

## PLANO DE AULA – PORTUGUÊS

### PROJETO DE EXTENSÃO: “CONSTRUINDO SABERES ATRAVÉS DO COMPUTADOR E INTERNET – 1ª. Edição”

#### GRUPO DE TRABALHO: O COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

**Curso:** Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Autores:** Amanda Ferrari Cândido e Bianca Oliveira de Melo Santos

**Orientadores:** Prof. Msc. Andreia de Jesus e Prof. Dr. Alexander Robert Kutzke

**Licença:** Permissão para que adaptações deste Plano de Aula sejam compartilhadas, desde que utilizando esta mesma licença. Não permissão para uso comercial.



### O PROJETO

O projeto de extensão 'Construindo Saberes Através do Computador e Internet' tem como objetivo desenvolver em um ambiente escolar um processo de inclusão sociodigital para a construção de saberes. Para tanto, busca-se com as novas tecnologias (1) propostas diferenciadas de metodologias de ensino; (2) uso consciente do computador e internet; (3) uso de softwares educativos em sala de aula; (4) uso sistematizado do computador na solução de problemas e em atividades do dia a dia; contemplando tanto a visão do aluno quanto a do educador. Este projeto é ofertado pelo curso superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (TADS) do Setor de Educação Profissional e Tecnológica (SEPT) da UFPR.

A presente proposta de plano de aula foi elaborada por um dos 6 grupos de trabalho deste projeto de extensão, denominado 'O Computador no Processo de Ensino-Aprendizagem'. O objetivo deste grupo é buscar novas formas de ensino-aprendizagem por meio de softwares educativos e metodologias de aula com uso da tecnologia.

### PLANO DE AULA

**Série/Ano:** 6º e 7º ano

**Disciplina:** Português

**Conteúdo:** Gênero textual - História em quadrinhos.

**Objetivo da Aula:**

- Criação e edição de histórias, por meio do software *HagáQuê*, baseadas em um contexto fornecido pelo professor com a utilização de imagens.

- Interação entre os alunos e professor no ambiente virtual *Edmodo*, analisando e opinando os trabalhos dos colegas, além discussões temáticas em fórum.
- Aperfeiçoamento e treinamento do português a partir das ferramentas computacionais.

### Recursos Didáticos:

- Software *HagáQuê*: pode ser baixado pelo link <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hagáquê>, exige as seguintes configurações mínimas:
  - Sistema Operacional Windows 95/98/Me/2000\*/NT\*.
  - Processador 486DX (recomendado Pentium II).
  - Resolução de vídeo 800 x 600 pixels, com suporte a 24 bits de cores.
  - 8 MB memória RAM (recomendado fortemente 32 MB ou mais).
  - 14 MB livres em disco (recomendado 20 MB).
  - Placa de som e microfone (opcionais)
- Ambiente *Edmodo*: é acessado pelo site <http://www.edmodo.com>, onde existe a opção de cadastro como professor, estudante ou pai de aluno. Não exige instalação nem configuração local devido a estar na web.

### Habilidades Desenvolvidas com o Uso do Software:

- Saber identificar as características de um texto em quadrinhos.
- Trabalhar com onomatopeias.
- Manusear ferramentas computacionais para sistematizar a produção de texto.
- Praticar a aprendizagem colaborativa;
- Desenvolver habilidades interpessoais, como comunicação clara, apoio mútuo e resolução construtiva de conflitos.

**Duração da Atividade:** Cinco aulas.

### Funcionamento Básico dos Softwares:

#### 1) *HagáQuê*

*HagáQuê* (Figura 1) é um editor de história em quadrinhos que possui uma interface simples. O usuário pode selecionar o cenário, o personagem e o objeto da história, clicando na imagem que deseja adicionar ou importando uma imagem para o seu arquivo. Além disso, é possível editar os quadrinhos da história e adicionar um texto ou um áudio. A história criada no software pode ser salva, impressa ou publicada na internet.

#### 2) *Edmodo*

Semelhante ao Facebook, o *Edmodo* (Figura 2) é uma plataforma tecnológica, social, educativa e gratuita que permite a comunicação entre alunos e professores em um ambiente privado, criado especificamente para usar na educação. Proporciona ao docente um espaço virtual onde se pode compartilhar mensagens, arquivos, assim como propor tarefas, atividades e questionários.



Figura 1: Tela principal do software *Hagaquê*.

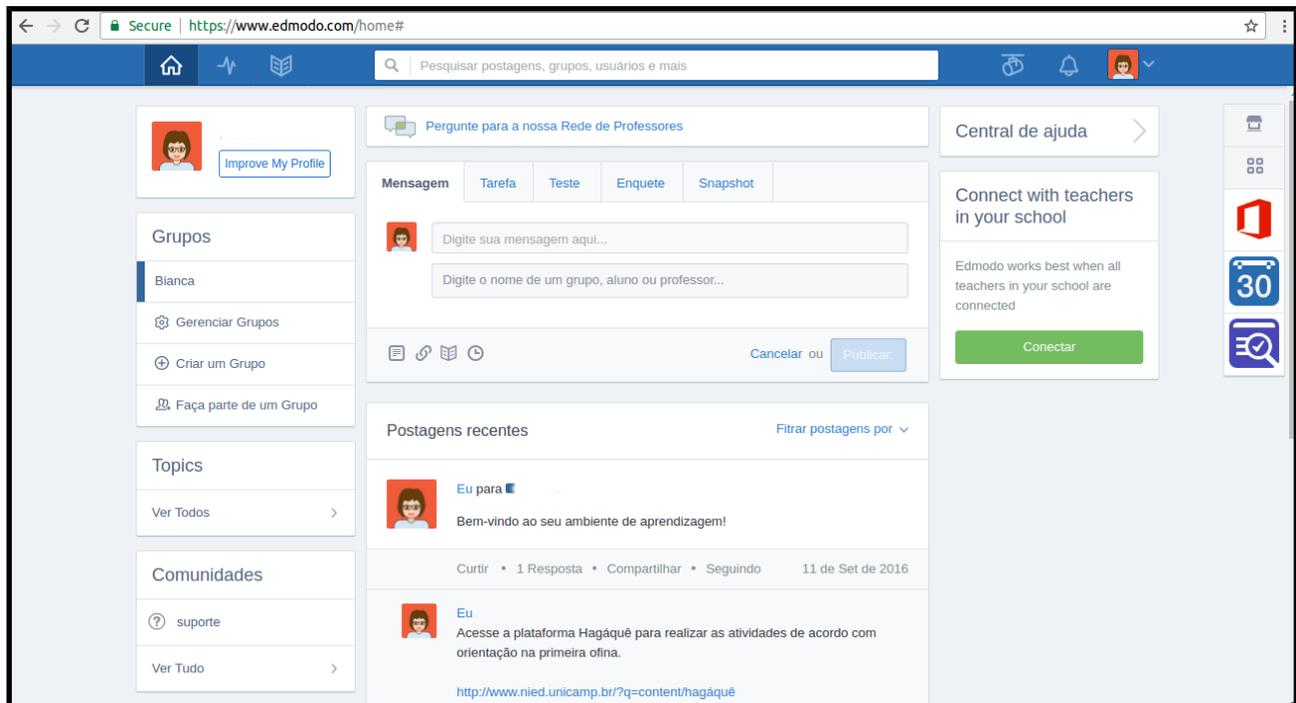


Figura 2: Tela principal do *Edmodo*.

## Procedimentos Metodológicos/Didáticos:

Primeiramente o professor deve criar uma conta no *Edmodo* para cadastrar a sua turma para a realização da atividade e solicitar a instalação do software *Hagáquê* nos computadores do laboratório de informática.

### A metodologia é dividida em 5 encontros/aulas:

- 1ª. aula: aula expositiva para a apresentação da estrutura de um texto em quadrinhos e o conceito de onomatopeia. Apresentação de exemplos e leitura de gibis.
- 2ª. aula: o objetivo é o ensino de uso das ferramentas (*Hagáquê* e *Edmodo*). Os alunos devem ser divididos em equipes de acordo com a disponibilidade de computadores no laboratório de informática e, posteriormente, adicionados ao *Edmodo* na turma criada pelo professor. Neste ambiente o professor irá disponibilizar o material referente ao conteúdo a ser trabalhado na disciplina (vídeos, textos, etc.).
- 3ª. aula: o professor define um tema para a produção da história em quadrinhos, com uma imagem, um texto ou uma situação problema. Após a definição do tema é sugerido uma pesquisa direcionada sobre o assunto em sites pré-selecionados, os quais estão disponíveis no ambiente *Edmodo* do professor.
- 4ª. aula: com base na pesquisa feita na aula anterior, as equipes devem produzir uma história em quadrinhos, utilizando o software *Hagáquê*. A estrutura de um texto em história em quadrinhos deve ser considerada, bem como o uso de onomatopeias.
- 5ª. aula: cada equipe faz a postagem de sua produção final no *Edmodo* e participa do fórum de discussão sobre as histórias que foram postadas.

### Avaliação:

Os alunos serão avaliados por equipe e individualmente.

No caso da avaliação por equipe será considerado a produção da história em quadrinhos de acordo com: adequação ao tema, criatividade, gramática e adequação ao gênero textual. Além disso, será avaliado a organização da equipe para a produção da história.

Já no caso da avaliação individual serão consideradas as argumentações feitas pelo aluno no fórum disponível no *Edmodo*, com as postagens das histórias produzidas pelos colegas de classe.

### Referências:

AMBIENTE EDMODO. Disponível em: <https://www.edmodo.com/>

BIM, S. A.; TANAKA, E. H.; ROCHA, H. V.. HagáQuê - Editor de Histórias em Quadrinhos. VI Workshop de Informática na Escola, 2000. Disponível em: [http://www.niee.ufrgs.br/eventos/SBC/2000/pdf/wie/art\\_condensados/wie060.pdf](http://www.niee.ufrgs.br/eventos/SBC/2000/pdf/wie/art_condensados/wie060.pdf)  
Acessado em: 24 de julho de 2017.

HAGÁQUÊ. Disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hagáquê>

JESUS, A.; BRAHIM, A. C. S. M. ; KUTZKE, A. R. ; Tono, Cineiva P. Campoli ; FEGER, J. E. ; NEVES, L. A. P. ; TORRES JUNIOR, P. R. . Fundamentação e Proposta de um Projeto de Extensão: Construindo Saberes Através do Computador e internet. In: 7o. Congresso Brasileiro de Extensão Universitária, 2016, Ouro Preto. 7o. Congresso Brasileiro de Extensão Universitária, 2016.

PRIETO, F. P. Manual do Edmodo – versão 1.0, 2015. Disponível em: [http://canaltic.com/blog/pdf/edmodoManual\\_v1.pdf](http://canaltic.com/blog/pdf/edmodoManual_v1.pdf) Acessado em 24 de julho de 2017.