

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SILVIA MENDES DO CARMO

HAGÁQUÊ: INSTRUMENTO DE APOIO À CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE A
RESPONSABILIDADE DE TODOS NO TRÂNSITO

CURITIBA

2015

SILVIA MENDES DO CARMO

HAGÁQUÊ: INSTRUMENTO DE APOIO À CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE A
RESPONSABILIDADE DE TODOS NO TRÂNSITO

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialização
no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na
Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica da
universidade Federal do Paraná

Orientadora: Prof^a. Denise Eurich Colatusso

CURITIBA

2015

Hagáquê: Instrumento de apoio à conscientização sobre a responsabilidade
de todos no trânsito

CARMO, SILVIA MENDES DO

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Paranaguá/PR.

RESUMO: Este artigo apresenta os resultados obtidos através do Projeto Hagáquê: Instrumento de apoio à conscientização sobre a responsabilidade de todos no trânsito, desenvolvido no terceiro bimestre do ano de dois mil e quatorze, nas aulas de Língua portuguesa, com os alunos do terceiro ano, da Escola Municipal em Tempo Integral “Nascimento Júnior” em Paranaguá/ Paraná. O desenvolvimento do trabalho orientou-se pelos seguintes objetivos: analisar a capacidade dos alunos em produzir e reestruturar textos; integrando-as histórias em quadrinhos através dos softwares inseridos nas nossas práticas pedagógicas, visando melhoria do processo ensino aprendizagem. Além desses objetivos, a proposta seria também tornar o aluno um cidadão consciente de que a boa convivência no trânsito, tanto como pedestre ou como condutor, são essenciais para a vida em sociedade.

Palavras-chave: Língua Portuguesa. Histórias em Quadrinhos. Educação no Trânsito.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta resultados obtidos nas aulas de Língua Portuguesa, onde foi desenvolvido o tema educação no trânsito, para que os alunos analisassem, discutissem e fizessem adaptações do tema no formato de histórias em quadrinhos, usando o software Hagáquê.

Pretendia-se com esta pesquisa analisar a capacidade dos alunos em produzir e reestruturar os textos e transformando-os em histórias em quadrinhos, visando conscientizá-los sobre a responsabilidade de cada um no trânsito.

O trabalho foi desenvolvido com alunos do terceiro ano A da Escola Municipal em Tempo Integral “Nascimento Júnior” em Paranaguá/Paraná, durante o terceiro bimestre do ano de dois mil e quatorze. A escolha dos alunos com idades entre oito e nove anos deu-se pela necessidade de avaliar o nível de alfabetização na (produção de textos) e também por serem alunos que em sua grande maioria fazem o trajeto de casa para escola sozinhos.

O artigo orienta-se pela seguinte questão: Como o uso do software Hagáquê pode auxiliar o professor nas práticas de produção de texto, dentro do ambiente escolar?

Comunicar-se através das imagens é prática desde o tempo das cavernas. Através das imagens os homens contavam um pouco da história do seu povo e deixavam registros para história. Mesmo não existindo os símbolos gráficos ou letras. Havendo a necessidade de comunicação entre os grupos, a imagem acabava se tornando o meio mais prático.

Pode-se considerar esta prática como o início da História em quadrinhos, onde as imagens tornavam-se símbolos de comunicação e para orientá-los sobre o trânsito foi fundamental. Na alfabetização sempre se recorreu a um recurso fácil de forma prazerosa visando sempre à leitura e escrita. Mas optar pelo software Hagáquê foi de grande qualidade, significando muito para a vida do aluno.

O objetivo desta atividade foi utilizar a mídia com foco na melhoria da aprendizagem de nossos alunos. A transformação das produções de textos dentro do software Hagáquê proporcionou ao professor o uso de mais uma ferramenta que o auxiliará no desenvolvimento das habilidades de escrita e produção textual.

Além da inserção da alfabetização relacionada à Tecnologias de Comunicação e Informação (TCI); desenvolvendo habilidades como: manusear o

mouse o teclado e demais ferramentas existentes na tela do computador. Histórias em quadrinhos, como fonte de aprendizagem prazerosa, consolidando hábitos de leitura e compreensão de ideias.

2 REVISÃO DA LITERATURA

Com a evolução tecnológica e a inserção das mídias no ambiente escolar percebeu-se a necessidade de aproximar o aluno ao uso da TCI com software Hagáquê, como ensino/aprendizagem na área pedagógica. A união das disciplinas de Português/Informática foi importante para interação e desempenho da turma. Este projeto foi proposto pela equipe pedagógica, já que o estabelecimento de ensino fica situado numa região de trânsito intenso. E este seria o ideal para a informação e formação dos nossos cidadãos.

No computador existem diversas ferramentas, as quais auxiliam na avaliação. O software Hagáquê é um programa desenvolvido para facilitar o processo de criação de histórias em quadrinhos por alunos ainda sem experiências no uso computador.

Este recurso deixa fluir a imaginação é atraente, criativo, desenvolve as habilidades intelectuais, de coerência e coesão. Ao trabalhar com textos já reestruturados, há possibilidade de verificar os recursos linguísticos, narrativos, a oralidade, ortografia, a estética. O software HQ é uma atividade que proporciona a objetividade e a ampliação da aprendizagem, tanto nas (TCI'S) quanto em outras disciplinas. HQ no ambiente escolar produzido no laboratório de informática, com a mídia (o computador), vislumbrará de uma ferramenta que o auxiliará no ensino/aprendizagem dos alunos, principalmente no Hagáquê, obterá resultados qualitativos e quantitativos que elevarão os conhecimentos interdisciplinares. Segundo (CANCLINI, 2000).

Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas. (CANCLINI, 2000, p.339)

Todo educador tem pleno conhecimento de que a informática é uma ferramenta que deve ser inserida no contexto escolar. Inserir a tecnologia nas práticas pedagógicas cotidianas exigiu análise e exploração.

O uso da informática na educação tem como objetivo promover a aprendizagem do aluno, ajudando na construção do processo de conceitualização e nos desenvolvimentos de habilidades importantes para que ele participe da sociedade do conhecimento. Esse uso é efetivo através de softwares educacionais capazes de tornar a prática do educador e do educando algo prazeroso (apud MORELLATTO, 2006,p.3)

A produção de texto é umas das habilidades que o educando deve possuir para ser considerado alfabetizado. Unir tecnologia e criação é uma combinação perfeita que contribui significativamente no processo de ensino aprendizagem.

As histórias em quadrinhos são produções que exigem do aluno maior concentração na elaboração do enredo que deverão ser narrados quadro a quadro, dialogando ainda com o cenário, os personagens e suas expressões. Esse gênero textual também possibilita a leitura visual, pois podemos elaborar histórias onde apenas as imagens reproduzam a mensagem que se quer transmitir, e além da característica cômica, traz o conhecimento e todas as informações essenciais para educação destes alunos no trânsito.

O professor deverá ter sua prática de ensino muito bem planejada para que o educando sintam-se seguro a criar e usar sua imaginação durante a utilização do software. Além de apresentar todo o conhecimento sobre as diversas possibilidades que o software proporciona o seu trabalho não poderá ser limitado, uma vez que o aluno aprenda o uso básico das ferramentas passará a exigir cada vez mais conhecimento de suas utilidades, devendo o professor estar devidamente preparado para orientar essas novas necessidades.

O uso de novas metodologias, principalmente utilizando novas mídias é de interesse deste público, que domina com facilidade e exploram sem medo. Por isso a importância do professor estar capacitado e conhecer tudo o que o software apresenta e arriscando até mesmo a publicação via internet.

Este será um trabalho que poderá ser abordado até mesmo como atividade domiciliar, já que o software pode ser baixado em computadores domésticos, onde os alunos poderão estar explorando e conhecendo tudo que é possível elaborar.

Do ponto de vista pedagógico é necessário ressaltar também o fato do computador ser pouco usado como ferramenta de ensino. É necessário que a escola passe a se preocupar com a formação de leitores para esse novo meio. Oferecendo aos alunos práticas pedagógicas que demandem o letramento digital e também forme leitores autônomos (BRAGA, 2005, p. 161)

O uso dos quadrinhos no processo de alfabetização é prática constante nas séries iniciais, portanto na série onde foi aplicado ficou fácil o entendimento das explicações sobre o trânsito, produzir e digitalizar de acordo com o planejamento do professor. Quais foram gêneros que possibilitaram a linguagem verbal, envolvendo personagens, tempo, sequência lógica, a oralidade e muito mais. Associar essa prática ao uso das tecnologias só vem a acrescentar no processo ensino aprendizagem e na formação de leitores.

O uso de tecnologias é rotina entre as crianças, que desde muito cedo dominam celulares, games, comandos mais complexos de brinquedos e aparelhos domésticos. A escola não pode negligenciar este conhecimento, e manter se no

tradicionalismo de quadro, giz e caderno. Como poderemos, enquanto educadores, nos limitarmos ao uso de quadro e giz, quando nossos alunos estão utilizando tablets, Iphones, celulares, notebooks, e outros. Temos que acompanhar essa geração e adaptarmos nossos conteúdos tradicionalistas a metodologias que caminhem junto com o interesse desta geração.

Trabalhar com softwares que possibilitem a produção de textos, de forma mais prazerosa, que exijam além do domínio da escrita, o domínio digital é algo que irá auxiliar o trabalho do educador, além de apresentar um resultado mais positivo do objetivo que se pretende alcançar.

(...) na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa ;esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis (VERGUEIRO, 2010, p.29)

3 METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido a partir das de Português; iniciando com o histórico do surgimento das histórias em quadrinhos impressas. Para isso utilizamos de diversas ferramentas de mídias, como: vídeos, pesquisas via internet que falassem sobre a educação no trânsito. Todo profissional comprometido com a aprendizagem de seus alunos, está sempre à procura de novas técnicas que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem.

Antigamente, as histórias em quadrinhos não eram aceitas nas escolas alegando-se tratar de literatura não adequada, mas, este conceito mudou e muito.

Atualmente as histórias em quadrinhos são utilizadas como um recurso muito adequado a prática da leitura, devido ao seu vocabulário simples e objetivo, tendo um visual colorido e divertido.

Como na educação precisamos sempre estar inovando e se adequando as novas técnicas e metodologias, o uso do software Hagáquê, traz uma nova roupagem ao uso das histórias em quadrinhos em sala de aula.



Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/discovirtual/aulas/732/imagens/tela00.jpg>

O uso do software associado às aulas de Língua Portuguesa contribuíram ainda mais na formação de novos conhecimentos, na iniciativa, na criatividade, habilitando a independência, ajudando no senso crítico, e na articulação das palavras, durante as produções textuais.

Para a realização do projeto foi necessário conhecer e transmitir os elementos básicos que fazem parte das histórias em quadrinhos, portanto para produzir foi necessário conhecer e analisar alguns modelos de histórias em quadrinhos.

Estimulando o aluno a ter interesse pela leitura deste tipo de gênero, fizemos observações sobre a organização de um texto na história em quadrinhos, a apresentação dos personagens, os conflitos, desenvolvimento, clímax, desfecho, relacionadas a educação no trânsito.

Na etapa seguinte apresentamos aos alunos o tema a ser abordado e sugerimos a produção de uma história em quadrinhos que orientasse os demais alunos da escola a terem maior atenção trânsito.

Nas produções orientou se os alunos a estabelecer relação entre o desenho e texto. O desenho dialogava com a fantasia principal do quadrinho. O aluno desta forma desenvolvia tanto linguagem verbal, como não verbal, que são tão importantes no processo ensino/aprendizagem.

Na fase final o aluno fez a transposição de suas ideias e imagens para o ambiente virtual, no software HagáQuê, para isso fez se necessário maior envolvimento do professor para orientar na busca de imagens e montagem do texto no software.

As aulas foram ministradas, de início na sala de aula com produções e reestruturação de pequenos textos contendo sílabas simples e algumas complexas.

Passando para os computadores, no laboratório de informática, existente neste ambiente escolar.

Onde trabalhamos o manuseio dos teclados, para digitar os textos, contando com auxílio do professor, no ensino do uso do mouse para utilizar o *software* Hagáquê, foi possível ver uma tela de abertura com uma barra indicando o programa .

O professor explicou como seria feito o trabalho e os passos para produzir uma HQ, com o *software* Hagáquê, que permitiria trabalhar com figuras, textos, sons e também possuía ferramentas para desenhar com formas geométricas simples (retângulos, retas e elipses).

O professor também orientou a existência de um conjunto de operações comuns localizadas na barra ferramentas de edição que podiam ser utilizadas com estes elementos.

Que seriam elas: Selecionar um elemento: clique no botão Selecionar, e na figura a ser selecionada. Cancelar seleção: basta clicar no botão Selecionar e em seguida clicar em um local vazio da página.

Mover um elemento: basta selecioná-lo e manter o botão esquerdo do mouse pressionado enquanto se movimenta.

Apagar elemento: selecione-o e clique no botão de apagar seleção. Recortar, Copiar e Colar: Para colocar um elemento na área de transferência e apagá-lo, deve-se usar o recortar, mas se for necessário apenas fazer uma ou mais cópias de um elemento, sem apagar o elemento original, usa-se o copiar finalizada com o uso uma ou mais vezes da função colar.

Mudar tamanho de um elemento: a forma mais simples é só selecionar a figura e depois, usar as figuras da barra de ferramenta de edição aumentar e diminuir. E enviar para frente e para trás: é sobrepor os desenhos desejados e ir no desenho da barra de edição e podendo alterar qual elemento ficará na frente do outro ou usar as teclas “F” e “T” no teclado.

Nas produções orientou se os alunos a estabelecer relação entre o desenho e texto. O desenho dialogava com a ideia principal do quadrinho. O aluno desta forma desenvolvia tanto linguagem verbal, não verbal, tão importante no processo ensino/aprendizagem.

Como na educação precisamos sempre estar inovando e se adequando as novas técnicas e metodologias, o uso do *software* Hagáquê, trouxeram uma nova roupagem ao uso das histórias em quadrinhos em sala de aula.

O uso do *software* associado às aulas de Língua Portuguesa contribuiu ainda mais na formação de novos conhecimentos, na iniciativa, na criatividade, habilitando a independência, ajudando no senso crítico, e na articulação das palavras, durante as produções textuais.

O trabalho foi planejado antecipadamente tendo em vista alguns procedimentos prévios, quanto à aula no laboratório de informática. São eles:

A escolha do tema: foi pesquisado e determinado algo que retratasse o principal objetivo (Educação no Trânsito) e se tratasse de uma história agradável, e que se tornasse um entretenimento. O tema estava de acordo com a faixa etária dos alunos, era interessante e houve motivação por parte dos envolvidos, além de ser um problema que a escola vinha frequentando a muito tempo e precisava ser abordado. .

A ideia do roteiro: Foi elaborar uma sinopse, discorrer em parágrafos, definindo as suas principais ideias quanto a HQ a ser desenvolvida. Tudo isso para que o aluno quando fosse montar sua história em quadrinho, já tivesse uma ideia mais concreta do que apresentaria.

Os personagens: Foram definidos, caracterizados e nomeados pelos alunos. A criação dos personagens destas histórias em quadrinhos ficou a critério de cada aluno, mas constatamos que a maioria optou por personagens humanizados .

As gangs: Tendo como um elemento surpresa, algo cômico, uma piada ou trocadilho que chamasse a atenção do leitor e definindo o texto, para torna-se uma leitura agradável e divertida. Tínhamos consciência de que este seria uma característica das histórias em quadrinhos, em que os alunos teriam maior dificuldade nessas primeiras produções.

O desfecho final: o tema, “EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO”, foi de excelente escolha, atingindo os objetivos proposto pelo professor (escrita, leitura e digitalização dos textos). Houve um grande sucesso nas produções textuais e na elaboração da história no software Hagáquê.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a realização do projeto foi necessário conhecer e transmitir os elementos básicos que fazem parte das histórias em quadrinhos, portanto para produzir seria necessário conhecer e analisar alguns modelos de histórias em quadrinhos. Segundo (MORELLATO, 2006).

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).

Tendo o aluno tomado gosto e fascínio pela leitura deste tipo de gênero, fizemos observações sobre a organização de um texto no Hagáquê, a apresentação dos personagens, os conflitos, desenvolvimento, clímax, desfecho, etc.

A escrita, leitura, produção de textos, foram inseridas como mais um elemento na alfabetização relacionada a (TCI) computador, ensinando a desenvolver habilidades como: manusear o mouse o teclados e demais ferramentas existentes na tela do computador, sempre orientando o uso do Hagáquê, como fonte de aprendizagem prazerosa.

Foi analisada a oralidade apresentada nos textos das HQ, e verificando as etapas de uma produção no software Hagáquê. Os alunos foram incentivados a trabalhar em equipe, sendo aos pouco capacitados quanto ao uso do computador como ferramenta de aprendizagem.

Na etapa seguinte, foi discutido com os alunos o tema, e ficou decidido que seria a Educação no Trânsito, pela dificuldade de trafegar com segurança pelo bairro, onde se localiza a escola e habitações dos alunos.

Para a produção da história em quadrinho o tema foi cuidadosamente aplicado respeitando a função básica da história em quadrinhos, que é o entretenimento. Como trabalhávamos com crianças de oito, nove anos, tomamos o cuidado de escolher um tema agradável e que fizessem parte da realidade desses alunos. Os alunos apresentaram dificuldades em transformar as histórias em

quadrinhos mais cômicas, acabaram sendo mais informativas, mas isso não foge da proposta de conscientização dos alunos quanto ao respeito ao trânsito.

Foi necessário observar a relação desenho/ texto, dentro da produção. O desenho deveria dialogar com a ideia principal do quadrinho. O aluno desenvolveria tanto a linguagem verbal, como a não verbal, tão importante no processo ensino /aprendizagem.

O aluno transpôs sua ideia em texto e imagens para o ambiente virtual, no *software* Hagáquê. Nesse momento o professor orientou o aluno na busca de outros sites que despertassem a curiosidade para enriquecer a produção dos quadrinhos, o que se pode comprovar através da análise dos apêndices anexos.

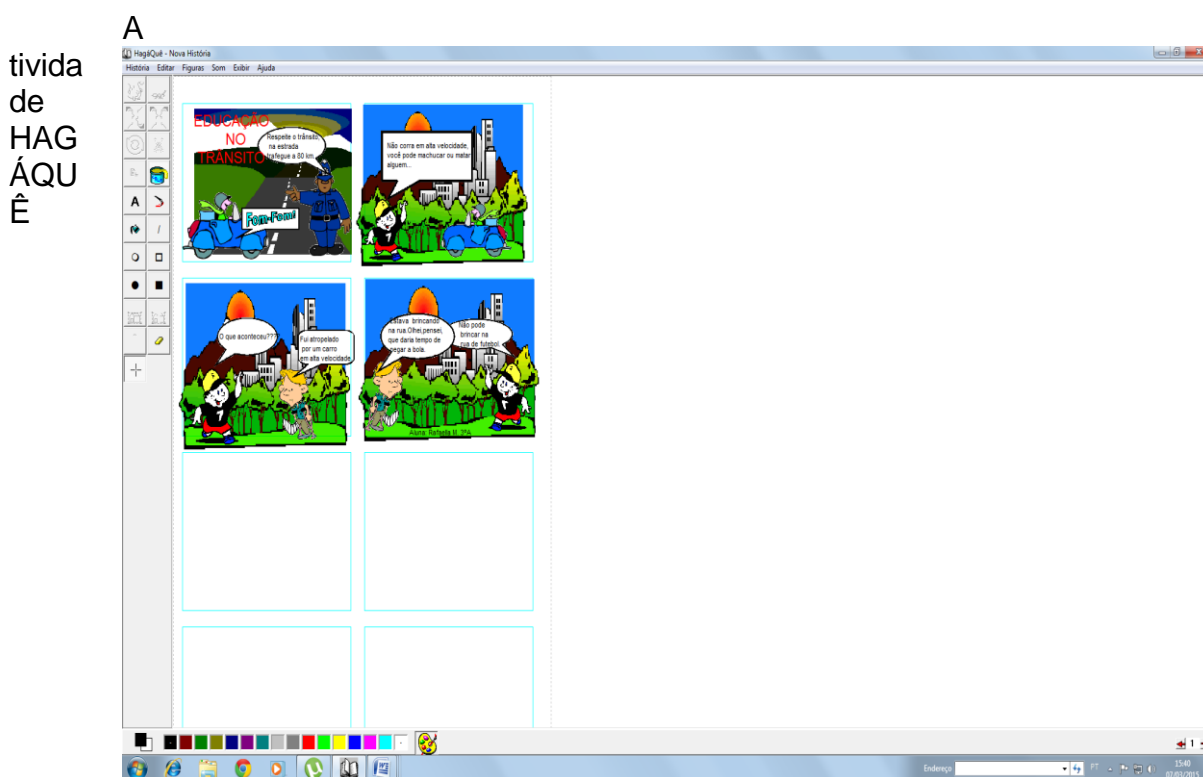
Ao final as produções foram apresentadas a todos os alunos da escola e planejamos futuramente publicá-las via internet.

O projeto foi desenvolvido em dois meses, durante as aulas de Português da Escola Municipal em Tempo Integral Nascimento Jr, com os alunos do 3ºano, envolvendo alunos, coordenação e professores.

O uso do *software* Hagáquê também tornou possível o acesso mais simplificado para os alunos. Sua interface simples e objetiva facilitou, possibilitou o uso de cenários, textos, personagens, objetos, onomatopéias, balões, ações, inserção de som e até mesmo publicação via internet.

Este projeto obteve a possibilidade de avaliar o nível de aprendizagem e alfabetização de todos os alunos, num determinado momento. Obtendo o objetivo alcançado, de maneira prazerosa.

Analisando posteriormente o nível dos trabalhos apresentados (anexos).



Fonte: A aluna Rafaella 3º A

O professor pode comparar a evolução dos trabalhos desenvolvidos. Nas primeiras produções os alunos utilizavam apenas as imagens e cenários ofertados pelo software. Após algumas aulas, os próprios alunos sentiram a necessidade de explorar e descobrir outras formas de como inserir figuras que não existiam no software. Durante as discussões e elaborações dos quadros, os próprios alunos sugeriram a produção com fotos de situações reais presenciadas na rotina do trajeto casa – escola. Claro que isto significaria a ampliação do projeto, o que demandaria mais tempo e preparo, mas este comportamento mostra que utilizar as tecnologias pode ser um incentivador de novas ideias, comprova que o software auxilia na aprendizagem e pode ter um leque de usos muito mais amplo e produtivo. Como professora passei a acreditar que somos capazes de ir muito mais além do que quadro e giz, o que nos falta é ousadia e confiança na capacidade de alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos são objetos de estudos de diversos campos do conhecimento já há muito tempo. A opção pelo estudo das HQ na mídia justificou-se pela aplicação dos quadrinhos no processo de aprendizado, possibilitando, entre outras coisas, o incentivo à leitura e reflexões que podem incluir diferentes recursos na aprendizagem além de despertar a criatividade e sensibilidade dos alunos.

Neste sentido observamos que a tecnologia contribui para a atividade de ensino e para os processos criativos dos próprios estudantes, na produção das histórias em quadrinhos.

Além disso, é um meio de comunicação presente nas diferentes esferas sociais e seu público de diferentes idades.

Diante da necessidade em mudar a estrutura e o foco do ensino, surgiram então os Parâmetros Curriculares Nacionais, e a Lei nº 9394/96, de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, além de diversos outros documentos que norteiam o ensino e que propõem novas formas de se ensinar priorizando sempre a aprendizagem do aluno.

A mídia Informática é uma das quais fica fácil verificar aprendizagem por ser de livre acesso, sem cobrança de conteúdos, como em sala de aula. E o Software Hagáquê deixa o aluno crítico e criativo na maneira de pensar e agir, conforme o objetivo proposto.

Mas sempre com auxílio do professor, orientando quanto ao uso das ferramentas, que de início torna-se um pouco complicado, mais a partir da aprendizagem, surgem textos e aplicativos maravilhosos.

Compreendemos ao término deste projeto que a escola tem um dever ainda maior na formação dos alunos. Além da inclusão digital, a formação plena de um cidadão que tenha conhecimento de seus direitos, mas também de seus deveres no que diz respeito a postura tanto como pedestres quanto condutores. Além da conquista pedagógica (alunos produzindo textos de qualidade) o projeto conscientizou os educando sobre o respeito no trânsito através de práticas de boa convivência.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. A.: Reflexões sobre o papel da linguagem da corporeidade. Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo de Campos. Dissertação de mestrado, 3ª edição. 95 p. 1998.

CANCLINI, N.G. Culturas Híbridas- Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo. Editora da USP, p. 339, 2000

DUTRA, Joatam Preis & História em quadrinhos: a linguagem artística dos quadrinhos. 3º Ed. São Paulo, 2002.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN, 3º e 4º Ciclos do Ensino Fundamental. Português. Brasília: MEC. SEF, 1998.

COUPERIE, P. et al. História em quadrinhos e comunicação de massa. São Paulo: MAM Assis Chateaubriand, 1970.

FELIPPIN, M. C.T.. A construção da escrita e leitura: aplicações de situações de aprendizagem envolvendo material concreto e softwares educativos em um processo de alfabetização. Canoas: Universidade Luterana do Brasil (Monografia de Especialização em Informática na Educação). 2004.

FOGAÇA, A.A contribuição das Histórias em Quadrinhos na formação de leitores competentes. Revista Programa de Educação Corporativa. Vol.3 (1) 2003.

GAIRSA, J. Desde a Pré-História até McLuhan. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp.115-120.

LUYTEN, S. O que é história em quadrinhos?. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MERCADO, L. P. L. Aprendizagem em telemática educativa: uma proposta de trabalho com projetos colaborativos. Anais do 40. Fórum de informática educativa, Fortaleza, CE, agosto de 1999.

MORELLATO, C. et al. Softwares educacionais e a Educação Especial: refletindo sobre aspectos pedagógicos. (2006). Disponível em: http://cinted.ufrgs.br/renote/jul2006/artigosrenote/a21_21176.pdf. Acessado em: 25/11/2008.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino In: RAMA, Angela. : VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.) Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2010

BRAGA, Denise Bértoli. A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: MARCUSCHI, L.A.; XAVIER, A.C. (Orgs). Hipertexto e gêneros digitais. 2.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005 p. 144-162.

APÊNDICE 1

ATIVIDADE HAGÁQUÊ

ALUNA: MELHRI 3º A

TEMA: EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO



ATIVIDADE HAGÁQUÊ
 ALUNA: LEANDRA 3º A
 TEMA: EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO

