UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E TECNOLOGIAS – CAMPUS XXIII – SEABRA - PEDAGOGIA

Discente: Carla Nascimento, Raiane Lopes, Sidiane Santos e Susane Lima

Disciplina: Tecnologia da Informação e Comunicação

Docente: Vinícius Navarro Morende

Curso: Licenciatura em Pedagogia

Turno: Noturno - Turma: 2018.1 - IV semestre- Ano letivo: 2019.2 – Data: 12/02/2020

**Letramento digital: uso do *software* HagáQuê para produção de Histórias em Quadrinhos em turmas de 6º ano do Ensino Fundamental na disciplina de Língua Portuguesa.**

**RESUMO**

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento do letramento digital de alunos do 6º ano do Ensino Fundamental a partir do gênero Histórias em Quadrinhos com a utilização do software Hagáquê, a fim de tornar os discentes autores de seu próprio conhecimento, capazes de ler e interpretar informações em ambientes digitais. A proposta está organizada em oficinas que acontecerão durante, no mínimo, um semestre letivo, na disciplina de Língua Portuguesa.

1. **INTRODUÇÃO**

As tecnologias são ferramentas importantes no ambiente escolar, já que atraem crianças e jovens e ajudam no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos, oferecendo diversas possibilidades de interação e construção de sentidos. Diante disso, o presente trabalho aborda sobre a utilização do software HagáQuê para produção de histórias em quadrinhos, a fim de desenvolver o letramento digital e não apenas a aprendizagem mecânica de sua utilização, pois Velloso (2010, p. 35) afirma que “para ser considerado letrado digitalmente, o indivíduo precisaria ir além de manusear tecnicamente o computador. Necessitaria desenvolver capacidades que o ajudem a interagir e comunicar-se eficientemente em ambientes digitais.”.

1. **JUSTIFICATIVA**

Com o avanço das tecnologias digitais, o processo de aquisição e uso da escrita e de imagens vem sendo cada vez mais facilitado. Diante disso, há a necessidade de buscar pelo desenvolvimento e transformação do processo educativo a partir da utilização dos recursos tecnológicos no ambiente escolar, a fim de promover o letramento digital, ou seja, ensinar os educandos a buscar, organizar, avaliar e interpretar informações em ambientes digitais para utilizar conhecimentos de maneira crítica e significativa.

1. **HIPÓTESES**

Ao trabalhar essa proposta de letramento digital por meio de histórias em quadrinhos, os alunos desenvolverão o senso crítico em relação ao uso de tecnologia para o benefício da aprendizagem, além de provocar à inspiração, criatividade, imaginação, o que contribuirá para minimizar as dificuldades em língua portuguesa, bem como promover o interesse na aprendizagem, pois a aprendizagem acontece quando há sentido e significado no processo de ensino-aprendizagem.

1. **OBJETIVOS:**

4.1 Objetivo geral:

Desenvolver nos educandos o letramento digital a partir da produção de histórias em quadrinhos com o programa HagáQuê.

4.2 Objetivos específicos:

* Reconhecer o valor expressivo dos recursos tecnológicos na produção textual;
* Conhecer o gênero textual HQ e sua finalidade;
* Desenvolver nos discentes o senso crítico e criativo por meio da possibilidade de produção das histórias em quadrinhos.

**5. LETRAMENTO DIGITAL: USO DO *SOFTWARE* HAGÁQUÊ PARA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM TURMAS DE 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA**

A sociedade passa por transformações constantes em sua organização, o que implica em mudanças na concepção de aprender e ensinar. Com isso, acredita-se que a implantação de tecnologias nos espaços educacionais potencializa o processo de ensino-aprendizagem, no entanto, é preciso considerar todos os desdobramentos da utilização de tecnologias com fins educativos, uma vez que aprender a usá-las de maneira mecânica não garante atingir a finalidade última da educação, é preciso, sobretudo, atribuir sentido a sua utilização, bem como promover a reflexão, a fim de desenvolver o letramento digital nos educandos, ou seja, ensiná-los a buscar, organizar, avaliar e interpretar informações em ambientes digitais para utilizar conhecimentos de maneira crítica e significativa, pois Velloso (2010, p. 35) afirma que “para ser considerado letrado digitalmente, o indivíduo precisaria ir além de manusear tecnicamente o computador. Necessitaria desenvolver capacidades que o ajudem a interagir e comunicar-se eficientemente em ambientes digitais.”.

Assim, em cumprimento à competência geral 5 da BNCC que visa “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares)” (BRASIL, 2017, p.9) e, a fim de formar cidadãos críticos e criativos, as escolas, enquanto instituições educativas, devem pensar em alternativas para facilitar a inserção do educando no universo do letramento digital. Desse modo a produção eletrônica de histórias em quadrinhos, a partir do software HagáQuê (editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos) foi o recurso escolhido para utilizar a em turmas do 6° ano do Ensino Fundamental na disciplina de Língua Portuguesa.

A execução do projeto deverá ocorrer em oficinas durante, pelo menos, um bimestre letivo, que serão organizadas do seguinte modo:

* Oficina 01: Conhecendo o gênero “Histórias em Quadrinhos”

Distribuição e leitura de HQs, seguida de discussão e exploração sobre o gênero textual e a temática abordada.

* Oficina 02: Aprendendo as características do gênero

Observar as histórias e descrever os elementos presentes.

* Oficina 03: Escolha do tema para produção

O tema deverá ser escolhido a partir de discussão coletiva. É importante que seja de interesse dos alunos para que seja uma atividade contextualizada e motivacional.

* Oficina 04: Explorando o tema

Discussão do assunto e organização de informações.

* Oficina 05: Produção textual

Apresentação do software HagáQuê, seu funcionamento e mecanismos, no Datashow. Em seguida os alunos iniciam a produção das HQs digitais.

* Oficina 06: Socialização das histórias

Neste momento, com o texto impresso, alunos e professor deverão revisá-lo com o intuito de verificar a organização das ideias e informações para constatar e/ou aperfeiçoar a clareza e coerência do texto, adequando-o ao leitor.

O *software* HagáQuê foi elaborado com fins educativos pelo Núcleo de Informática Aplicada à Educação (NIED) da Unicamp, em parceria com a CNPq e a FAPESP. É um editor de histórias em quadrinhos, e conta um banco de imagens - cenários, personagens, balões de conversas – e áudios. Encontra-se disponível para download em: https://www.nied.unicamp.br/?, podendo ser utilizado tanto na plataforma Windows, como nas distribuições Linux, devendo nesse caso ser executado através do aplicativo wine.

1. **ORÇAMENTO**

Para realização desse projeto será utilizado os recursos próprios da escola, a saber, a sala de informática, o Datashow e o *software* HagáQuê.

1. **CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefa | Mês** | Mar. | Abr. | Mai. | Jun. | Jul. | Ago. |
| Oficina 01 | x |  |  |  |  |  |
| Oficina 02 |  | x |  |  |  |  |
| Oficina 03 |  |  | x |  |  |  |
| Oficina 04 |  |  |  | x |  |  |
| Oficina 05 |  |  |  |  | x |  |
| Oficina 06 |  |  |  |  |  | x |

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC C\_20dez\_site.pdf. Acesso em: 12 de fev. 2020.

VELLOSO, Maria Jacy Maia. **Letramento digital na escola:** um estudo sobre a apropriação das interfaces da web 2.0. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao\_VellosoMJ\_1.pdf. Acesso em: 16 de fev. 2020.