

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

JOZIANE AVANCE FIORESE

**POSSIBILIDADES DE USO DA INFORMÁTICA NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA**

SERRA

2015

JOZIANE AVANCE FIORESE

**POSSIBILIDADES DE USO DA INFORMÁTICA NO ENSINO DA LÍNGUA
PORTUGUESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenadoria do Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Informática na Educação do Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Serra, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

Orientador: Prof.^a Esther Ortlieb Faria

SERRA

2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F518p Fiorese, Joziane Avance
2015 Possibilidades de uso da informática no ensino da língua portuguesa / Joziane Avance Fiorese. – 2015.
35 f. : il. ; 30 cm

Orientador: Prof.^a Esther Ortlieb Faria.
Monografia (especialização) – Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Serra, Informática na Educação, 2014.

1. Informática na educação. 2. Tecnologia educacional. 3. Língua Portuguesa - Estudo e ensino. 4. Aprendizagem. I. Faria, Esther Ortlieb. II Instituto Federal do Espírito Santo. III. Título.

CDD 371.334

JOZIANE AVANCE FIORESE

**O USO DO BLOG NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA: UM
ESTUDO DE CASO COM OS ALUNOS DA 8ª SÉRIE DA ESCOLA
FIORAVANTE CALIMAN, DO MUNICÍPIO DE VENDA NOVA DO
IMIGRANTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Pós-Graduação Lato Sensu: Especialização em Informática na Educação, como requisito parcial para obtenção de título Especialista em Informática na Educação.

Aprovado em 09 de Outubro de 2015.

COMISSÃO EXAMINADORA


Esther Ortlieb Faria

Instituto Federal do Espírito Santo

Orientador


Prof. Esp. Solimara Ravani de Sant'Anna

Centro Federal de Educação Tecnológica do Espírito Santo - CEFETES



Prof. Esp. Maruza Brasil Boone

Instituto Federal do Espírito Santo

RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo apresentar as possibilidades de inserção das novas tecnologias no ensino da Língua Portuguesa. Através deste estudo, buscou-se compreender como o educador pode utilizar os recursos tecnológicos para obter melhores resultados no processo de aprendizagem de seus alunos. Cientes das demandas exigidas hoje em sala de aula pretende-se explorar o ensino contextualizado, tendo em vista que a tecnologia pode e deve ser uma ferramenta útil no processo de ensino-aprendizagem. Ao se utilizar a informática, que colabora para a apropriação de um ambiente de comunicação, o computador e seus inúmeros recursos destacam-se como ferramenta de acesso. Baseado nestes preceitos, esta pesquisa apresenta estratégias de uso da informática no ambiente escolar como uma ação educacional que envolve o professor e aluno. O primeiro capacitado para usar favoravelmente as tecnologias em sua prática de ensino, e o segundo como sujeito no espaço de interação e comunicação de novas formas de construção do conhecimento, interatividade, colaboração e cidadania. Concluiu-se que a utilização do laboratório de informática explorando os softwares educativos, onde as atividades desenvolvidas são planejadas reflete positivamente na aprendizagem do aluno.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Língua Portuguesa. Computador.

ABSTRACT

This paper aims to present the possibilities of integration of new technologies in the teaching of Portuguese. Through this study, the intention is to understand how the teacher can use the technology to achieve better results in the learning process of their students. Aware of the demands required today in class, the purpose is to explore the teaching contextualized, considering that technology can and should be a useful tool in the teaching-learning process. When using the computer, which contributes to the appropriation of a communication space, the computer and its various features stand out as the access key. Based on these principles, this research presents computer use strategies in the school as an educational action involving the teacher and student. The first trained to use favorably technologies in their teaching practice, and the second as a subject in the space of interaction and communication of new forms of knowledge construction, interactivity, collaboration and citizenship. The conclusion is that the use of the computer lab for exploring the educational software, where the activities are planned, reflects positively on student learning.

Keywords: Technology. Education. Portuguese Language. Computer.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	A INTERNET NA ESCOLA	8
3	O PROFESSOR E A TECNOLOGIA	10
4	SOFTWARE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA	15
4.1	EDITOR DE HISTÓRIA EM QUADRINHO	15
4.1.1	Toon Doo.....	16
4.1.2	História em quadrinhos com o HagáQuê	18
4.2	O EDITOR DE TEXTOS.....	22
5	BLOG	27
5.1	BLOG NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	28
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
	REFERÊNCIAS	34

1 INTRODUÇÃO

A expansão da informática que temos vivenciado nestas duas últimas décadas tem sido responsável por transformações significativas nos setores de trabalho, nas relações humanas e na educação, chegando também a influenciar o aprendizado e o aperfeiçoamento do estudo da Língua Portuguesa.

Com o fácil acesso aos computadores e à Internet, foi aberta uma nova dimensão para a introdução de novas tecnologias no processo ensino-aprendizagem, principalmente no que diz respeito a softwares e atividades que possibilitam um alto grau de interatividade por parte dos aprendizes. Isto traz uma série de vantagens, como: facilitar o esclarecimento de dúvidas e diminuir o isolamento dos alunos com vistas a favorecer a obtenção de informações sobre seu aproveitamento, motivando-os para o aprendizado.

O bom uso e a exploração das tecnologias como ferramenta auxiliar ao ensino de Língua Portuguesa auxiliam muito na aquisição de novos conhecimentos dos alunos e complementam a prática pedagógica da sala de aula.

O uso da informática na Língua Portuguesa passa a ser uma ciência onde há a busca pela descrição, pela explicitação, pela análise e decomposição dos comportamentos inteligentes em pequenos módulos. O ensino pode ser considerado como sendo mais do que uma simples ferramenta de transmissão de conhecimentos. Nessa perspectiva, o presente trabalho busca analisar algumas possibilidades de uso da informática no ensino da Língua Portuguesa, através de softwares e ferramentas disponíveis no ciberespaço, ou seja, na sala de informática das escolas.

Baseado nas ideias de Prensky (2010) sobre o contato constante dos alunos com a tecnologia, a pesquisa busca formas de aproveitar esse conhecimento que os mesmos já possuem para aplicá-los na prática de ensino. Também discute-se como os professores estão lidando com essa nova forma de ensinar. Segundo Moran (1999), o educador autêntico é aquele que está atento ao novo. Por isso, deve

atualizar sua prática de ensino, sem medo de errar, pois isso é a base para o crescimento.

Nesta pesquisa veremos a importância da internet na escola e qual a relação do professor com este recurso tecnológico. As escolas possuem sala equipada com computadores e internet, mas os professores sabem utilizá-los em suas aulas de forma efetiva, garantindo o aprendizado do aluno?

Veremos que o educador está atento às mudanças pelas quais a educação vem passando e sua preocupação em adequar o ensino às tecnologias, suas frustrações e medos. Mas que, com planejamento, direcionamento e instruções, poderão transformar suas aulas em momentos de aprendizagem colaborativa.

Esta pesquisa apresentará ainda possibilidades do uso da informática no ensino da Língua Portuguesa, através de softwares como o editor de histórias em quadrinhos online - ToonDoo - o e HagáQuê, softwares que podem transformar a prática educacional e o meio de aprendizagem.

O editor de textos Word representa uma inovação no momento da escrita de textos, significando uma estratégia para aguçar o gosto dos alunos pela escrita, algo que parece perdido na rotina da sala aula. A possibilidade de corrigir o texto, mudar a cor da letra, publicá-lo ou imprimi-lo logo após a produção faz com que os alunos tenham uma nova concepção das aulas de produção de texto.

Os textos produzidos podem ainda ser publicados em páginas da web criada pelos próprios alunos. O blog é uma ferramenta da web de escrita colaborativa que permite que as postagens feitas pelos alunos recebam comentários e possam ser comparados com outros posts semelhantes na web, graças aos links que podem ser acrescentados.

A partir dessas discussões sobre a influência da tecnologia na educação, esta pesquisa objetiva mostrar a importância do uso da informática no ensino da língua portuguesa através de ferramentas que proporcionam conhecimentos para que os professores possam utilizar, de forma adequada, o laboratório de informática tanto no planejamento de aulas como com os alunos.

2 A INTERNET NA ESCOLA

A internet é uma rede de computadores interligados que possibilita o acesso a informações sobre e em qualquer lugar do mundo. A internet oferece aos estudantes uma infinidade de possibilidades. Segundo Allan (2009):

De clique em clique, os alunos vão acumulando endereços, imagens e textos que se sucedem de forma ininterrupta.[...] Atualmente, ter ou não acesso à informação processada e armazenada na web pode se constituir em elemento de identidade ou de discriminação na nova sociedade que se organiza. Desta forma, incluir estratégias de ensino que façam uso deste recurso significa preparar o estudante para o mundo tecnológico e científico, aproximando as instituições de ensino do mundo real e contextualizado.

A tecnologia está à disposição da maioria das escolas, porém, muitas vezes surge a dúvida de como utilizá-las de forma que aluno e professor estejam em sintonia, realizando junto o processo de ensino-aprendizagem de maneira prazerosa e produtiva. Uma aula de língua portuguesa no computador não deve se restringir a cópias de textos ou pesquisas em sites pré-estabelecidos.

A internet oferece uma infinidade de sites de exercícios online de gramática, blogs escritos por professores com explicações, vídeo aulas diversificadas sobre conteúdos gramaticais, dicionários online, além de sites sobre autores e obras literárias. Cabe ao professor a tarefa de planejar aulas que busquem explorar de forma diferenciada o universo da internet proporcionando aulas motivadoras e dinâmicas para o aluno.

A importância da tecnologia na escola, como ferramenta de apoio é cada vez mais discutida pelos profissionais da educação. Por isso é preciso pensar na modificação dos espaços de ensinar e aprender que segundo Moran (2000, p. 36):

a educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias que facilitem a educação dos indivíduos.

No entanto, realizar uma aula dentro de um laboratório de informática pode levar mais tempo do que o professor havia planejado, além disso, se ele não estiver

preparado e à par das novas tecnologias, a aula pode acabar sendo frustrante para o professor e desmotivadora para os alunos.

Apesar dos diversos desafios impostos aos professores neste novo ambiente, a ampliação do papel do docente dentro de sala de aula é inegável, já que é tarefa dele:

- Elaborar ou selecionar as tarefas a serem realizadas no laboratório, de forma que estejam ligadas ao conteúdo estudado;
- Auxiliar os alunos na seleção das informações a serem coletadas;
- Fazer uma análise crítica para saber se a pesquisa na Internet realmente representou um complemento útil ao assunto tratado;
- Instruir o aluno a ser crítico quanto às informações coletadas no âmbito lexical, gramatical e temático.

Assim fica claro que ao professor não caberá encaminhar todas as ações, mas sim promover atividades que estimulem os próprios alunos a construir o conhecimento através da interação com a internet. De acordo com Gardner (1995):

[...] a pluralização da inteligência, onde umas atuam com mais força que outras e funcionam sempre combinadas entre si, podendo-se desenvolver as de menos intensidade através de estímulos em ambientes ricos em materiais físicos e humanos, currículo flexível, diversificando o máximo possível a maneira de se apresentar um conteúdo específico e valorizando as interações entre os indivíduos e as sociedades.

Fomentar um uso mais elaborado da internet, ampliando o repertório de possibilidades oferecidas pela rede é de fundamental importância no processo de ensino, pois a aprendizagem efetiva é resultado de estratégias de ensino que contribuem para a construção de conhecimento e formação de estudantes autônomos.

3 O PROFESSOR E A TECNOLOGIA

Com o avanço da tecnologia, é impensável ter como professor alguém sem qualquer conhecimento na área da informática. Isso porque os alunos exigem, levando em consideração o meio em que vivem, que as aulas sejam modificadas e que se faça uso da tecnologia no processo de ensino. Conforme aponta Prensky (2010, p.203):

Os alunos rotineiramente abusam (a partir do ponto de vista dos professores) da tecnologia em aula, usando-a como um professor a descreve como “a nova bolinha de papel”. Isso, também, faz sentido, os alunos têm à sua disposição ferramentas poderosas de aprendizagem as quais sequer têm oportunidade de aprender a usar.

Muitos professores resistem ao uso das novas tecnologias. Saber usar a internet para pesquisas, ligar o projetor de slides e utilizar o aparelho de DVD não é mais suficiente. Na era digital, o docente precisa atentar-se para as novas ferramentas e aplicá-las nas aulas. Enquanto os professores proferem suas palestras em sala de aula, esses alunos simplesmente baixam a cabeça, enviam mensagens de texto para seus amigos e, em geral, param de escutar (PRENSKY 2010).

A charge a seguir mostra como a tecnologia deve fazer parte do processo de ensino nas escolas, pois torna as aulas dinâmicas, estimula os alunos às novas descobertas, oferece informações rápidas e atualizadas, permitindo-lhes que estudem e aprendam com mais atratividade e interação.

Figura 1 – Charge sobre a tecnologia na sala de aula



Fonte: <http://educablogudi.blogspot.com.br/>

A charge, em espanhol, deixa claro que o professor tentou se adaptar à era da informação para atrair a atenção dos alunos. Com a fala “ E... É um pouco incômodo, mas é a única forma de que os meninos nos prestem um pouco de atenção durante e aula”, o autor objetivou mostrar que os professores têm consciência da importância da tecnologia em sala de aula e de quanto ela é atraente para o aluno. Analisando os recursos multimodais presentes na charge, podemos depreender ainda que a expressão da professora é de alguém incomodado, perdido e preocupado em utilizar a tecnologia, no caso uma televisão, durante a aula. Quantos professores se enquadram nesse perfil? Sobre isso, Moran (1999) destaca que:

O educador autêntico é humilde e confiante. Mostra o que sabe e, ao mesmo tempo está atento ao que não sabe, ao novo. Mostra para o aluno a complexidade do aprender, a nossa ignorância, as nossas dificuldades. Ensina, aprendendo a relativizar, a valorizar a diferença, a aceitar o provisório. Aprender é passar da incerteza a uma certeza provisória que dá lugar a novas descobertas e a novas sínteses.

Assim, o professor não deve temer as novas tecnologias e sim delas se apropriar para transformar sua prática de ensino. Entretanto, sabemos que muitos

profissionais decidem pelo não uso da informática em seu exercício como educador. A resistência de muitos professores frente às novas tecnologias deve-se, basicamente pelos motivos a seguir:

- Falta de preparo do docente em relação às novas tecnologias - não sabem como manusear as ferramentas e tampouco como inseri-las na sala de aula;
- Insegurança por medo de ser substituído pela máquina;
- Escola não equipada com laboratório de informática adequado;
- Falta de internet na escola;
- Falta de apoio pedagógico;
- Medo de ser trabalhoso e “gastar” muito tempo.

Em vista de desses fatores, vemos que os professores brasileiros precisam de incentivo, para que possam atualizar seus conhecimentos e sua forma de ensinar.

Contudo, a atualização do conhecimento dos professores não pode subtrair a relação entre professor/aluno/conteúdo/tecnologia, ou seja, o professor não pode afastar-se do aprendiz, esperando que ele construa o conhecimento sozinho, a partir do computador. Esta relação precisa ser fundamentada em teorias que levam à autonomia do aluno, além de ter clareza que as pessoas geralmente constroem novos conhecimentos com base no que já sabem e na realidade que as cerca.

A aprendizagem através da informática deve ser colaborativa, professores e alunos aprendem, já que fazem uso frequente das ferramentas tecnológicas, ambos atualizam seus conhecimentos e garantem uma formação continuada gerenciada. Pois, como diz Lévy (1996, p. 7):

Novas maneiras de pensar e conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose dos dispositivos informacionais de todos os tipos. [...] Não se pode mais conceber a pesquisa científica sem uma aparelhagem complexa que redistribui as antigas divisões entre experiência e teoria.

Nessa tendência moderna de inserção da tecnologia no ambiente escolar, é preciso levar em conta que o computador e a internet não resolverão cem por cento os

problemas de aprendizagem do aluno, como diz Gandin (1999), “se uma determinada prática é ruim sem os computadores [TICs], ela não vai melhorar com eles e pode ficar ainda pior”. Ou seja, sem planejamento, de nada adianta sair da rotina de sala de aula e ter uma “aula diferente” no laboratório de informática. O professor que deseja ensinar a partir da realidade do aluno, precisa primeiro conhecê-los, buscar estratégias de ensino diferenciadas, mas, apoiadas em teorias que têm em mente a aprendizagem do aluno de forma autônoma e efetiva.

Quartierro e Bianchetti (1999, p. 247-248), com base em suas pesquisas e reflexões concluíram que os professores podem ser classificados em quatro grupos em relação ao uso da tecnologia na escola. A tabela a seguir explicita esses grupos:

Tabela 1 – Grupo de professores separados em relação à tecnologia

Primeiro Grupo	Apologetas ou laudatários	São deslumbrados com a capacidade dos indivíduos objetivarem sua inteligência nas máquinas. Para eles só existem pontos positivos nas novas tecnologias, além de estarem sempre a par da última inovação tecnológica, a consideram responsável pela melhoria de vida da população.
Segundo Grupo	Apocalípticos	Só veem coisas ruins nas tecnologias. Para eles, a televisão é responsável pela desagregação familiar, o telefone impede a aproximação física das pessoas, a máquina de calcular limita o raciocínio, o computador está substituindo e colocando o homem a seu serviço, etc.
Terceiro Grupo	Indiferentes, acomodados ou ensimesmados	Essas tecnologias não fazem parte de seu dia-a-dia, pois já estão velhas demais para assimilar essa nova cultura. Ficam assim alheios às transformações que estão ocorrendo.
Quarto Grupo	Educadores que buscam se atualizar	Procuram posicionar-se e apreender as novas tecnologias como elas são: criação humana, carregadas de ideologias, capazes de contribuir para facilitar a vida, mas quando indevidamente usadas, favorecem a submissão das pessoas ao poder instituído de quem constrói, domina e possui.

Fonte: Adaptado de Quartierro e Bianchetti (1999, p. 247-248).

Os professores do quarto grupo são aqueles que compreendem que, vivendo na sociedade da informação, precisamos nos adequar enquanto educadores para

garantir uma educação que forme seres pensantes, críticos e construtores do próprio conhecimento.

A reflexão apresentada objetiva mostrar o quão importante é a prática educativa que envolve a tecnologia de forma planejada, quando o professor está a par da importância dessas ferramentas no processo de ensino e as insere em seu planejamento escolar diário com responsabilidade, a fim de levar o aluno a questionar e procurar respostas para construir o conhecimento.

4 SOFTWARES NO ENSINO - APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA

Uma nova percepção de ensino de língua portuguesa requer novas formas de se vê, pensar e fazer tal ensino. Hoje, vê-se a necessidade de coadunar tais perspectivas de ensino de língua com as novas apresentações textuais surgidas com o advento da informática e seus artefatos. Desta forma, espera-se uma maior possibilidade de aulas que propiciem a análise tanto dos aspectos linguísticos do texto como os socioculturais, a partir das tecnologias digitais.

Segundo Oliveira (2001, p. 46) o ambiente digital tem potencial “para viabilizar estratégias interativas de ensino aprendizagem, podendo contribuir, quem sabe, para o repensar da prática nas escolas”.

No que concerne aos Softwares Educativos, são instrumentos oportunos nas práticas de ensino e aprendizagem. Silva (2012, p. 80) define este recurso como:

um dispositivo digital, simbólico e cultural, que é planejado e elaborado para fins didáticos/pedagógicos, sendo, portanto, mediador de conteúdos curriculares da esfera escolar e viabilizador do processo de ensino e de aprendizagem, necessitando da mediação de um profissional da área para o uso eficiente do material. Acrescenta-se ainda que se trata de um instrumento imbuído de linguagem e aportado no ambiente digital, o que o faz ser um instrumento com especificidades peculiares em detrimento aos materiais do ambiente impresso.

Os Softwares Educacionais devem permitir a construção de sentido dos textos e o desenvolvimento das habilidades de leitura e compreensão. Espera-se que os SE, produzidos para o ensino da língua portuguesa contemple o trabalho com o texto na perspectiva do gênero, considerando a inserção das novas configurações textuais advindas com o desenvolvimento tecnológico.

Neste trabalho, destacam-se quatro softwares educacionais direcionados ao desenvolvimento da aprendizagem na disciplina de língua portuguesa.

4.1 EDITOR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Depois de uma época em que quadrinhos eram sinônimos de subversão, pode-se dizer que eles conseguiram uma revalorização nunca imaginada pelos que os produzem. É por conta desta ascensão que as HQs têm ganhado um espaço considerável no ensino, pois se tem admitido muito mais a leitura de textos multimodais na escola. E é sabido que neste aspecto as histórias em quadrinhos são completas.

Não se sabe ao certo quais motivações surgiram para que houvesse uma procura por inclusão de quadrinhos no ensino. Mas Paulo Ramos (2006) apresenta um parecer sobre as prováveis causas dessa que têm sido uma prática comum nas últimas décadas:

pelo menos dois pontos exerceram algum tipo de influência: 1) a presença dos quadrinhos nos exames vestibulares, em especial no da Universidade Estadual de Campinas; 2) a inclusão da linguagem nas práticas pedagógicas dos Parâmetros Curriculares Nacionais, elaborados pelo governo federal. Os dois itens levaram a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.

A partir de então, as Histórias em quadrinhos começaram a ganhar espaço nas salas de aula e hoje são bem-vindas no processo de ensino aprendizagem. Com a expansão da internet, elas saíram dos livros didáticos e se tornaram construtivistas, já que o próprio aluno e o professor podem produzir suas histórias.

4.1.1 Toon Doo

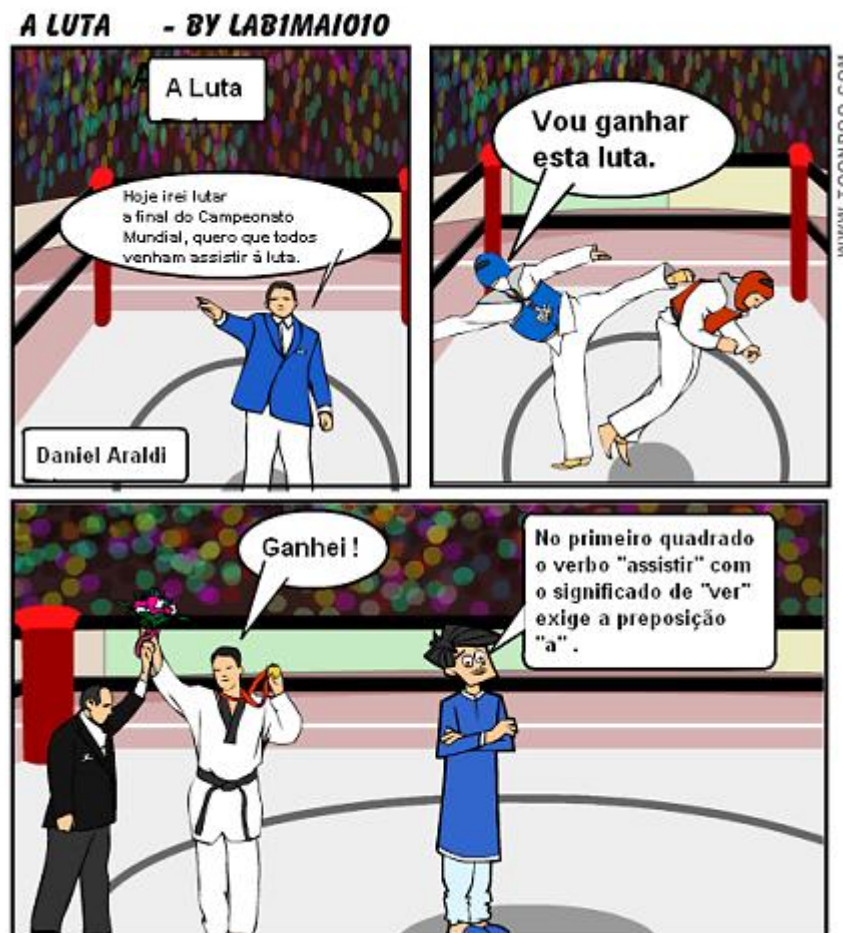
O ToonDoo é um editor de Histórias em Quadrinhos On-Line. Ele é uma ferramenta que propicia a produção de histórias em quadrinhos, um importante recurso para o trabalho pedagógico, podendo ser utilizado em textos, avaliações e ilustrações para sua aula. Sua grande vantagem é o uso das tirinhas produzidas no próprio site, em qualquer computador que tenha acesso à Internet.

Os alunos podem selecionar personagens, cenários, balões e usar recursos para redimensionar, inverter, rodar e mudar a posição dos objetos na cena.

O desenvolvimento das histórias em quadrinhos pode ter como objetivo proporcionar a criação livre e autônoma para estimular a criatividade do aluno, competências linguísticas e de desenvolvimento de enredos e diálogos. Também pode ter como pano de fundo qualquer uma das disciplinas trabalhadas na escola, permitindo trabalhar quaisquer dos conteúdos estudados.

O professor de língua portuguesa pode trabalhar, além das características da tirinha e histórias em quadrinhos, conteúdos de gramática e ortografia, como observamos no exemplo a seguir:

Figura 2 – Exemplo de uso do ToonDoo no ensino da gramática.



Fonte: Lab1maio10 Disponível em: <http://info1maio.blogspot.com.br/>. Acesso em: 15 mar. 2015.

Na Figura 2, foi possível notar que o professor utilizou o editor *ToonDoo* para trabalhar a regência verbal, por ser um tipo de texto onde o conteúdo pode ser

contextualizado. A escolha do site do *ToonDoo* deu-se pela possibilidade de desenvolver novos conhecimentos relacionados ao letramento multimidiático, visto que implica no domínio de habilidades da interface para a criação de histórias a partir de registro de textos e seleção de imagens que compõem cada quadrinho.

Quando a tirinha fica pronta é possível divulgar suas produções em um site ou blog.

4.1.2 História em quadrinhos com o HagáQuê

Outro software educacional que pode ser utilizado pelo professor de língua portuguesa, principalmente do ensino fundamental I é o HagáQuê. Criado pelo Núcleo de Informática Aplicada à Educação da Universidade Estadual de Campinas – SP, refere-se a um software educativo de apoio à alfabetização e ao domínio da linguagem escrita. Trata-se de um editor de histórias, não online, em banda desenhada (BD) com um banco de imagens com os diversos componentes para a construção de uma BD (cenário, personagens, etc) e vários recursos de edição destas imagens.

O HagáQuê foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de uma história em quadrinhos por uma criança ainda inexperiente no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação (BIM, 2003)

O professor, tendo um conhecimento básico em relação ao software, é capaz de planejar aulas interativas para trabalhar diversos conceitos, sejam tipologias textuais ou gramaticais. Morellato (2006) destaca que:

Para que o professor possa propor boas situações de aprendizagem utilizando os computadores, é fundamental conhecer os softwares que pretende utilizar para problematizar conteúdos. Por isso, cada software deve ser explorado pelos professores com o objetivo de identificar as possibilidades de trabalho pedagógico (PCN, 1998, p.151, apud MORELLATO, 2006, p.7).

As histórias em quadrinhos serão o resultado de um processo dinâmico, lúdico e divertido que levará o aluno para fora da rotina da sala de aula.

Felippin (2004), a fim de romper com a forma tradicional de aprendizagem, utiliza em sua pesquisa o software de história em quadrinhos HagáQuê para formular situações de aprendizagem capazes de auxiliar na construção de conhecimentos, da língua escrita e da leitura, apoiando-se na teoria de Ferreiro (1995) e sustentando a ideia de que “o sujeito aprende fazendo, agindo, experimentando, e que assim a informática atua como mediadora desse aprendizado oferecendo a possibilidade de desenvolver conhecimentos significativos, unindo as experiências do aluno as atividades realizadas em sala de aula”. Assim, pode-se constatar que ocorre uma evolução na construção da escrita e da leitura, quando existe uma proposta de trabalho contextualizada de forma construtiva.

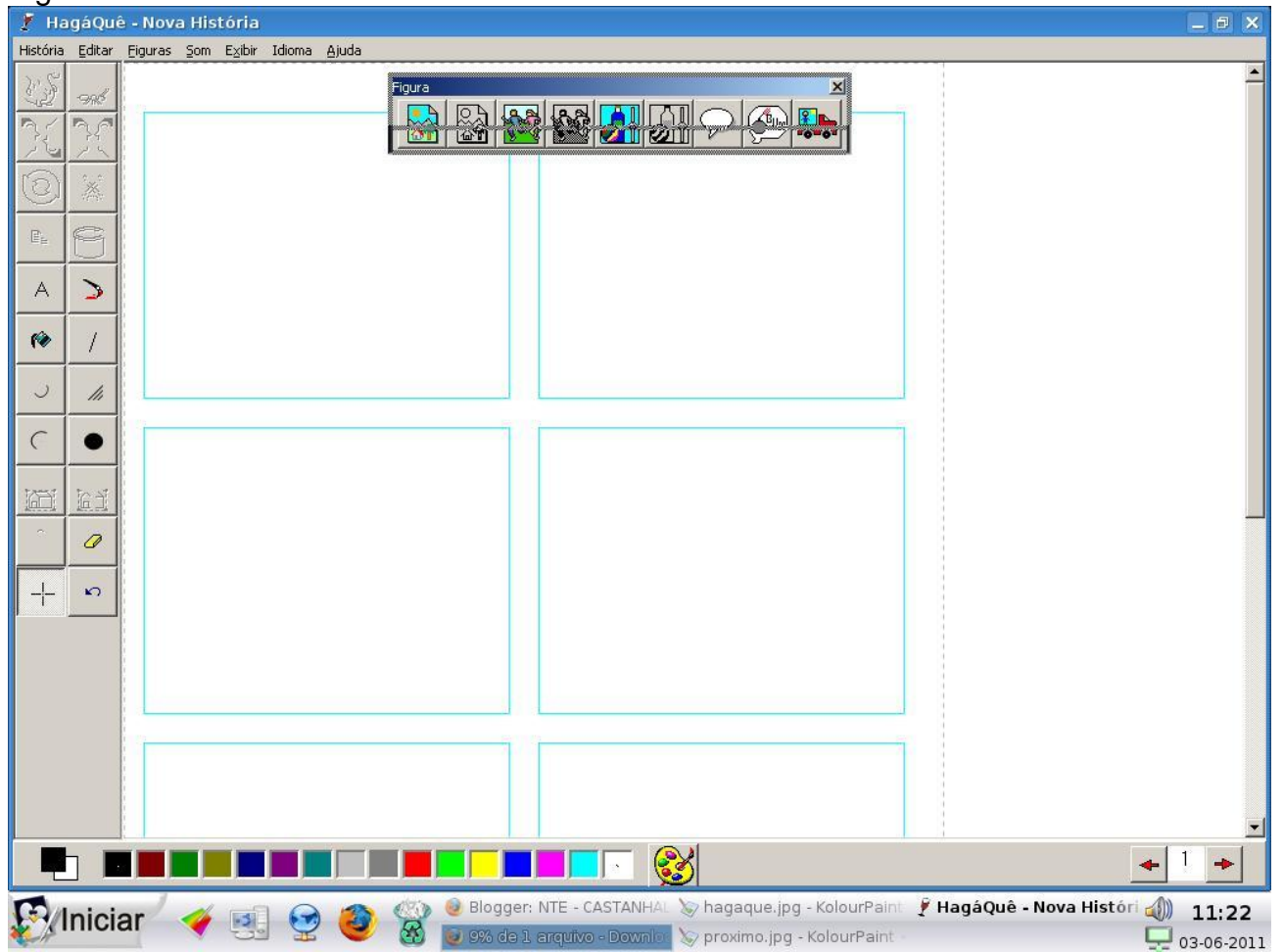
A dinamização do processo da escrita e leitura é sempre um desafio para os professores de Língua Portuguesa, por isso os softwares educacionais devem ser explorados e empregados em um ambiente contextualizado para promover a aprendizagem efetiva dos alunos. Contextualizar o ambiente significa criar situações, e inserir o aluno para que ele possa interpretar ou analisar tendo em conta o contexto de que faz parte.

Morellato (2004) destaca que estratégias pedagógicas devem ser bem estruturadas visando motivar o aluno para a aprendizagem, desenvolver sua autonomia e contribuir no desenvolvimento positivo de sua autoimagem. Por isso, o software HagáQuê foi estruturado de maneira simples para ter facilidade de uso podendo ser utilizado desde crianças a adultos, inclusive crianças com necessidades especiais.

Para isso, as figuras a seguir demonstram a simplicidade e facilidade do uso deste software, tendo em vista que alunos e professores não precisam de treinamentos especiais para utilizá-lo.

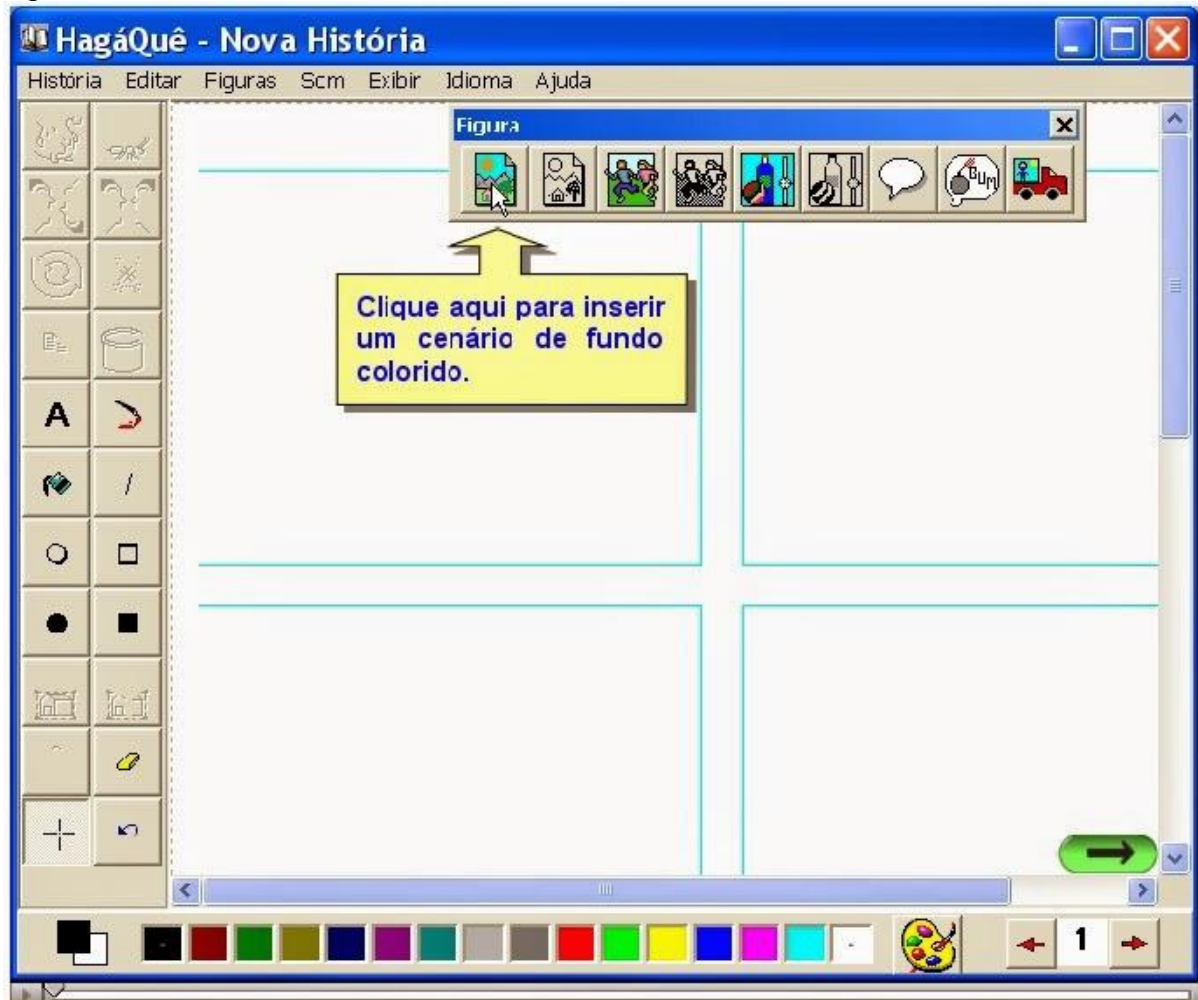
O programa HQ permite escolher cenário colorido e para colorir, personagens, objetos, balões e importar figuras de outros arquivos. A seguir será apresentado como fazer ações básicas, como iniciar o HagáQuê e criar uma nova história.

Figura 3 - Criar uma nova história



Ao abrir o programa, o aluno clicará no ícone História, em seguida Nova História. A partir disso, o aluno usará a criatividade para inserir cenários e personagens.

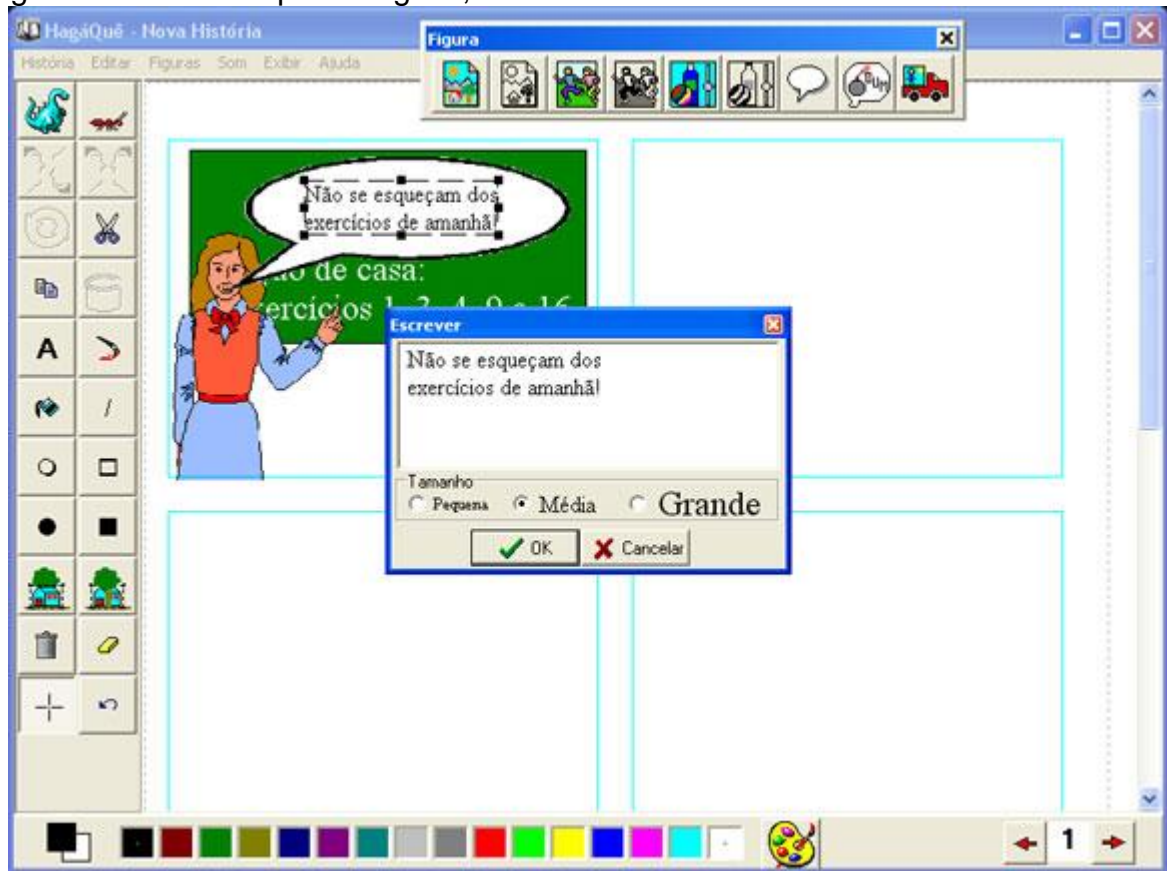
Figura 4 – Inserindo cenário



Fonte: <http://nossa-biblioteca.blogspot.com.br/>

A Figura 4 mostra como escolher o cenário, o qual pode ser colorido ou para colorir, além de ser redimensionado adequando-se ao tamanho desejado pelo autor da tirinha. Depois, o aluno poderá passar para a inserção das personagens e balões, conforme mostra a figura 4.

Figura 5 – Inserindo personagens, balões e textos.



Fonte: <http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/>

Depois de criada a história em quadrinhos, o aluno pode salvar no computador, clicando em História e em seguida Salvar como.

A principal vantagem de se utilizar o HQ nas aulas de Língua Portuguesa é o fato de o aprendiz transformar quadros isolados em sequências contínuas, desenvolvendo a coerência nos textos através da imersão na própria imaginação. As histórias em quadrinhos deixam de serem vistas como um “passa tempo” e se tornam um importante recurso pedagógico para despertar o interesse pela escrita, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, criativo e pessoal dos alunos.

4.2 O EDITOR DE TEXTOS

A prática da produção escrita em sala de aula deve deixar de ser tão desmotivadora para o estudante. O professor deve ter outra tarefa além de procurar erros

ortográficos e sintáticos nas produções de seus alunos. O professor de Língua Portuguesa de hoje, munido de conhecimentos sobre as teorias do texto e hábil para utilizar ferramentas tecnológicas, como o editor de textos, por exemplo, deve familiarizar os alunos com os mais variados tipos e gêneros textuais, contribuindo para que ele se torne um leitor eficiente, consciente, crítico; dando-lhe subsídios para produzir gêneros com eficiência e motivando-o a escrever por prazer e não por obrigação. O professor de hoje deve buscar nas produções de seus alunos os elementos e os recursos da enunciação que eles utilizaram para tornarem seus textos interessantes e engajados considerando essas produções como produtos sociais que devem circular nas diversas esferas da sociedade.

Para este desenvolvimento da escrita dos alunos, a escola deve estimular as mídias no processo de ensino aprendizagem como recursos pedagógicos capazes de dinamizar o processo educativo. A partir das ideias de Mercado (2000, p.73):

A escola, ao invés de passar informações, geralmente desatualizadas e descontextualizadas, terá de se ocupar do aprender a aprender, de levar o aluno a construir o seu próprio conhecimento, mantendo-se alerta para revisões e ampliações necessárias. A pretensão da escola é fazer o aluno pensar, estimular suas faculdades, criar oportunidades de utilizar seus talentos, respeitando os diversos modos de aprender e de expressar. A escola terá que ser um espaço de produção e aplicação do conhecimento.

Como afirma Mercado (2000), a escola deve acompanhar o processo pela qual passa a educação, uma vez que as crianças e jovens já estão inseridos na era digital, possibilitando um ensino de qualidade e motivador.

O uso do editor de textos Word pode significar uma melhoria na qualidade e na quantidade de escrita produzida pelas crianças. A facilidade com que o texto pode ser escrito, corrigido, melhorado, encoraja a escrita de textos mais extensos do que utilizando lápis e papel. Saber como o texto pode ser facilmente manipulado encoraja as crianças a transformarem suas ideias em palavras. (...) O estilo da escrita, feito até nossos dias, deverá ser complementado com experiências de utilização do processamento de texto de modo que os alunos possam concentrar a sua atenção no conteúdo e no estilo. Reescrever pode transformar-se numa atividade fácil e agradável (BELCHIOR, 1993).

Mais uma vez, o uso da tecnologia se mostra uma importante ferramenta para o professor de Língua Portuguesa seguir. A partir das aulas utilizando o editor de

textos, o aluno pode se apropriar dos mais diversos textos, desde que sejam citados os nomes dos respectivos autores e modificá-los. Outro ponto interessante é que de acordo com o planejamento do professor, os estudantes podem fazer um intercâmbio de textos no fórum e no chat. Dessa forma, os alunos praticam a leitura e a escrita, muitas vezes, sem se darem conta disso.

A releitura da tradicional aula de Português, através da tecnologia, tem se mostrado muito útil e eficiente, possibilitando novas perspectivas para o ensino da Língua Portuguesa.

Uma vez que o aluno se sente seguro e à vontade frente ao computador, por que não aproveitar esse recurso na aula? Trabalhar com a motivação do aluno é muito importante para garantir bons resultados. Sobre esse aspecto, Moran (1999) afirma que:

Avançaremos mais pela educação positiva do que pela repressiva. É importante não começar pelos problemas, pelos erros, não começar pelo negativo, pelos limites. E sim começar pelo positivo, pelo incentivo, pela esperança, pelo apoio na nossa capacidade de aprender e de mudar. Ajudar o aluno a que acredite em si, que se sinta seguro, que se valorize como pessoa, que se aceite plenamente em todas as dimensões da sua vida. Se o aluno acredita em si, será mais fácil trabalhar os limites, a disciplina, o equilíbrio entre direitos e deveres, a dimensão grupal e social.

É muito comum, nas aulas de produção de texto, os alunos, estando desmotivados, levantarem questões como: “Não sei começar o texto”, “Não gosto de escrever”, “Eu escrevo e não consigo sair do lugar”, dentre outras reclamações. O uso da tecnologia, por ser algo que faz parte do dia-a-dia do aprendiz, funciona como base para sair da rotina da sala de aula, papel e lápis.

A utilização das TICs no ambiente escolar contribui para essa mudança de paradigmas, sobretudo, para o aumento da motivação em aprender, pois as ferramentas de informática exercem um fascínio em nossos alunos. Se a tecnologia for utilizada de forma adequada, tem muito a nos oferecer, a aprendizagem se tornará mais fácil e prazerosa, pois “as possibilidade de uso do computador como ferramenta educacional está crescendo e os limites dessa expansão são desconhecidos” (VALENTE, 1993, p. 1).

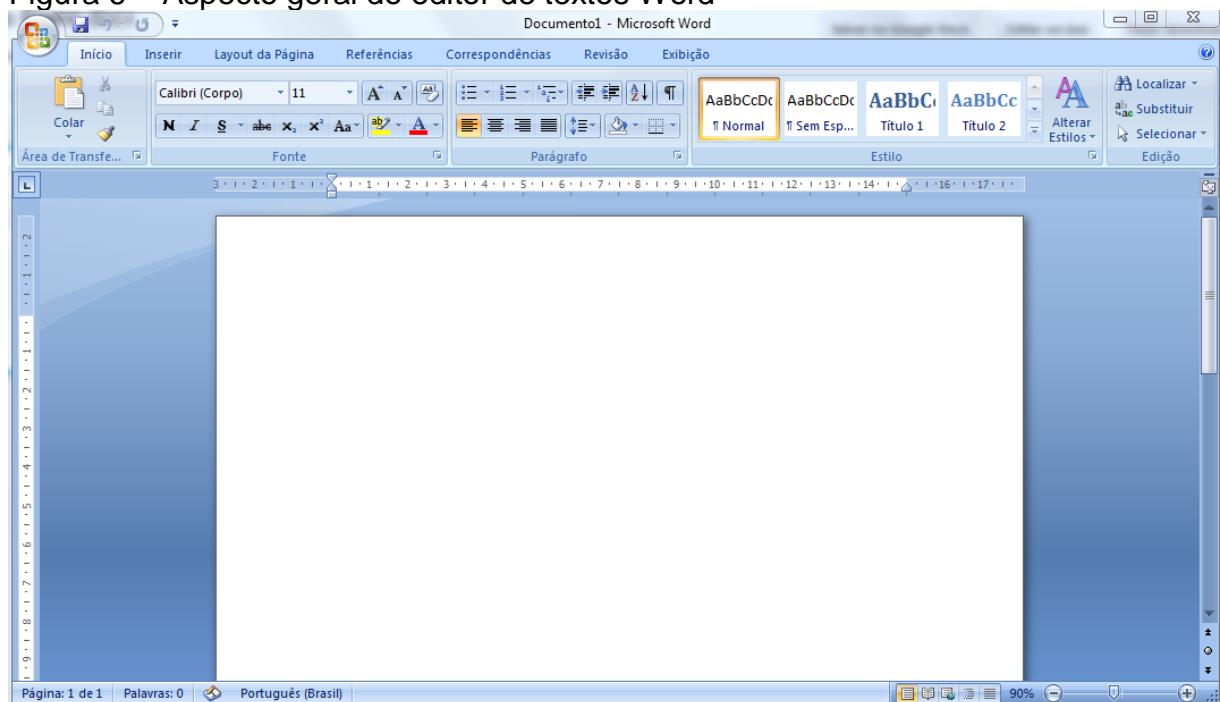
Estando o aluno frente a uma nova forma de escrever seus textos, digitando e não mais escrevendo à mão, sua capacidade de criação é expandida, pois o Word não

se limita somente a um único estilo ou cor de letra, acima da página em branco existe uma barra de ferramentas com diversas ferramentas de edição de texto, onde é possível mudar a fonte (tipo da letra), a cor da letra, inserir marca-texto, aumentar ou diminuir o tamanho da letra, colocar letras e palavras em negrito, itálico, sublinhado, centralizar parágrafo, alinhar a esquerda ou a direita, inserir sombreamento, entre outras, além de acrescentar imagens da internet para ilustrar a história, apagar e refazer quantas vezes for necessário, corrigindo os erros e por fim, imprimir seu trabalho.

Em relação ao corretor ortográfico, muitos professores se mostram contrários ao uso, já que palavras e expressões são marcadas diante do aluno, sem que eles saibam, muitas vezes, por que erraram. No entanto, muitos erros acontecem por falhas de digitação, por falta de habilidade no uso do teclado ou por simples falta de atenção, e desativar o corretor ortográfico não seria viável, já que ele se encarrega de marcar tais erros.

O editor de textos Word tem a seguinte apresentação, conforme mostra a figura a seguir:

Figura 6 – Aspecto geral do editor de textos Word



Fonte: <http://administracaoecomputacao.blogspot.com.br/2011/11/microsoft-office-word-o-microsoft-word.html>

O Word permite que os textos produzidos sejam impressos em diversos tipos de papel, além da facilidade de publicá-los na internet. Uma forma interessante de compartilhar os textos produzidos pelos alunos no Word é publicar em um blog criado pelo professor ou pelos próprios alunos.

5 BLOG

Surgidos no final dos anos 90, os *weblogs*, mais comumente conhecido como blogs, surgiram como um diário virtual que permitia um compartilhamento de pensamentos, relatos e reflexões pessoais, mas que exigia um conhecimento técnico de programação. Em 1999, foram criados os primeiros aplicativos e serviços de *weblog*, como o Blogger, do Google, por exemplo. Foram estes sistemas gratuitos e de baixo custo que facilitaram a disseminação da prática do *weblog*, e permitiram que qualquer pessoa pudesse ser um blogueiro (como é chamado o autor de um blog) (PONTES; AIRES FILHO, 2011).

O termo informática vem da aglutinação dos vocábulos informação + automática. A informação automática é a ciência que estuda o processamento automático da informação por meio do computador. Nesta perspectiva, a informática na educação deve promover uma aprendizagem que propicie a interação construtiva do aluno com o computador e o educador.

A criação de um blog na escola propicia esta interação construtiva, uma vez que ele será o ator principal no processo de aquisição do conhecimento.

Cada vez que se ensina prematuramente a uma criança alguma coisa que ela poderia descobrir sozinha, se lhe impede de inventá-la e conseqüentemente, de entendê-la completamente (PIAGET, 1970, p. 28).

O blog funciona como ferramenta de comunicação, aprendizagem cooperativa, publicação, autoria (alunos e professores), construção e socialização de conhecimentos e interação.

A aprendizagem colaborativa proporcionada pelo blog educacional transforma o professor em mediador, ele deixa de ser a autoridade e se transforma em orientador do grupo e coordenador do processo. As principais diferenças entre a educação tradicional (professor autoridade) e aprendizagem colaborativa (professor coordenador) estão explícitas na tabela 2 (SANTORO; PIMENTEL, 2009):

Tabela 2 - Educação tradicional *versus* Aprendizagem colaborativa

EDUCAÇÃO TRADICIONAL	APRENDIZAGEM COLABORATIVA
Estudo isolado	Estudo em grupo
Professor autoridade	Professor coordenador
Aluno: recipiente a ser preenchido com informações do professor	Aprendiz: transforma informações em conhecimento através da interação social
Aprendizagem reativa e passiva	Aprendizagem ativa e investigativa
Memorização de informações	Discussões e construção do conhecimento
Seriação no tempo	Formação de grupo em função da competência
Ênfase no produto	Ênfase no processo
Avaliação pontual, somativa e realizada pelo professor	Avaliações continuadas, formativas e realizadas colaborativamente
Sala de aula	Ambiente computacional de aprendizagem

Fonte: Adaptado de Santoro e Pimentel (2009, p. 85).

As escolas brasileiras têm reconhecido as vantagens da aprendizagem colaborativa, e os gestores têm se esforçado para criar um ambiente escolar informatizado. Entretanto, muitos gestores e professores acreditam que o uso de uma ferramenta tecnológica como o blog não causaria efeito, ou seja, não garantiria aprendizagem dos alunos, por se tratar de algo feito na internet.

A tabela 2 evidencia que a importância de uma aprendizagem colaborativa com o blog. O uso deste recurso tecnológico na escola terá a oportunidade da realização de atividades tanto com objetivos cognitivos como de interação social. “O professor atuará como um orientador, definindo e coordenando as etapas dos estudos, os alunos refletem, formulam questões e expressam dúvidas sobre os artefatos produzidos pelos colegas e pelo próprio grupo de trabalho” (FAGUNDES, 1999).

5.1 BLOG NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Os *weblogs*, ou simplesmente, blogs, são um sistema de publicação da web, onde tanto professores quanto alunos podem ser autores, produtores dos conteúdos a

serem publicados com certa frequência. Tendo conhecimento do uso do blog, o professor de Língua Portuguesa pode criar um blog para a turma onde, semanalmente ou diariamente, alunos em grupo ou isoladamente, poderão publicar seus textos, discussões, opiniões ou ideias.

Além disso, o autor do blog pode ser o próprio professor, que depois de publicar seu post, requererá que os alunos comentem sobre o conteúdo, argumentando e opinando, sendo mais uma ferramenta de avaliação que o professor poderá usar.

Os blogs contam ainda com a ferramenta *trackback*, que permite que outros *posts*, em outros *blogs*, que fizeram referência a um texto sejam *linkados* junto dele, de modo amostrar ao internauta a discussão que está sendo realizada em torno do assunto também por outros blogs (PRIMO; RECUERO, 2003).

Dessa forma, textos que forma produzidos pelos alunos utilizando o editor de textos Word, podem ser publicados no blog e associados a outros blogs que tenham relação com o assunto, criando assim, uma ampla rede de discussões.

A flexibilidade do blog, através da ferramenta *trackback*, permite que outros possam completar os textos, o que, sem dúvida, representa uma interessante forma de produção textual coletiva. Primo e Recuero (2003), em sua análise sobre a escrita coletiva a partir de blogs, concluíram que:

O leitor pode, deste modo, interferir no texto do blogueiro, completando-o ou construindo-o. Essa rede de relações que permeia a rede dos blogs poderia representar as associações que todos os blogueiros e internautas realizaram ao ler o mesmo texto, apresentando suas próprias contribuições, como notas escritas em um livro. Essas notas, representadas pelas opiniões e comentários das pessoas formam intrincadas trilhas hipertextuais dentro da própria Rede, que são constantemente modificadas e trabalhadas pelos autores que lerão o texto em seguida. Cada internauta pode, portanto, observar as associações dos outros leitores e colocar também as suas. Trata-se, deste modo, de uma construção coletiva (PRIMO; RECUERO, 2003).

No entanto, isso não quer dizer que um texto já publicado possa ser editado. O que transformará o texto em uma escrita coletiva serão as notas e discussões acrescentadas. É sabido que alguns blogs possuem vários autores, e neste caso, funcionam como um fórum onde cada um expõe sua ideia. A construção de textos coletivos fica restrita aos autores que têm permissão do administrador do blog para publicar e modificar os posts.

Os blogueiros são pessoas imersas, cotidianamente, no universo da escrita e da leitura (SILVA; ALBUQUERQUE, 2009). Isso quer dizer, que os alunos estariam lendo e escrevendo mais, seja ele o autor do blog, ou seja, como um colaborador. Além disso, os textos publicados estariam à disposição dos demais alunos e professores da escola, que acompanhariam o que está acontecendo na instituição, proporcionando um ambiente também de críticas e sugestões.

Sobre a escrita colaborativa de textos em blogs, cito aqui uma experiência vivenciada pelos alunos do IFES Campus de Venda Nova do Imigrante, onde o professor de Língua Portuguesa criou um blog intitulado de Cérebro Elétrico para os alunos, em duplas, postarem textos sobre os mais variados assuntos. O professor também utilizava o blog para postar dicas, vídeos, slides e se comunicar com os alunos. O blog citado tem a seguinte apresentação:

Figura 7 – Página inicial do Blog Cérebro Elétrico

The image shows a screenshot of a web browser displaying the homepage of the 'Cérebro Elétrico' blog. The browser's address bar shows the URL 'cerebroeletrico.blogspot.com.br'. The page layout includes a main banner with a brain connected to a USB cable, lightning bolts, and the text 'conhecimento em linguagem humana Cérebro Elétrico'. Below the banner, a post dated '25 de set de 2014' is titled 'Passando a limpo' and includes an image of three owls. The right sidebar shows navigation links for 'Alunos Ifes VNI' and 'Cérebro Elétrico', a search bar, and a 'Pretérito perfeito' section with a date filter for 2014. The bottom of the page shows the Windows taskbar with various application icons and the system clock displaying '20:06 06/04/2015'.

Fonte: <http://cerebroeletrico.blogspot.com.br/>

Em 17 de maio de 2013, dois alunos postaram um texto comparando os namoros de décadas passadas com a relação amorosa dos dias atuais. Segue um fragmento do que os autores do texto, Vinco e Bonella (2013) escreveram:

As serenatas na janela eram uma forma de os cavaleiros conquistarem suas amadas, através de versos puros de amor e ternura, enchendo de encanto o coração das moças que ficavam apreciando a canção e a viola, admiradas e com os olhos úmidos como o vidro das janelas. (...) Os namoros da atualidade permitem aproximação que diverge das décadas passadas, confirmado por Letícia Moreira, 17 anos, que destaca em seu relacionamento os passeios de carro, as viagens para a praia, filmes juntinhos e outros momentos de lazer. Além disso, sua família consente com suas decisões em relação ao seu namoro.

Para produzir o texto citado, os alunos também fizeram uma pesquisa com os avós e colegas, além da transcrição do oral para o escrito. Houve também leitura de outros posts relacionados a esse assunto e revisão e correção da produção para finalmente publicar na internet. Em relação a todo esse processo, Silva e Albuquerque (2009) afirmam que:

As práticas de leitura e de escrita perpassam todo o processo de formação escolar, desde a educação básica à pós-graduação. Com base na relevância que tais práticas assumem no contexto educativo, pressupomos que interfaces de publicação online, como o blog, podem prestar-se à criação de novas possibilidades para o desenvolvimento do hábito de leitura e de processos de escrita coletiva, envolvendo professores, alunos, pais e comunidades local e virtual.

As demandas da sociedade atual exigem que sejam incorporadas nas aulas as novas tecnologias, e que professor e aluno não deixem de interagirem para que a construção do conhecimento aconteça de forma autônoma e efetiva. Os professores devem atualizar sua prática educacional para que seu modo de ensinar seja atraente e significativo para o aluno. A reflexão expande a concepção de uso das TIC, em especial dos blogs, no processo de aprendizagem que ocorre no ciberespaço.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do referencial teórico estudado pode-se perceber que a tecnologia tem um papel importante na educação e muito para contribuir no desenvolvimento do aluno. Entretanto, o papel do professor como mediador e coordenador desse processo é muito importante, pois ele garantirá a interação entre aluno / computador / conteúdo/ professor.

Para que isso aconteça é essencial que o educador utilize a informática como um meio de descobertas, criação e renovação de sua prática de ensino. Na escola, no laboratório de informática com os alunos, ou sem sua residência, no planejamento de suas aulas, para que o aluno possa construir seu conhecimento.

Concluiu-se nesta pesquisa que muitos professores não aceitam a tecnologia como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, por razões como medo, insegurança e principalmente, por falta de conhecimento. Porém, eles reconhecem que a informática na educação contribui para o crescimento do aprendiz.

As bibliografias atuais estudam o computador na educação como um recurso pedagógico que pode contribuir para o aprendizado necessário à sociedade do século XXI. Nas aulas de Língua Portuguesa, os softwares educacionais proporcionam uma nova forma de ensinar e de desenvolver a leitura e escrita, além da criatividade e autonomia.

Vimos como o editor de textos que possibilita a criação de histórias em quadrinhos pode transformar as aulas de Língua Portuguesa, apresentando ao aluno um mundo de possibilidades e de criação. Os softwares apresentados podem ser facilmente manuseados por professores e alunos, o que não dificulta o processo de utilização significativa destes.

A reflexão apresentada também objetivou mostrar como o editor de texto word e o blog como ferramenta de divulgação e interação entre os alunos, faz com que o conhecimento seja construído de forma autônoma, tendo o professor como mediador, extrapolando a concepção tradicional de professor detentor e transferidor de conhecimento.

É certo que existem inúmeros softwares e recursos dispostos no ciberespaço que possam ser utilizados na prática pedagógica, sendo objeto de outras pesquisas. Porém, é fundamental que nós educadores não deixemos de refletir sobre nossa prática, reconhecendo e analisando a importância da informática na educação. Para isso, seria fundamental que os professores imergissem no mundo da tecnologia e, depois de familiarizados, levassem os benefícios que ela pode proporcionar para dentro da sala de aula.

A partir deste trabalho pode-se concluir que a tecnologia traz positivos avanços no ensino da Língua Portuguesa, e cabe ao professor renovar sua prática de ensino para inovar as aulas.

REFERÊNCIAS

- ALLAN, Luciana. **O papel da internet no futuro da educação**. 2009. Disponível em: http://educarparacrescer.abril.com.br/comportamento/internet-futuro-educacao_428536.shtml. Acesso em: 11 mar. 2015.
- BELCHIOR, Margarida et al. **As novas tecnologias da informação no 1º ciclo do ensino básico**. Lisboa: Ministério da Educação, Gabinete de Estudos e Planeamento, 1993.
- BIM, Silvia Amélia. **O Que é o HagáQuê**. Disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>. Acesso em: 11 mar. 2015.
- DOWBOR, Ladislau, IANNI, Octavio; RESENDE, Paulo; SILVA, Hélio (Org.). **Os desafios da Comunicação**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- EDUCOPÉDIA. **O que é Toon Doo?** Disponível em: <http://oaeducopedia.blogspot.com.br/>. Acesso em: 14 dez. 2014.
- FAGUNDES, Léa da Cruz; SATO, Luciane, Sayuri; MAÇADA, Débora Laurino. **Aprendizes do futuro: as inovações começaram**. Brasília: Proinfo/Seed/Mec, 1999. 95 p. (Coleção Informática para a Mudança na Educação)
- FELIPPIN, M. Cristina Torres. **A construção da escrita e leitura: aplicações de situações de aprendizagem envolvendo material concreto e softwares educativos em um processo de alfabetização**. 2004. Monografia (Especialização em Informática na Educação) - Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2004.
- GANDIN, L. A. **Temas para um projeto político-pedagógico**. Petrópolis: Vozes, 1999. p. 159-166.
- GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- INFORMÁTICA EDUCATIVA. **HagáQuê**. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/blog/labre2/programas-e-tutoriais/hagaque/>. Acesso em: 13 dez. 2014.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.
- MERCADO, L. P. L. Novas tecnologias na educação: novos cenários de aprendizagem e formação de professores. In: OLIVEIRA, M. (Org.) **Reflexões sobre conhecimentos e Educação**. Maceió: EDUFAL, 2000.
- MORAN, J. M. **Mudar a forma de ensinar com a Internet: transformar aula em pesquisa e comunicação**. Brasília: MEC: um Salto para o Futuro, 1998.
- MORAN, J. M. **Programa TV Escola - Capacitação de Gerentes**. Belo Horizonte, Fortaleza: COPEAD/SEED/MEC, 1999.

MORELLATO, C. et al. **Softwares educacionais e a Educação Especial**: refletindo sobre aspectos pedagógicos. 2006. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13887/7803>. Acesso em: 12 mar. 2015.

OLIVEIRA, Celina C. da; COSTA, José W. da; MOREIRA, Mercia. **Ambientes informatizados de aprendizagem**: produção e avaliação de software educativo. Campinas: Papyrus, 2001.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PONTES, J. Renata Lopes; AIRES FILHO, C. José. **O uso do blog como ferramenta de ensino-aprendizagem por professores participantes do Projeto Um Computador por Aluno (UCA)**. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará. 2011.

PRENSKY, Marc. **O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula**. 2010. Disponível em: <http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/viewFile/335/289>. Acesso em: 10 mar. 2015.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; RECUERO, Raquel da Cunha. Hipertexto Cooperativo: uma análise da escrita coletiva a partir dos blogs e da Wikipédia. **Revista da FAMECOS**, n. 23, p. 54-63, dez. 2003.

QUARTIERO, E. M.; BIANCHETTI, L. **O entremesclamento do trabalho pedagógico com as novas tecnologias da informação e comunicação**. RAYS, O. A. (Org.) Trabalho Pedagógico. Porto Alegre: Sulina, 1999. p. 238-254.

RAMOS, P. **Histórias em quadrinhos**: um novo objeto de estudos. 2006. Disponível em: <http://gel.locaweb.com.br/estudoslinguisticos/edicoesanteriores/4publica-estudos-2006/sistema06/563.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.

SANTORO, F. M.; PIMENTEL, Mariano. Tecnologias Computacionais para Educação. In: CHRONOS - UNIRIO, v. 1, p.83-91, 2009.

SILVA, A. C. B. da. **Softwares educativos**: critérios de avaliação a partir dos discursos da interface, da esfera comunicativa e do objeto de ensino. 2012. Tese (Doutorado) - Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.

SILVA, L. T.; ALBUQUERQUE, M. Blogs pedagógicos: possibilidades de interação por meio da escrita coletiva de hipertextos cooperativos. **Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC**, v. 8, n. 2, p. 91-108, 2009. Disponível em: <http://vufind.uniovi.es/Record/ir-ART0000339745/Details> Acesso em: 10 mar. 2015.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento**: repensando a educação. Campinas: UNICAMP, 1993.

VINCO, José Helber; BONELLA, Ana Carolina. Abre a janela, meu amor, abre a janela. **Blog Cérebro Elétrico: Conhecimento em linguagem binária**. 2013. Disponível em: <http://cerebroeletrico.blogspot.com.br/search?updated-min=2013-01-01T00:00:00-02:00&updated-max=2014-01-01T00:00:00-02:00&max-results=50>. Acesso em: 20 mar. 2015.