolas substituíram o quadro negro e o giz por lousas eletrônicas e as transparências nas apresentações de *PowerPoint*. Mas essas são mudanças superficiais, pois o modo de ensinar e aprender mudou pouco (Prado, 2015, p.3). O modo de ensinar e aprender mudou pouco, pois o professor continua a ensinar (e os alunos continuam a aprender) de maneira tradicional (Prado, 2015, p.3).

Contudo, não podemos deixar de perceber as Tecnologias de Informação e Comunicação como ferramentas que podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem, conforme nos apresentam Giroto (2012, p.21):

As aplicações das TIC para a realização de atividades traz uma série de vantagens, tais como: a individualização do ensino respeitando o ritmo e o tempo de realização de atividade de cada aluno; a flexibilidade que permite o uso de canais sensoriais distintos; a avaliação contínua e dinâmica; a auto avaliação; a manutenção da atividade/exercício de acordo com as necessidades educacionais do aluno; o ajuste do nível de dificuldade da atividade; o desenvolvimento de hábitos e de disciplina para sua utilização; a motivação, pois por meio de jogos, temas, cores, figuras, formas que atendem aos interesses dos alunos estimulando-os, de diferentes maneiras, a realizar as atividades propostas, entre outras.

Também Giroto, Póker e Omote (2012, p.18) analisam as possíveis dificuldades de implementação das TIC na *práxis* pedagógica:

O uso das TIC está se disseminando atingindo gradativamente a escola e, conseqüentemente, a | utilizada pelos professores, nas salas de aula. Entretanto, apesar desse notório movimento, a mai Pedagogia ainda não incorporou na sua matriz curricular esse importante conteúdo. Nem os profes nem os milhares de professores que estão se formando para atuar na rede pública de ensino aprofundado sobre o uso, na prática pedagógica, das Tecnologias de Informação e Comunica constatar que a maioria das escolas públicas tem recebido do Estado, recursos e instrume diversificados, muitos gestores e professores ainda não sabem como utilizá-los. Em geral os m recebidos não são usados de forma adequada ou são subutilizados.

Com relação à essa realidade, Ana Prado (2015, p.10) coloca que

[...] os métodos de ensino devem se adaptar a cada aluno, e não o contr esse objetivo, usa-se a tecnologia para identificar as necessidades individualmente, recomendar a ele um conteúdo personalizado e incentiva melhorando assim seu desempenho.

Assim sendo, o professor atual precisa incluir em sua prática estratégias inovadoras que contribu ensino e aprendizagem de crianças e jovens, visando potencializar suas competências e habilidades.

2.2 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL

Tendo em consideração as estratégias que constam no Plano Nacional de Educação (PNE), vale res 13.005, de 25 de junho de 2014, Art. 14, Meta 5, refere-se a alfabetização de todas as crianças.

5.3) selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a alfabetização de criança diversidade de métodos e propostas pedagógicas, bem como o acompanhamento dos resultado ensino em que forem aplicadas, devendo ser disponibilizadas, preferencialmente, como recu abertos;

5.4) fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadora: alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos (as) alunos (as) diversas abordagens metodológicas e sua efetividade; [...]

5.6) promover e estimular a formação inicial e continuada de professores (as) para a alfabetização conhecimento de novas tecnologias educacionais e práticas pedagógicas inovadoras, estimulando programas de pós-graduação stricto sensu e ações de formação continuada de professores (as) pa [1]

A prática do letramento está diretamente relacionada com a nossa conduta social, do mesmo mo

impregnada em nossas atividades diárias. Dessa forma Finger-Kratochvil (2009, p.213) apontam qu [...] as novas TICs (sic) permeiam as relações sociais de várias formas e em várias medidas, de como separar a instância social da instância tecnológica; e, por isso, precisamos tornar-nos repercussões nas práticas de leitura, escrita e nas atividades de aprendizagem.

Ler, segundo Ferreiro e Teberosky (1999, p.22), “[...] equivale a decodificar o escrito em so compreende-se que para tal capacidade é necessário o conhecimento das letras e suas junções a fonemas. Contudo, em tempos atuais, decodificar palavras tornou-se de certo modo, básico, exige além da interpretação de textos levando ao estágio do letramento conforme define Soares (200 “[...] entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da em práticas sociais”.

Por conseguinte, tais destrezas para inserir-se no “mundo” do letramento, “esbarram-se” com a v aspiração por recursos tecnológicos da Geração Z. Vale ressaltar, algumas peculiaridades da aprendizagem:

São bem características dessa geração a facilidade no uso de novi-dades tecnológicas, a dificul-atenção em algo, à confiança em sua ha-bilidade de fazer várias coisas ao mesmo tempo, a saturaç e a crença de que sabem tudo – fatores que representam um desafio real para os professores (como um todo (PRADO e FRIEDE, 2015, p.4).

Do mesmo modo que os autores acima, Bim (2001, p. 57) destaca a relevância de inovaçõ metodológicas na construção do saber.

O sistema educacional, baseado no paradigma da produção em massa, onde a informação é "e aluno, tem se mostrado inadequado aos novos tempos, tempos da sociedade do conhecimento. Pe apontam para algumas características que deverão estar presentes na "nova educação", entre el aluno a habilidade de compreender uma determinada situação e ser capaz de tomar decisões soluções; a escola deverá ser capaz de atender às demandas e necessidades dos alunos; conteúdo fragmentado ou descontextualizado da realidade.

Desse modo, atrelar a didática e conteúdos a vivência tangível do aluno, com o proposito de educacional mais próximo da sua realidade.

2.3 ESTADO DA ARTE

Em pesquisa realizada no Google Acadêmico e Scielo, foram encontrados quatro artigos signif *software* HagáQuê. Um relacionado à criação do projeto e três referentes a aplicação do programa (processo de ensino-apredizagem.

Ao que concerne a criação do HagáQuê, Bim(2001) disserta acerca do projeto desde a aspiração e recurso que fosse utilizado no computador à uma ferramenta que proporcionasse uma produção de que alunos do primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental de três escolas no município obtivessem uma aprendizagem significativa. Segundo a autora:

O objetivo inicial deste trabalho foi desenvolver o protótipo de um ambiente para criação de histórias em quadrinhos. Este ambiente deveria oferecer imagens, recursos para edição destas imagens e recursos para divulgação das mesmas (BIM, 2001, p.4).

Em virtude de conceder parâmetros intrínsecos para o processo de aprendizagens de crianças, comenta acerca do programa HagáQuê como ferramenta pedagógica e objeto tecnológico.

[...] verificou-se a necessidade de oferecer um ambiente computacional para criação de HQ que, mais abrangente, no sentido de oferecer condições de uso à diversos propósitos educacionais; imagens que não sejam somente as que vem acompanhada com o produto; Ofereça recursos para edição destas imagens; Ofereça maior liberdade de criação.

Com o título de *O Software HagáQuê: uma proposta para a prática da Língua Portuguesa escrita para pessoas com surdez*, Nogueira (2009) propõe em sua dissertação, averiguar os benefícios que o aplicativo HagáQuê oferece às pessoas com surdez, no que diz respeito ao ensino da escrita da Língua Portuguesa. Foi possível perceber que a motivação para tal feito partiu de empregar uma Tecnologia Assistiva, como uma ferramenta para o processo de aprendizagem da Língua Portuguesa.

Com objetivo de garantir a igualdade de oportunidades na educação, o paradigma da inclusão em contextos escolares muitas inquietações, dentre elas o questionamento sobre a função social das novas tecnologias; as estratégias pedagógicas utilizadas para a educação na e para a diversidade de pessoas com surdez; a surdez como um fator de impedimento para o processo de aprendizagem na escola, dentre outras (NOGUEIRA, 2009, p. 18).

Em uma perspectiva de inclusão, Tanaka e Rocha (2004) tratam sobre *O redesign do HagáQuê visa objetivando apontar sobretudo as possibilidades e insuficiências da TIC na Educação Inclusiva*, ou seja, o aplicativo em uma Tecnologia Assistiva.

Diante das pesquisas realizadas, foi concebível perceber a relação direta do HagáQuê como meio de ensino-aprendizagem. Outra proposta apresentada intitulada *O uso do HagáQuê como ferramenta para a construção de histórias em quadrinhos: auxiliando no processo de ensino e aprendizagem*

experiência do protótipo com crianças entre 9 e 13 anos, fundamentando-se na importância da aquisição de conhecimentos.

Diante da atual sociedade da informação, fica praticamente impossível manter as novas tecnologias no ambiente escolar, já que estas poderão oferecer para toda a escola um espaço muito enriquecido com instrumentos de informação, possibilitando aos alunos uma aprendizagem significativa (SILVA, 2013).

Destarte, podemos observar a relevância do HagáQuê como suporte de aprendizagem multidisciplinar para atender demandas, desde uma nova ferramenta que promova a criança "típica", até mesmo a inclusão de necessidades educacionais especiais ao mundo do letramento.

3. Sobre o software Hagáquê

Ao abrir o *software* HagáQuê, este apresenta-se com duas opções principais de barras de ferramentas. Na primeira barra, há diversas funções para inserção de cenários, personagens, objetos, figuras, textos, onomatopeias. Da mesma maneira que, proporciona edição, aperfeiçoamento e aprimoramento de elementos inseridos anteriormente. As disposições dos quadrinhos permitem a criação de histórias, bem como, correção de histórias preexistentes no *software*.

Os seis primeiros ícones da barra de ferramenta denominada de "Figura" possibilitam inserir cenários, objetos coloridos e/ou preto e branco. Os demais símbolos seguindo a ordem referem-se à inserção de onomatopeias e importar figuras. Ao clicar em uma dessas gravuras, exceto a última, abre-se uma janela que oferece opções de escolhas e ao selecionar, é possível editar utilizando a barra de ferramenta localizada no lado esquerdo do usuário. A configuração citada exibe, no início, desenhos de um dinossauro e uma flor. Há opções para aumentar e diminuir figuras e textos. Abaixo destes, há duas ilustrações, que permitem inverter horizontalmente imagens e balões.

Vale salientar que as representações desses ícones simplificam quanto ao entendimento das funções, visto que o aplicativo é principalmente voltado para crianças "[...] esta configuração é a que melhor se adequa [...], pois como estão ainda em processo de alfabetização os símbolos gráficos são melhores com texto nos menus" (BIM, 2001, p.36).

Em seguida, representado por duas setas que formam um círculo e uma tesoura, estas figuras permitem atividades de girar e recortar. Subsequentemente, existem atalhos para formatar, editar e/ou copiar/colar: copiar, colar, editar textos, pincel, balde, linha, elipse, retângulo, elipse preenchida, retroceder a figura para frente de outra figura, pôr o desenho para trás de outro desenho, apagar e selecionar respectivamente. Foi observado que os itens mencionados favorecem a criatividade dos alunos, de modo a suscitar e idealizar uma produção de HQ digital.

No que diz respeito à estrutura de inclusão de textos, foi analisado que este poderia conter um ide ortográficos, acentuação e concordância, dado que, apontaria possíveis falhas na escrita, instig reparar a irregularidade da escrita.

No que se refere à operação do *Menu*, tem-se as seguintes composições:

- **História:** Especifica-se a execução de nova e abrir histórias preexistentes no sistema, abrir a história, salva como, imprimir, publicar na internet, sair.
- **Editar:** Desfazer ação, recordar, copiar, colar e apagar seleção.
- **Figuras:** Exposição de cenários, personagens e objetos coloridos e/ou preto e branco, balão, importar figura.
- **Sons:** Gravar, apagar e importar sons. Recurso que pode ser incorporado às figuras.
- **Exibir:** Menu de histórias, figuras e som, linhas auxiliares, paleta de cores, ferramentas de e marcas de som.
- **Ajuda:** Índice, tutorial e sobre.

No que concerne ao *Menu* posto no canto inferior do *software*, foi verificado que se trata de uma pa

4. Proposta de Uso

No decorrer dos últimos tempos, a cultura da educação vertical predominou as *práxis* pedagógicas dar-se-á ao observar essa prática perpetuar em nossas salas de aula em dias atuais, momento er impera nossas ações e a nova geração apresenta aspecto peculiar de aprendizagem. Nessas si refletir perante esse impasse.

Não há dúvidas de que é urgente a necessidade de mudar a forma como os conhecimentos são trab aula. Mas isso não pode ser feito de forma irrefletida: antes de se modernizarem as escolas, é fundi compreendidos aqueles que são os maiores interessados nisso tudo: os estudantes (PRADO e FRIED

Antes de argumentar acerca das potencialidades que o *software* HagáQuê pode ofecerer no proces e letramento de crianças, faz-se imprescindível exemplificar o relato de um professor citado por F que modificou sua metodologia, aliando as TIC ao seu exercício profissional.

Professores que fazem uso da tecnologia na sala de aula conseguem ver bons resultados. O profes Neto, de São Paulo, leciona desde 1995 e sempre se interessou pelo uso da tecnologia na sala utilizado diferentes ferramentas: Google Forms, You-Tube, simuladores e redes sociais específicas

alunos, como a Edmodo. Ele comenta sua experiência: “Vejo no ensino híbrido uma maneira conteúdos trabalhados na sala de aula com assuntos do cotidiano atrelando ferramentas e plataformas adaptativas e até mesmo as redes sociais.

O programa HÁGAQuê disponibiliza em seus recursos a oportunidade de utilizar uma metodologia que tange a alfabetização e letramento de crianças. Por motivo de ser um espaço virtual de criação, que possui mecanismos que suscitam o desafio de inventar e reinventar aventuras podendo ser apontado como um “adepto” na construção do saber. Vale destacar que, na área de histórias preexistentes que favorecem a elaboração sem “perder tempo” com a montagem do cenário dos objetos. Visto que, o nosso objetivo em questão, trata-se de voltar a concentração para a codificação de palavras, esperando-se certo nível de coesão e coerência com a situação exposta.

Em uma recomendação de atrelar o lúdico à uma aprendizagem significativa no “mundo das letras”, concede dispositivos de inserção de textos e onomatopeias, como método de motivação para construção. Segundo Alves e Teixeira (2014, p.123)

A necessidade de motivar as pessoas e de gerar envolvimento nas tarefas e ações em empresas, em cursos e treinamentos leva muitas instituições a adotarem estratégias lúdicas e elementos considerados no planejamento de seus cursos e ações.

[...] o produto a ser elaborado é um objeto de aprendizagem e, para isso, [...] precisa incorporar flexibilidade, customização, interoperabilidade, as facilidades oferecidas de busca, a atualização e das atividades. Sendo esta uma tarefa complexa e que envolve um novo conceito de aprendizagem. TEIXEIRA, 2014, p.139)

Dessarte, torna-se pertinente enfatizar acerca da importância da busca de inovações tecnológicas no aprendizado. Visando a fuga do método tradicional até o avanço de novas possibilidades facilitadoras a medição do saber.

5. Considerações Finais

Diante da extensão tecnológica sucessiva, as ações educativas da escola e professores carecem visando um ensino-aprendizagem diferenciado ao que se refere ao processo de alfabetização das crianças.

As TIC podem tornar-se mediadoras nesse exercício, e em especial o *software* HÁGAQuê, posto que ferramenta com recursos específicos que propiciam e suscitam a criatividade de crianças de forma lúdica.

Diante do que foi colocado, almeja-se com este artigo fomentar a reflexão de educadores e gestores para considerarem o uso do software apresentado bem como a prática da metodologia exposta, tendo

da TIC em sala de aula bem como promover a possibilidade de também alcançarem o letramento di

6. Referências ALVES, Marcia Maria; TEIXEIRA, Oscar. **Gamificação e objetos de aprendizagem gamificação no design de objetos de aprendizagem**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 Sílvia Amélia. **HagáQuê: Editor de Histórias em Quadrinhos**. 2001. 72 f. Dissertação (Mes Ciências da Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

Disponível em:

<http://

www.

ufrgs.br

/niee/eventos/SBC/2000/pdf/wie/art_condensados/wie060.pdf

>.

Acesso em: 01 jun. 2016. BRASIL. Constituição (2014). **Plano Nacional de Educação – PNE**. nº junho de 2014. Brasília,

Disponível em:

<http://

www.

planalto.gov.br

/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm

>.

Acesso em: 18 jun. 2016. FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**, 1999. 300 p. FINGER-KRATOCHVIL, Claudia. **Letramento e tecnologia: o aprendiz est na era da informação**. Scielo Books, Salvador, p.202-229, 2009. EDUFBA.

Disponível em:

<http://

www.

academia.edu/19575639/LETRAMENTO_E_TECNOLOGIA_O_aprendiz_estrategico_e_critico_na_era_

Acesso em: 15 jun. 2016. GIROTO, Claudia Regina Mosca; POKER, Rosimar Bortolini; OMOTE, **tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas**. Oficina Universitária: Cultura Acadêmica NOGUEIRA, Jorge Luiz Fireman. **O software HagáQuê: uma proposta para a prática da lí escrita da pessoa com surdez**. 2009.

Disponível em:

<http://

www.

repositorio.ufal.br

:8080/handle/riufal/323> Acesso em 22 jun. 2016. PRADO, Ana. **Por que os educadores preta data show e como fazer isso**. [S.l.] Geekie. Fevereiro de 2015. E-Book. PRADO, Ana; FRIEDE, R **aluno do século 21 e como ensinar a nova geração**. [S.l.] Geekie. Junho de 2015. E-Book. SILVA Guimarães da. **O uso do software HagáQuê como ferramenta pedagógica na construção quadrinhos: auxiliando no processo de ensino e aprendizagem**. 2013.

Disponível em:

<http://
dspace.bc.uepb.edu.br
/jspui/bitstream/123456789/1912/1/PDF%20
-%20
Mar%C3%
ADlia%20
Gerlane%20
Guimar%C3%
A3es%20
da%20
Silva.pdf

> Acesso em 20 jun. 2016. SOARES, Magda. Alfabetização e Letramento: Caminhos e Descaminhos **Pedagógica**, [s.l], p.96-100, 29 fev. 2004. Artmed Editora.

Disponível em:

<http://
www.
acervodigital.unesp.br
/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf
>.

Acesso em: 07 jun. 2016. TANAKA, Eduardo Hideki; DA ROCHA, Heloísa Vieira. O redesign do acessibilidade. In: **Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. 2004. p.329-3

<http://
www.
br-ie.org/pub/index.php
/sbie/article/view/334/320>

Acesso em: 22 jun. 2016.

[3] BRASIL. Constituição (2014). **Plano Nacional de Educação - PNE** nº 13.005, de 25 de junho (

Disponível em:

<http://
www.

planalto.gov.br

/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm

>.

Acesso em: 18 jun. 2016. [4] Cf. referência para baixar o software HagáQuê na internet: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%A1>

nied.unicamp.br

/?

q=content/hag%C3%

A1qu%C3%

AA

[1] Pós-graduanda do curso de Especialização em Docência da Educação Superior com Ênfase em Educação a Distância da Faculdade Jardins (Aracaju-SE); Professora da Educação Básica. Graduada em Pedagogia (UFS). Graduada em Terapia Ocupacional (UFS). Contato: valeriafernandes_@hotmail.com

[2] Doutoranda em Educação (PPGED/UFS); Professora da Educação Básica e da Educação Superior do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação (GEPIED/UFS/CNPq). Orientadora apresentada ao Módulo "Novas Linguagens em Educação" da Especialização em Docência da Educação Superior com Ênfase em Educação a Distância da Faculdade Jardins (Aracaju-SE). Contato: elissandra.gepied@gr

Recebido em: 07/08/2016

Aprovado em: 09/08/2016

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: