

## Uso do software HagáQuê na Escola

Pablo Henrique Machado de Araújo<sup>1\*</sup> (ICJr), Luan Roger Santos Santana<sup>2\*\*</sup> (IC), Walteno Martins Parreira Júnior<sup>3\*\*\*</sup> (PO)

<sup>1</sup> Escola Estadual Gov. Israel Pinheiro, Ituiutaba-MG, Brasil

<sup>2</sup> Curso de Engenharia de Computação - Fundação Educacional de Ituiutaba (FEIT-UEMG), Ituiutaba-MG, Brasil

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

\* pablo.henrique.1@hotmail.com

\*\* luanengcomputacao@gmail.com

\*\*\* waltenomartins@yahoo.com

Palavras chave: Manual; Educação; Banda Desenhada; Computação

### Introdução

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no âmbito escolar tem crescido consideravelmente nos últimos anos, devido ao incentivo do governo, sendo o mesmo através do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) do Ministério da Educação (MEC), que disponibiliza equipamentos computacionais para as escolas no intuito de integrar, desde cedo, os alunos ao meio digital. Considerando-se que a informática nas escolas estimula alunos e professores a buscarem recursos diferentes para o aprendizado, criando um ambiente de participação recíproca na construção do conhecimento. De acordo com Valente<sup>1</sup>, “A construção do conhecimento advém do fato de o aluno ter que buscar novos conteúdos e estratégias para incrementar o nível de conhecimento que já dispõe sobre o assunto que está sendo tratado via computador”. Entende-se que colaboração de pessoas que têm suas atividades profissionais, estreitamente relacionadas a tecnologias, com um enfoque facilitador para o aspecto letivo pode ser aprazível a discentes e docentes.

Com isso o projeto foi desenvolvido de forma a disponibilizar material bibliográfico e em mídia visual, para uso dentro das escolas tendo como referencia de utilização o software HagáQuê de Silvia Amélia Bim, o qual é um software de edição de quadrinhos.

### Resultados e Discussão

Através de pesquisas a materiais que referenciam o uso de tecnologias e técnicas voltadas para o ensino, foram construídos conhecimentos a cerca de como as TICs podem ser aplicadas dentro de uma sala de aula. Segundo Parreira Júnior<sup>2</sup>, “Com as TICs podemos vivenciar processos participativos de ensinar e aprender, onde o professor deixa de ser a fonte única do conhecimento, passando a ser o mediador ou orientador num processo dinâmico e amplo de informação inovadora. O computador é um elo importante no ciclo de ações descrição-reflexão-depuração, que possibilita unir o professor orientador e o aluno-investigador utilizando todas as habilidades disponíveis do professor e do aluno.”

Sabe-se que existe um conhecimento prévio, por parte do professor, sobre as técnicas de ensino para cada faixa etária de alunos, pois aquele lhe é apresentado

na graduação. Então a abordagem do tema vem com caráter de revisão, para lembrar alguns conceitos já absorvidos.

Estes conceitos podem ser aplicados a vários métodos de ensino, um deles é através de bandas desenhada, que é uma combinação de imagens e textos ou apenas imagens, que apresentam alguma idéia ou conceito em espaço reduzido, em algum veiculo informativo, excedendo a esta regra as revistas de quadrinhos e afins que possuem edições extensas destinadas apenas a bandas desenhadas.

No material produzido foram expostas todas as funcionalidades do software HagáQuê, de modo simples e dinâmico. E para certificar que os conceitos apresentados na apostila e vídeo aulas, são realmente aplicáveis, portanto, foi desenvolvida uma guia de atividades, onde o aprendiz desenvolve uma história modelo que aborda todas as funcionalidades do software.

### Conclusão

Os materiais desenvolvidos até o momento atendem seus objetivos, e o próximo passo será a revisão dos objetos produzidos com a intenção de oferecer um curso à comunidade acadêmica para validação e conclusão das atividades.

Novas revisões podem ocorrer em função dos resultados alcançados neste curso.

### Agradecimentos

Ao professor orientador Walteno Martins Parreira Júnior pelo seu empenho em favorecer o crescimento intelectual na pesquisa, a Universidade do Estado de Minas Gerais e a Fundação Educacional de Ituiutaba por possibilitarem a realização deste projeto.

<sup>1</sup> VALENTE, José Armando. Informática na Educação no Brasil: Análise e Contextualização Histórica. In: **O computador na sociedade do conhecimento**. \_\_\_\_ (org), Brasília: Ministério da Educação, 1999. p. 11-30.

<sup>2</sup> PARREIRA JÚNIOR, Walteno Martins. In: DALBEN, .A. I. L. F. et al. (Orgs). Encontro nacional de didática e prática de ensino (endipe), XV, 2010. Belo Horizonte (MG). Anais... . UFMG, 2010, CD-ROM.

ARAÚJO, Pablo Henrique M. de; SANTANA, Luan Roger; PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. Uso do software HagáQuê na escola. In: SEMINÁRIO REGIONAL DE PESQUISA DAS INSTITUIÇÕES INTEGRADAS DE ENSINO SUPERIOR E TÉCNICO DO PONTAL DO TRIANGULO MINEIRO, 1., 2011, Ituiutaba. **Anais...** Ituiutaba: UFU. 2011. p. 47.