

Desenvolvendo Atividades Pedagógicas com o uso do software HagáQuê.

Luan Roger Santos Santana^{1*} (IC), Pablo Henrique Machado de Araújo^{2**} (ICJr), Walteno Martins Parreira Júnior^{3***} (PO)

¹ Curso de Engenharia de Computação – Fundação Educacional de Ituiutaba (FEIT-UEMG), Ituiutaba-MG, Brasil.

² Escola Estadual Gov. Israel Pinheiro, Ituiutaba-MG, Brasil

³ Cursos de Eng. de Computação, Eng. Elétrica e Sistemas de Informação – Fundação Educacional de Ituiutaba (FEIT-UEMG), Ituiutaba-MG, Brasil

*luanengcomputacao@gmail.com; **pablo.henrique.1@hotmail.com; ***waltenomartins@yahoo.com

Palavras chave: Tutorial; História em quadrinhos; Atividade interativa; Banda desenhada;

Introdução

A tarefa de ensinar é composta por vários aspectos. Dar aula não é somente adentrar em uma sala e ministrar sobre um assunto central, de modo improvisado. Mas, porém, conta com a habilidade de ensino e criatividade do professor para lidar com as diversas situações. O ato de planejar antecipadamente a metodologia que será usada, para atender o maior número de alunos possível, pode não só amenizar situações adversas como também, possibilitar maior rendimento na relação entre quantidade de matéria ministrada e absorvida a cada encontro do docente com os discentes. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) auxiliam no acesso a informações que podem ser de grande importância para a capacitação dos instrutores e auxiliam no planejamento de suas aulas. A atualização do professor em relação às mudanças no pensamento comum e características tecno-científicas, é base para o incentivo de participação do estudante como ser atuante e transformador na sociedade.

Através do desenvolvimento de um material de apoio para instruir o professor quanto ao uso do software HagáQuê, e colaborar com a qualidade de ensino nas escolas, mesmo que em pequena dimensão, atribuindo valores tecnológicos, artísticos, entre outros, através de atividades simples, como a criação de uma banda desenhada. Onde o aluno participe junto ao professor.

Resultados e Discussão

Os tutoriais e guias são indicados para professores que estão começando a usar o computador nas escolas e são apresentados formas alternativas de apoiá-lo a desenvolver suas aulas com o uso do computador. Nestas condições, neste projeto, foi desenvolvido materiais de referencia de boas práticas pedagógicas com o uso das TIC's e, integrado ao mesmo, instruções de utilização do software HagáQue, desenvolvido por Sílvia Amélia Bim, como trabalho de conclusão de mestrado na Unicamp, o qual seguem o projeto do governo de estímulo a uso de softwares de licença pública, dentro das escolas.

Os educadores têm como uma de suas competências auxiliarem o aluno a compreender o mundo em sua volta, disponibilizando informações que possa ajudar o aluno a estar inserido no atual contexto cultural, que conforme Machado ocorre “de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas, ou,

se preferirem, estética de uma época ou lugar”¹, que no contexto hodierno se mostra suscetível a constantes mudanças.

A apostila confronta de forma razoável estes temas ocorrentes na formação intelectual da criança, porém tem seu foco em mostrar a possibilidade de demonstrar isso em forma de bandas desenhadas, mantendo cuidados segundo Piaget, que “cada estágio constitui então, pelas estruturas que o definem, uma forma particular de equilíbrio, efetuando-se uma evolução mental no sentido de uma equilíbrio sempre mais completa”².

Após a discussão destes aspectos, foi tratado com bastante minúcia o desenvolvimento de um manual em texto e vídeo do software anexando-os ao material instrucional, onde estão explicitadas todas as funcionalidades do HagáQuê. O próximo passo é um curso piloto para professores de educação básica, pois neste estágio da aprendizagem é conveniente a demonstração do mundo por imagens, “porque as visualidades mediam e organizam o conhecimento e o imaginário social”³.

Conclusão

A aplicação de bandas desenhadas no ambiente pedagógico colabora eficientemente na aprendizagem, seja no ensino básico, fundamental ou médio. Pois sendo aplicada em coerência com o estágio de desenvolvimento psicológico segundo Jean Piaget, auxilia na formação da cognição humana.

Também é notória a necessidade de um software desta finalidade, com mais funcionalidades, e que tenha uma interface entre o usuário e o software mais agradável e intuitiva, a fim de agilizar o processo de edição das bandas desenhadas.

Agradecimentos

Os autores agradecem a FEIT, a UEMG e a FAPEMIG pelo apoio aos projetos de iniciação científica de nível superior e ao projeto de iniciação científica júnior, assim como também aos que estiveram próximos e colaboraram de alguma forma com o desenvolvimento deste projeto. Projeto apoiado pelo edital PAPq-2011.

¹ MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós cinema* – Campinas: Papyrus, 1997. – (coleção campo imagético)

² PIAJET, Jean. *Seis estudos de Psicologia*. Rio de Janeiro: Forense, 1967. Título original: Six études de psychologie, 1964

³ GUIMARÃES, Leda. *As influências das imagens no processo de aprendizagem a partir das inovações tecnológicas*. 2008

SANTANA, Luan Roger; ARAÚJO, Pablo Henrique M. de; PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. Desenvolvendo atividades pedagógicas com o uso do software HagáQuê. In: SEMINÁRIO REGIONAL DE PESQUISA DAS INSTITUIÇÕES INTEGRADAS DE ENSINO SUPERIOR E TÉCNICO DO PONTAL DO TRIÂNGULO MINEIRO, 1., 2011, Ituiutaba. **Anais...** Ituiutaba: UFU. 2011. p. 32.