

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA INSTRUMENTAL
PARA PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

CRISTIANE RICARDO TEIXEIRA

PROPOSTA DIDÁTICA DE ENSINO COM AS
TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROJETO LIVRO E
LEITURA

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialização em Informática Instrumental para Professores do Ensino Fundamental.

Orientadora: Profa. Dra. Raquel Salcedo
Gomes

Porto Alegre
2019

CRISTIANE RICARDO TEIXEIRA

PROPOSTA DIDÁTICA DE ENSINO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO
PROJETO LIVRO E LEITURA

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau
de Especialista em Informática Instrumental.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Raquel Salcedo Gomes
Professor Orientador

Profa. Dra. Rosangela Silveira Garcia

Profa. Ma. Keli Andrisi Luz

Profa. Ma. Lídia Helena Muller Zart

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Profa. Dra. Jane Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Dr. Celso Loureiro Gianotti Chaves

Diretor do CINTED: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Coordenador do Curso: Prof. Dr. José Valdeni de Lima

Vice-Coordenador do Curso: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Bibliotecária-Chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que de uma forma ou outra me incentivaram a não desistir, dando-me apoio para levar avante os meus estudos. Para minha família, que sempre esteve ao meu lado, me encorajando e entendendo a minha ausência em diversos momentos. À minha professora e orientadora, Dra. Raquel Salcedo Gomes, que sempre acreditou no meu trabalho e me auxiliou diante das dificuldades. E principalmente à minha filha Helena, que deixei muitas vezes brincando sozinha para poder me dedicar a esse trabalho.

RESUMO

Este trabalho acadêmico apresenta uma proposta didática para o 3º ano do ensino fundamental no contexto do Projeto Livro e Leitura (PLL), da EMEF General Neto, situada no município de Canoas/RS. A proposta tem por objetivo incentivar a prática da leitura e aperfeiçoamento da escrita dos alunos por meio do gênero textual Histórias em Quadrinhos (HQs). O projeto foi dividido em seis aulas de duas horas cada, uma vez por semana. Nesse período, trabalharam-se as características e a estrutura do gênero através de apresentação de slides, texto explicativo, vídeos, atividades de produção textual e a produção de HQs no software Hagáquê. Esse trabalho objetivou contribuir com os docentes que atuam na etapa final do ciclo de alfabetização, buscando aperfeiçoar as habilidades de leitura e de escrita dos alunos com o auxílio das Tecnologias Digitais. Concluiu-se que a sequência didática proporcionou avanços significativos no desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos e que o gênero HQs e as Tecnologias Digitais foram fundamentais nesse processo.

Palavras-chaves: Proposta Didática; Histórias em Quadrinhos; Alfabetização; Tecnologias Digitais.

Didactic proposal of learning with digital technologies in the project Book and Reading

ABSTRACT

This scholarly work presents a didactic proposal for the 3rd year of elementary school in the context of the Project Book and Reading (PLL), EMEF General Neto, in the municipality of Canoas/RS. The proposal aims to encourage the practice of reading and writing improvement of students through textual genre comics (Comics). The project was divided into six classes of 2 hours each, once a week. During this period, worked the characteristics and structure of the genre through the slideshow, explanatory text, videos, textual production activities and the production of Comics in the software Hagáquê. This work aimed to contribute to teachers who work in the final stage of the cycle, seeking to improve the literacy skills of reading and writing of students with the help of digital technologies. It was concluded that the didactic sequence has provided significant advances in the development of reading and writing skills of the students and that the genre Comics and digital technologies were instrumental in this process.

Keywords: Didactics; Comic books; Literacy; Digital Technologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1 – Taxa de aprovação no Ensino Fundamental de 2005 - 2015.....	09
Figura 2.1 – Imagem do pré-teste	26
Figura 2.2 – Capa da HQ: Quem te viu e quem TV.....	27
Figura 2.3 – Imagem da primeira página da HQ: Um menino sore rodas	28
Figura 2.4 – Imagem sobre os tipos de balões das HQs.....	29
Figura 2.5 – Imagens de HQs da turma da mônica.....	30
Figura 2.6 – Imagem sobre os sinais de pontuação A	31
Figura 2.7 – Imagem sobre os sinais de pontuação B	31
Figura 2.8 – Imagem da atividade sobre os sinais de pontuação.....	32
Figura 2.9 – Imagem das questões do jogo	33
Figura 2.10 – Imagem da atividade de produção de HQ.....	34
Figura 2.11 – Imagem do pós-teste.....	35
Figura 2.12 – Imagem da tela inicial do software Hagáquê.....	37
Figura 2.13 – Imagem da barra de ferramentas do software Hagáquê	37
Figura 2.14 – Imagem da barra de figuras do software Hagáquê	38
Figura 2.15 – Imagem da inserção do balão de diálogo no software Hagáquê	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 3.1 – Categorias de análises	24
Tabela 3.2 – Comparativo dos resultados dos testes.....	44

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNE	Conselho Nacional de Educação
EMEF	Escola Municipal de Ensino Fundamental
HQs	Histórias em Quadrinhos
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira Legislação e Documentos
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
PLL	Projeto Livro e Leitura
PNE	Plano Nacional de Educação
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Alfabetização e Letramento	11
2.1.1 Métodos de Alfabetização	11
2.1.2 Base Nacional Comum Curricular	13
2.2 Tecnologias Digitais na Educação	16
2.2.1 Recursos Educacionais Digitais	18
2.3 Sequência Didática	19
3 METODOLOGIA PILOTO	21
3.1 Contextualização do campo	21
3.2 Classificação da pesquisa	22
3.3 Categorias de análises	24
3.4 Questões de natureza ética	25
3.5 Planos de Aulas	25
3.6 Software Hagáquê	36
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	37
4.1 Conhecimentos prévios	39
4.2 História em Quadrinhos como sequência didática	41
4.3 Recursos tecnológicos na educação	42
4.4 Avaliação de aprendizagem	43
5 CONCLUSÃO	45
REFERÊNCIAS	47
ANEXO A - CARTA DE APRESENTAÇÃO	51
ANEXO B - FOTOS DA PRÁTICA	52
ANEXO C - FOTOS DA PRÁTICA	53
ANEXO D - COMPROVANTE DA ESCOLA	54

1 INTRODUÇÃO

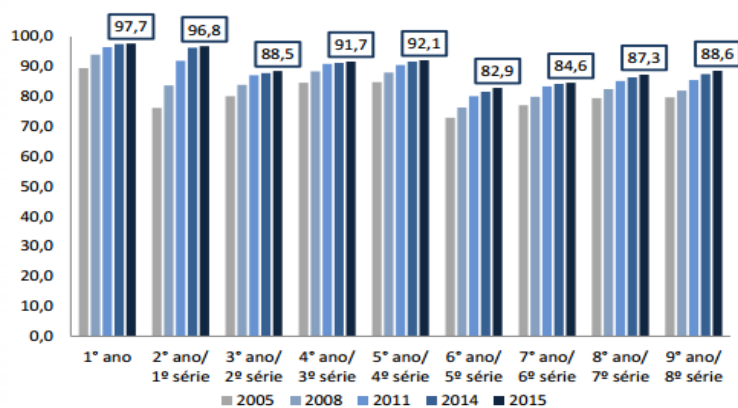
O Ensino Fundamental é atualmente formado por nove anos, conforme a Lei Federal nº 11.274, de 06 de fevereiro de 2006, sendo os três primeiros anos essenciais para a alfabetização da criança, compondo o denominado ciclo de alfabetização.

Através da Resolução CNE/CEB 07, de 14 de dezembro de 2010, os três primeiros anos do Ensino Fundamental tornaram-se um bloco pedagógico de alfabetização não passível de interrupção, sendo que, no terceiro ano, pode haver a retenção, caso os alunos não atinjam os objetivos esperados.

A alfabetização até o 3º ano é meta do Plano Nacional de Educação (PNE/Lei Nº 13.005/2014). E conforme o novo documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2016), já aprovado e em adaptação, o aluno de terceiro ano (entre 8 e 9 anos) deve sair desta etapa sabendo codificar e compreender com autonomia e fluência pequenos textos e compor produções com conhecimentos linguísticos e gramaticais (ortografia, pontuação e regras básicas de concordância).

Segundo dados do INEP (Censo escolar da Educação Básica 2016), entre os anos de 2005 até 2015, têm ocorrido diferenças expressivas entre as taxas de aprovação, principalmente no 3º ano do Ensino Fundamental, etapa que fecha o ciclo da alfabetização.

Figura 1.1 – Taxa de aprovação do Ensino Fundamental 2005 – 2015



Fonte: http://abed.org.br/arquivos/apresentacao_censo_escolar_da_educacao_basica_2016.pdf

Os números do Censo Escolar sinalizam que o 3º ano tem o menor índice de aprovação comparado às outras séries dos anos iniciais, isso significa o aumento da retenção dos alunos, evidenciando que eles não têm autonomia na escrita e na leitura, desenvolvendo, em grande parte, habilidades e competências insuficientes para passar para a próxima fase.

Devido a essa problemática, o presente trabalho buscou, por meio de uma proposta didática, contribuir para o trabalho dos docentes durante a etapa da alfabetização, pela elaboração, aplicação e avaliação de uma sequência¹ didática para aperfeiçoamento das habilidades de leitura e escrita, (ler, compreender e produzir textos) previstas no processo educacional, com o auxílio das Tecnologias Digitais.

A proposta didática foi aplicada em uma turma de 3º ano através do Projeto Livro e Leitura (PLL) da EMEF General Neto, Canoas/RS. Esse projeto tem por objetivo incentivar a prática de leitura e no aperfeiçoamento da escrita dos alunos.

¹ Palavra mencionada no corpo do trabalho como sinônimo da palavra “proposta”.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Alfabetização e Letramento

Os três primeiros anos do Ensino Fundamental, também chamado de bloco pedagógico ou ciclo sequencial da alfabetização, são um período primordial na vida dos alunos, pois desenvolvem-se as competências e habilidades necessárias para a leitura e a escrita.

A aprendizagem da leitura e da escrita depende de dois processos distintos, mas indissociáveis: a Alfabetização e o Letramento (LOPES, 2010, p.10).

A Alfabetização é a aquisição da escrita e da leitura. Segundo Soares² (apud LOPES, 2010, p.10), "... é a técnica de grafar e reconhecer letras... codificar, estabelecer relações entre sons e letras...". Por outro lado, "o Letramento é a utilização dessa técnica em práticas sociais de leitura e escrita".

Segundo Soares (2004, p. 97):

(...) alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis: a alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas, ou seja, em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento; este, por sua vez, só pode desenvolver-se na dependência da e por meio da aprendizagem do sistema de escrita (SOARES, 2004 p.97).

2.1.1 Métodos de Alfabetização

A discussão sobre os métodos de alfabetização sempre foi motivo de controvérsias desde o final do século XIX, quando começou a se delinear o sistema público de ensino, sobretudo, quando a escola passou a ter que criar estratégias para ensinar a todos em um mesmo espaço e tempo (FRADE, 2007 p. 22).

² SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte, Autêntica, 1998.

Com isso, foi necessário formular um processo de ensino às crianças que proporcionasse o domínio da leitura e da escrita. Para garantir esse objetivo, foram desenvolvidos métodos de aprendizagem.

A busca pelo método mais adequado atravessou o século XX e continua em discussão até os dias atuais, com a promessa de um novo método (inovador) mais eficaz que o anterior (tradicional). Durante esse período, foram desenvolvidas duas possibilidades de ensino que predominaram até os anos 1980, que são a abordagem analítica e a abordagem sintética.

Conforme Soares (2016, p.16), “método de alfabetização é um conjunto de procedimentos que, fundamentados em teorias e princípios, orientem a aprendizagem inicial da leitura e da escrita”

Na abordagem sintética, o ensino parte das unidades menores para as partes maiores, ou seja, são apresentadas inicialmente as letras, os fonemas (sons) ou as sílabas, para depois ensinar palavras, frases e textos. Esta abordagem apresenta três linhas diferentes: método alfabético, método fônico e método silábico.

No método alfabético, o aprendizado ocorre inicialmente com todas as letras do alfabeto, e após letra por letra. Uma das críticas desta técnica é a repetição dos exercícios. Já no método fônico, o aprendizado ocorre por meio da associação entre os fonemas e grafemas, isto é, sons e letras. No método silábico, por sua vez, o aprendizado se dá através da leitura mecânica de textos e de decifração das palavras.

Na abordagem analítica, são apresentadas inicialmente unidades que tenham significado para o indivíduo, seja uma palavra, frase ou texto. O ensino parte das unidades maiores para as menores. Este método apresenta três linhas diferentes, são elas: palavração, sentencição e global.

No método palavração, a palavra é apresentada ao aluno acompanhada da imagem. As palavras são compostas e decompostas. Já na sentencição, o aluno deve visualizar e memorizar as palavras para formar novas. E o método global tem a ideia de fazer com que a criança entenda que ler é descobrir o que está escrito. Esta técnica parte de pequenas histórias que serão decompostas em partes menores.

A partir da década de 1980, a alfabetização passou a ser avaliado sob outra perspectiva. O processo que antes abordava a maneira de ensinar, os métodos, passa a analisar o modo como os indivíduos aprendem. Esta perspectiva coloca o sujeito da aprendizagem, o aluno, no centro do processo, e não aquele que conduz a aprendizagem, o professor. (FERREIRO³, 1999, p. 30, apud FRANCIOLI, 2013, p. 16190).

Assim, surge o conceito de Letramento, que, em conjunto com a Alfabetização, busca apresentar não só o sistema alfabético ao aluno, como também as práticas sociais da língua escrita.

2.1.2 Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é um instrumento dirigido aos educadores como referência dos conhecimentos indispensáveis para os alunos durante a Educação Básica⁴.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (BNCC, 2016 p. 7).

Prevista na Constituição de 1988, na LDB de 1996 e no Plano Nacional de Educação de 2014, a BNCC foi preparada desde 2015 por docentes, gestores de instituições públicas e privadas e pela sociedade civil, que estabeleceram as competências e habilidades fundamentais para cada fase do programa. Em abril de

³ FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999

⁴ Primeiro nível escolar no Brasil. Compreende três etapas: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio.

2017, o Ministério da Educação (MEC) concluiu a sistematização e encaminhou a terceira e última versão ao Conselho Nacional de Educação (CNE).

As escolas devem adequar-se à proposta até o início do ano letivo de 2020. Até lá, as instituições devem testar e inserir novas técnicas pedagógicas e adequar os materiais didáticos às diretrizes da Base.

A BNCC não é um currículo, mas um documento norteador para que as instituições de ensino público e privado possam elaborar seus documentos dentro das propostas. Este instrumento busca reduzir as desigualdades no aprendizado dos alunos, isto é, busca a coerência do sistema educacional para possibilitar a equidade do acesso ao conhecimento em qualquer contexto vivido pelo aluno.

A BNCC é um documento plural, contemporâneo, e estabelece com clareza o conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis a que todos os estudantes, crianças, jovens e adultos, têm direito. Com ela, redes de ensino e instituições escolares públicas e particulares passam a ter uma referência nacional obrigatória para a elaboração ou adequação de seus currículos e propostas pedagógicas (BNCC, 2016 p.5).

O documento da BNCC traz grandes mudanças, e uma delas, pertinente a este trabalho, prevê o adiantamento do processo de alfabetização, que deveria ocorrer até o terceiro ano do ensino fundamental. Agora para o final do segundo ano.

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos (BNCC, 2016 p. 57).

O foco da alfabetização passa a ocorrer nos dois primeiros anos do ensino fundamental, isto é, os estudantes devem conhecer e manipular o alfabeto e a mecânica da escrita/leitura durante esse período.

A BNCC entende a alfabetização da língua portuguesa como um processo longo e complexo, pois é uma língua com suas variantes de falas regionais, sociais e seus alofones⁵. Por isso, alfabetizar, segundo o documento:

[...] é trabalhar com apropriação pelo aluno da ortografia do português do Brasil escrito, compreendendo como se dá este processo de construção de um conjunto de conhecimentos sobre o funcionamento fonológico da língua pelo estudante (BNCC, 2016 p.88).

Para alguém se alfabetizar, é preciso conhecer as relações fono-ortográficas, ou seja, as relações entre os fonemas (sons) do português oral do Brasil em suas variantes, e os grafemas (letras) do português brasileiro escrito. Em outras palavras, é preciso perceber as relações complexas entre os sons da fala e as letras da escrita, construindo uma consciência fonológica – perceber os sons, como se separam e se juntam em novas palavras (BNCC, 2016 p.88).

Esse processo básico entre sons e letras (fonografêmica) da alfabetização será construído em dois anos, mas deverá ser complementado pela ortografização⁶, que complementarará o conhecimento da ortografia da língua. Este último processo poderá ultrapassar os anos iniciais do ensino fundamental, por sua complexidade.

Além disso, o documento faz referência à cultura digital inserida atualmente na vida dos estudantes e os desafios das instituições em adequá-la à vivência escolar. Apesar de desafiante, a proposta apresenta a tecnologia digital como uma forte aliada no processo de ensino e aprendizagem.

É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Contudo, também é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a

⁵ Variante fonética de um fonema. Exemplo: /s/ e /ʃ/.

⁶ Apropriação do sistema ortográfico da língua.

aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes (BNCC, 2016 p. 59).

Apesar de a BNCC não se apresentar como um método de ensino, o documento traz diversas recomendações. Conforme Bahia (2018), a proposta de alfabetização e letramento do documento está amparada em uma abordagem silábica, o que, segundo a autora, é um equívoco, tendo em vista que a Língua Portuguesa não é silábica.

Diante desses fatos, é imprescindível uma reflexão sobre o assunto, pois trata-se dos anos mais importantes da alfabetização. E mais: como os docentes e as escolas vão se enquadrar nesta nova metodologia?

2.2 Tecnologias Digitais na Educação

O avanço tecnológico influenciou e modificou paradigmas em todas as áreas da cultura humana.

A tecnologia não é constituída apenas de aparelhos eletrônicos, internet ou redes sociais. Ela abrange os conhecimentos e os métodos aplicados em uma determinada atividade e época conforme as necessidades (BADALOTTI, 2014, p. 5).

Segundo Kenski (2007), as tecnologias são um:

conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade. Tudo que precisa pesquisar, planejar e criar o produto, o serviço, o processo, chamamos de tecnologias (KENSKI, 2007, p. 24).

Sabe-se que as tecnologias sempre fizeram parte da vida do homem e que foram fatores importantes para as mudanças na sociedade. Ocorre que, nas últimas décadas, essas modificações têm ocorrido mais rapidamente, transformando comportamentos e produzindo novas realidades.

A sociedade vive na era digital e global, em que as informações circulam rapidamente, quase ao mesmo tempo em que ocorrem. Isso faz com que as pessoas assumam novos comportamentos, como permanecer conectadas quase vinte quatro horas por dia e em qualquer lugar. Para Badalotti (2014, p.6), “as tecnologias sozinhas, não modificam a natureza e a sociedade, mas a maneira como o homem as utiliza faz com que provoque essas mudanças”.

As tecnologias fazem parte da rotina de grande parte da população, e estão cada vez mais precosemente na vida dos jovens estudantes que frequentam as escolas públicas e privadas.

Gradativamente ampliou-se o acesso de crianças com idades entre 6 a 11 anos aos diferentes dispositivos digitais, como: smartphones, tablets, notebooks, entre outros. Esse público, chamado de Nativos Digitais⁷, apresenta características diferentes da geração anterior, os chamados Imigrantes Digitais⁸, no que se refere à maneira de aprender e interagir.

Os Nativos Digitais são indivíduos ágeis no acesso à informação e habituados a fazerem muitas coisas diferentes ao mesmo tempo. Esse novo perfil de aluno necessita de um processo diferente de aprendizagem por meio de diversos estímulos. Demanda novas competências e habilidades, requer a formação de indivíduos com postura de pesquisadores, atuantes, críticos e com autonomia intelectual (BADALOTTI, 2014, p. 9).

O cérebro dos “nativos” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear (TORI⁹, 2010 apud SANTOS, 2011; p. 15845).

⁷ Geração que convive com a tecnologia desde que nasceu.

⁸ Geração que nasceu durante a evolução da tecnologia.

⁹ TORI, Romero. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

Promover e adequar estratégias de ensino e aprendizagem a partir das características desses alunos é um desafio enorme para os docentes que ainda não dominam as tecnologias. Para isso, não só os professores, mas toda a área da educação devem se adequar a esse novo perfil de aluno e trazer metodologias que envolvam as tecnologias digitais.

2.2.1 Recursos Educacionais Digitais

Uma das estratégias é trazer o mundo virtual para a sala de aula por meio de Recursos Educacionais Digitais, também chamados de Objetos de Aprendizagens que, por sua vez, “são recursos para apoiar os educadores em suas práticas, motivando-os no processo de ensino e aprendizagem” (JORDÃO, 2009, p.14).

Tais ferramentas são diversas, como: softwares, animações, áudios, vídeos, jogos, entre outros. Algumas são produzidas por especialistas no assunto, mas o professor que tem poucas informações também pode usufruir desses recursos ou até mesmo produzi-los através dos softwares educacionais.

Os repositórios são bancos de recursos catalogados, podendo ser acessados pelos docentes por meio de mecanismos de busca ou pela área do conhecimento. Um exemplo de repositório está no portal do professor no site do MEC¹⁰ (JORDÃO, 2009, p.15).

Além do portal do professor do MEC, existem outros portais: Nova Escola¹¹, Educarede¹², Instituto Claro¹³, que apresentam uma série de recursos que podem ser pesquisados pelos docentes. Ofertas de cursos, artigos de pesquisas, materiais de apoio e fóruns colaborativos contribuem para a comunicação entre os

¹⁰ <http://www.portaldoprofessormec.gov.br>

¹¹ <https://novaescola.org.br/>

¹² <http://www.educarede.org.br/>

¹³ <https://www.institutonetclaroembratel.org.br/>

professores para trocar aprendizagens, tirar dúvidas, compartilhar angústias e debater ideias.

2.3 Sequência Didática

A palavra *sequência*, conforme o dicionário online de Língua Portuguesa, significa “ação de seguir; prosseguimento que se dá ao que já foi iniciado, continuidade”. *Didática* é a “arte de ensinar; conjunto de teorias e técnicas relativas à transmissão do conhecimento”. Esses dois termos juntos, conforme Zabala (1998, p. 18) formam “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos”.

As sequências didáticas (SQ) propõem reunir diversas atividades sobre determinado assunto e dividi-lo em diferentes etapas interligadas, buscado tornar o ensino mais eficiente.

Para surtir efeito significativo, Calácia (2017) relata que as SQ devem ser planejadas a partir de um objetivo determinado, mas não qualquer objetivo, e sim aquele que atenda às necessidades do aluno em questão. Além do mais, é necessário saber antes em qual etapa os alunos estão para, a partir desses níveis de conhecimento, chegar aos níveis que eles precisam dominar.

Para os docentes, as SQ se tornam uma ferramenta importante, pois auxiliam na organização gradual de seu trabalho permitindo abordar diversos temas em sala. Segundo Demori¹⁴ (apud FERREIRA, 2018, p.1) apresenta essa ferramenta também como uma maneira de avaliar as dificuldades do aluno e uma forma de tornar as aulas mais interessantes. “A sequência didática permite ao professor diagnosticar as dificuldades dos alunos e ir sanando as mesmas gradativamente, além de tornar o ensino mais prazeroso”.

¹⁴ Joana Demori. Secretária de Educação, Cultura e Desporto da Prefeitura de Salete/SC.

Outro fator importante apontado por Demori (apud FERREIRA, 2018) revela que a sequência didática permite trabalhar com o ensino interdisciplinar, contextualizando diferentes temas e tornando-os mais significativos para os alunos.

Ao trabalhar dessa forma o docente pode determinar o período em que ocorrerão as atividades, em termos de dias, semanas ou meses.

3 METODOLOGIA PILOTO

3.1 Contextualização do campo

O trabalho foi realizado a partir do Projeto Livro e Leitura (PLL) na EMEF General Neto. A escola está localizada na periferia da cidade de Canoas/RS, no bairro Olaria. Atualmente, tem 386 alunos matriculados em seus dois turnos de trabalho, distribuídos em 14 turmas, do 1º ao 9º ano.

A estrutura da escola abrange uma quadra de esportes, pracinha, refeitório, salas especiais de recursos, reforço escolar e informática. Além disso, conta com uma biblioteca com acervo majoritariamente de infanto-juvenil, livros didáticos, enciclopédias, mídias digitais e livros de HQs, os quais serviram como ferramenta inicial para este trabalho.

A sala de informática, quando projetada, abrangia um espaço climatizado e exclusivo para essa atividade, com 20 computadores com acesso à internet. Devido à falta de manutenção, à defasagem tecnológica e à não aquisição de novos equipamentos, restaram apenas duas máquinas em condições para uso. Em função disso, o espaço foi cedido para outro departamento da escola e os equipamentos restantes foram instalados na sala dos professores.

Essas máquinas, em conjunto com notebooks emprestados por professores da escola, contribuíram para a conclusão do projeto para que os alunos pudessem produzir suas HQs no software Hagáquê. Por outro lado, a falta desses equipamentos e de um espaço adequado foram fatores que impossibilitaram de trabalhar com as tecnologias digitais desde o início do projeto.

Fazem parte das atividades da escola o Projeto de Educação Física e o Projeto Livro e Leitura (PLL), cujo objetivo é familiarizar os alunos com a literatura, a fim de tornar a leitura um hábito agradável, convidativo e prazeroso.

Além desses objetivos, o PLL também auxilia os docentes no desenvolvimento das conteúdos programáticos dos anos iniciais de ensino. Esse projeto ocorre em encontros semanais de duas horas em turmas de 1º ao 5º ano durante o planejamento do professor titular.

Tendo em vista o número expressivo de retenções no terceiro ano da escola, buscou-se, dentro do PLL, uma nova forma de trabalhar com os alunos desse período: despertar seu interesse com auxílio das HQs utilizando tecnologias digitais, tais como Internet, computador, celular e software Hagáquê.

Foi desenvolvida uma sequência didática piloto na turma 3^oA da escola, que contém 25 alunos de ambos os sexos, com idades entre 9 e 12 anos. Dentre eles, 2 alunos foram retidos pela primeira vez nesta etapa e outros 3, pela segunda vez seguida.

Os alunos participantes residem nas proximidades da escola, que é localizada num bairro residencial afastado do centro da cidade. Os serviços disponíveis, como transporte, sinal de telefone e internet chegam com precariedade. Esse fato dificultou o trabalho dos alunos durante a aplicação do projeto.

Ao serem questionados, no início do projeto, apenas a metade dos participantes relatou possuir computadores, e boa parte deles alegou não ter acesso à Internet devido à localização e à renda familiar. Por outro lado, a maioria tem celular próprio ou de familiar conectado à Internet, sendo este o principal meio de acesso a pesquisas e a informações.

Outro fato importante é que alguns alunos apresentaram familiaridade com a linguagem digital do sistema operacional do computador e do software Hagáquê, utilizado na produção das HQs.

3.2 Classificação da Pesquisa

O estudo foi realizado a partir de uma abordagem qualitativa, com intuito de apresentar uma sequência didática que contribuísse para o trabalho dos docentes durante o período da alfabetização.

Segundo Santos & Candeloro (2006), a abordagem qualitativa

[...] é aquela que permite que o acadêmico levante dados subjetivos, bem como outros níveis de consciência da população estudada, a partir de depoimentos dos entrevistados, ou seja, informações pertinentes ao universo a ser investigado, que leve em conta a ideia de processo, de visão

sistêmica, de significações e de contexto cultural (SANTOS & CANDELORO, 2006, p.71).

Este trabalho não pretende mensurar números estatísticos, mas oferecer alternativas para o grande número de retenções de alunos do 3º ano do ensino fundamental. Conforme Santos & Candeloro (2006):

[...] a pesquisa qualitativa não tem a pretensão de mensurar variáveis, mas de analisar, qualitativamente, de modo indutivo, todas as informações levantadas pelo acadêmico através da aplicação de um instrumento de coleta de dados adequado (SANTOS & CANDELORO, 2006, p. 71).

Os dados foram coletados por meio de pesquisa-ação, em que é realizado o contato direto com o objeto de estudo. O pesquisador e os participantes representantes da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (GIL¹⁵ apud SILVA, 2009, p. 52).

A pesquisa partiu de uma prática na turma de 3º ano da EMEF General Neto. Aplicou-se a sequência didática piloto por 6 aulas (12 horas) de 19 de março até 23 de abril de 2019. Período que foi prorrogado até o dia 21 de maio de 2019, devido à falta de espaço físico e computadores insuficientes na escola.

Após as seis aulas do projeto, a docente, junto com a professora titular da turma, organizaram horários na semana para que os alunos pudessem produzir, individualmente, suas HQs no software HAGÁQUÊ. Os alunos eram encaminhados para a sala dos professores, onde estavam os dois computadores da escola e os dois notebooks emprestados.

Os alunos dividiam o espaço com outros professores, que estavam em seu momento de estudo, correção de atividades e até mesmo de descanso. Apesar da situação, os colegas de trabalho compreendiam a situação e apoiavam ajudando a manter a concentração dos alunos na atividade.

Os discentes foram avaliados antes e depois da proposta, inicialmente por meio de um pré-teste, cujo objetivo foi analisar o conhecimento prévio em relação ao gênero textual a ser estudado e o nível de compreensão, interpretação e escrita. No

¹⁵ GIL, Antônio C. **Métodos e técnicas em pesquisa social**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 1999.

final do projeto, realizou-se outro teste, com o mesmo nível de dificuldade, verificando os efeitos ocorridos na turma após a sequência didática.

A partir dos resultados dos testes, foram analisados os seguintes aspectos: se a sequência didática em conjunto com as HQs e o software HÁGAQUÊ trouxeram mudanças significativas para o desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos e se este material serve como instrumento pedagógico aos docentes no processo de alfabetização.

3.3 Critérios/Categorias de Análise

Após a coleta dos dados, foram analisados, interpretados e organizados em categorias conforme os objetivos da pesquisa. Conforme Gil (2008, p.156) “a análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de resposta ao problema proposto para investigação”.

Para melhor visualização seguem na tabela 3.1 as descrições das categorias.

Tabela 3.1 – Categorias de análise

Categorias	Descrição
1. Conhecimentos prévios	Analisou-se os conhecimentos prévios dos alunos do 3º ano em relação ao conteúdo a ser trabalhado, o que contemplou a compreensão, interpretação e o nível de escrita.
2. Histórias em Quadrinhos (HQs) como sequência didática	Analisou-se como as Histórias em Quadrinhos (HQs) podem contribuir para o desenvolvimento da leitura e escrita.
3. Recursos Tecnológicos na Educação	Analisou-se o uso do Software Hagáquê como prática pedagógica e as contribuições das tecnologias no desenvolvimento da leitura e escrita.
4. Avaliação da Aprendizagem	Analisou-se a aprendizagem dos alunos em relação ao conteúdo trabalhado a partir da comparação com os resultados do primeiro teste realizado no início do projeto.

Fonte: a autora

3.4 Questões de natureza ética

Antes de realizar a prática do trabalho, foi necessário um diálogo com a equipe diretiva da escola. Apresentou-se os objetivos da pesquisa e os benefícios do projeto para a instituição e para os alunos. Foram realizadas combinações sobre as coletas de dados respeitando os regulamentos da escola.

Neste momento, foi entregue uma carta de apresentação por parte da pesquisadora mostrando uma breve apresentação sobre a pesquisa (Anexo A).

Após o aceite da direção, foi definido o período das práticas e o início do projeto nas aulas de PLL.

No primeiro dia com a turma, foram avizados sobre a participação em um projeto de pesquisa que envolve HQs.

A turma foi receptiva ao trabalho e teve boa participação durante as aulas, apesar das dificuldades para realizar as atividades de casa e o pequeno retorno obtido para a pesquisa solicitada sobre as HQs.

3.5 Planos de Aulas

Os planos de aulas serão aplicados durante a disciplina do Projeto Livro e Leitura (PLL), na turma 3A da EMEF General Neto, durante 6 aulas (12h).

Conteúdos: - Histórias em Quadrinhos (HQs);
- Linguagem Verbal e Não-Verbal;
- Pontuação.

Objetivo: Incentivar a leitura e a escrita dos alunos do 3º ano aperfeiçoando a alfabetização através das Histórias em Quadrinhos (HQs) em conjunto com as Tecnologias Digitais.

Objetivos específicos:

- Ampliar o vocabulário e o letramento digital;
- Colaborar para a alfabetização dos alunos;
- Aplicar os sinais de pontuação corretamente;
- Utilizar os recursos tecnológicos na produção textual;
- Relacionar características textuais do gênero;
- Reconhecer a relação da linguagem verbal e não-verbal no texto;
- Produzir um livro de HQs com as produções textuais dos alunos.

Metodologia piloto:

1ª Aula: Conhecimento prévio dos alunos

- Roda de conversa: fazer um levantamento sobre o conhecimento prévio dos alunos em relação às HQs;
- Aplicar individualmente o teste de diagnóstico;

Figura 2.1 – Imagem do pré-teste

EMEF GENERAL NETO

NOME: _____

IDADE: _____ DATA: ____/____/____ TURMA: _____

1. LEIA O TEXTO A SEGUIR E DEPOIS RESPONDA:



A PALAVRA "CRÁS" QUE APARECE NO SEGUNDO QUADRINHO SIGNIFICA:

() QUE A MÔNICA CAIU.

() QUE A MÔNICA QUEBROU O ESPELHO.

() QUE A MÔNICA QUEBROU UM COPO.

2. OBSERVE AS IMAGENS E ESCREVA UMA HISTÓRIA:



Fonte: a autora

- Fazer a leitura compartilhada dos slides “Quem te viu e quem TV” da Turma da Mônica;

Figura 2.2 – Capa da História em Quadrinho: Quem te viu e quem TV



Fonte: <https://pt.slideshare.net/andreaperez1971/quem-te-viu-e-quem-tv> (2012, p. 2).

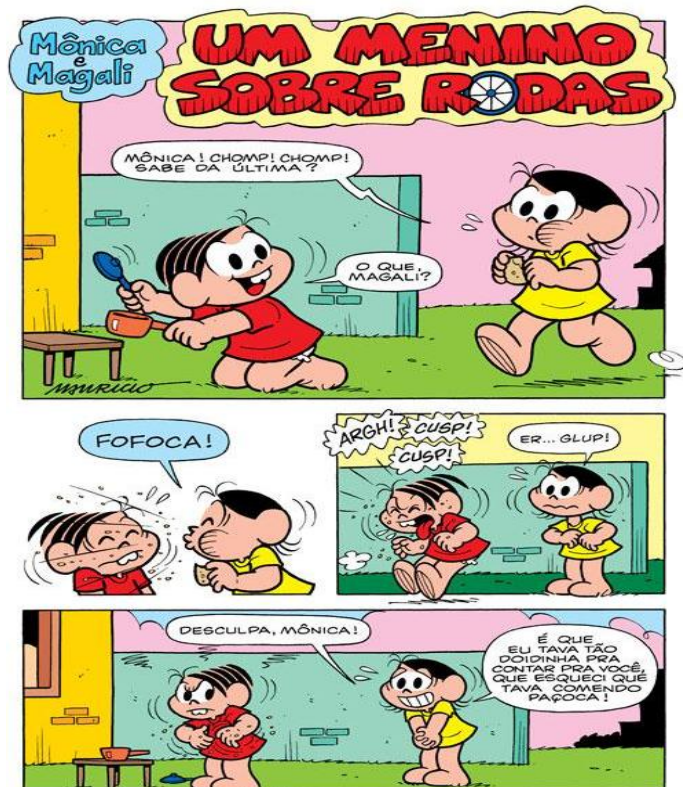
- A professora distribuirá uma folha A4 para cada aluno fazer a releitura da história por meio de desenhos e/ou texto;
- Tarefa de casa: realizar uma pequena pesquisa sobre a história das HQs (Quando e onde surgiram? Quem são os principais autores de HQs no Brasil e outros países? Quais são os personagens mais conhecidos?). Este trabalho deverá ser entregue, em uma folha avulsa, para a professora na próxima aula. Os alunos poderão pesquisar no site do Google e em vídeos do YouTube.

2ª Aula: Estudo do Gênero

- Roda de conversa: cada aluno irá responder as perguntas da pesquisa e a docente registrará no quadro os dados mais importantes. Após os alunos entregarem o trabalho para a professora que fará um cartaz com as informações trazidas por eles. Por fim, o cartaz será exposto no mural da escola;

- Apresentar a HQ “Mônica e Magali: Um menino sobre rodas” em slide e solicitar para os alunos:
 - Identificar quais são as falas da Mônica e as da Magali, percebendo que ocorrem em balões. Dentro dos balões também podem haver imagens, sinais de pontuação ou símbolos. Os balões mudam de formato dependendo da maneira como o personagem se expressa (fala, pensamento, grito, sussurro) ou da emoção que demonstra (surpresa, alegria, raiva, medo, cansaço). No texto dos balões, usa-se geralmente letra de fôrma maiúscula.

Figura 2.3 – Imagens da primeira página da HQ: Um menino sobre rodas



Fonte: http://turmadamonica.uol.com.br/quadrinhos/?tg_quadrinho=tiras

- Entregar uma folha com as explicações sobre os balões que compõem as HQs, para colar no caderno.

Figura 2.4 – Imagem sobre os tipos de balões das HQs



Fonte: https://www.google.com.br/search?q=BALOES+DAS+HQS+E+EXPLICAC3%87%C3%83O&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjf7e2Vm5vgAhUqJ7kGHajUC9MQ_AUIDigB&biw=1093&bih=486&dpr=1.25#imgdii=3fHTVPk3il9-HM:&imgrc=gyiNMkyeTlON2M

- Reconhecer como foram representados os sons da Magali mastigando (CHOMP!) e depois engolindo (ER...GLUP!), e da Mônica expressando nojo (ARGH!) e cuspiendo (CUSP!). Explicar aos alunos que esses barulhos, que acrescentam sonoridade às imagens, são chamados de onomatopeias. Pedir que eles citem algumas onomatopeias que conhecem. Caso não lembrem, o professor pode apresentar algumas, como “BLIM! BLOM!” (campainha), “TRIMMM” (telefone, despertador), “TOC! TOC! TOC!” (batidas na porta).
- Solocitar que os alunos identifiquem na HQ trabalhada as palavras ou expressões que denotam emoção, como: “PUXA!” (surpresa), “OBA!!” e “DEMAIS!!” (alegria, satisfação), “AH! SOCORRO!” (aflição, desespero). Em seguida, explicar que se trata de interjeições. Os alunos citarão algumas interjeições que conhecem. Caso não se lembrem, o professor pode apresentar algumas, como “Ai! Ui!” (dor), “PSIU! PSIT” (apelo ou chamamento), “UFA!” (alívio). Observação: Algumas HQs podem apresentar legendas, ou seja, um pequeno texto, geralmente localizado em alguma das extremidades do quadrinho, que têm como funções: descrever algum fato; dar uma informação importante para o entendimento da história; caracterizar um personagem; indicar tempo, lugar, modo, entre outras.

- Atividade: Pedir que os alunos observem a expressão do rosto e do corpo dos personagens, assim como as ações que estão praticando. Em seguida, eles criarão balões, onomatopeias e interjeições para compor cada quadrinho.

Figura 2.5 – Imagens de HQs da Turma da Mônica

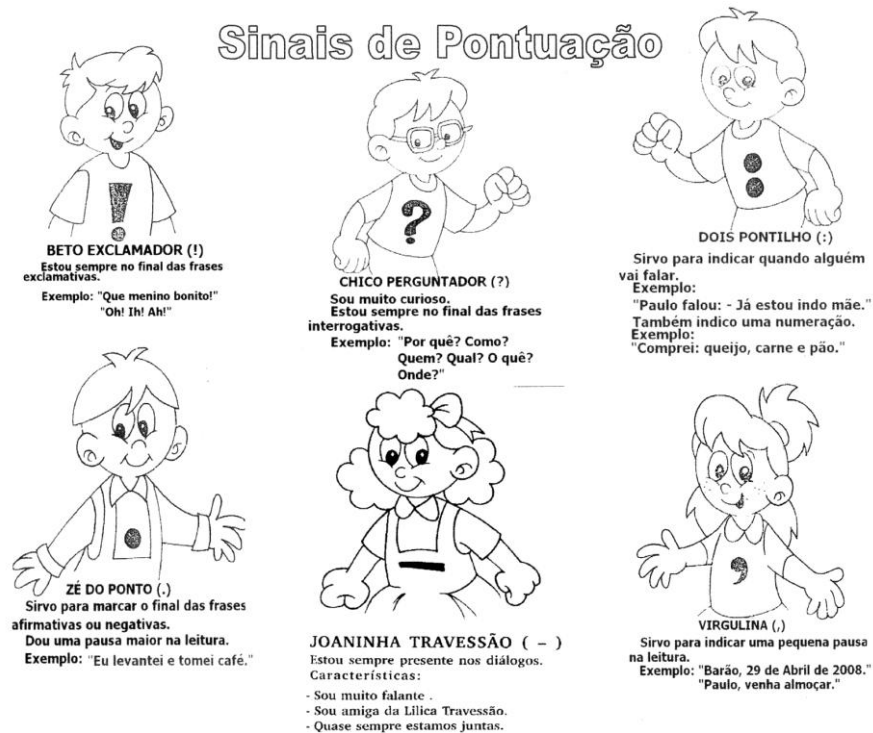


Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/discovirtual/galerias/imagem/0000000095/000001174.jpg>

3ª Aula: Estudo da Pontuação




- Apresentar as pontuações que acompanham as HQs;
- Entregar para cada aluno uma folha com as informações sobre os sinais de pontuação.

Figura 2.6 – Imagem sobre os sinais de pontuação A



Fonte: https://cantodatia.blogspot.com/2014_07_20_archive.html

Figura 2.7 – Imagem sobre os sinais de pontuação B

SINAIS DE PONTUAÇÃO		
 O pássaro fugiu.	• PONTO FINAL	Indica que a frase terminou.
 Onde?	? PONTO DE INTERROGAÇÃO	Indica uma pergunta.
 Que vestido lindo!	! PONTO DE EXCLAMAÇÃO	Indica surpresa, admiração, espanto.
 O gato correu, subiu no telhado e miou.	, VÍRGULA	Indica uma pausa na leitura. Na escrita é usada: nas datas; nos endereços; nas seqüências.
 Ele fez piu... piu... piu...	... RETICÊNCIAS	Pode indicar: um som que se prolonga; um pensamento que não foi completado.

Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=36342>

- Atividade 1: Identificar os sinais de pontuação no texto.
 - Trazer para a sala de aula as HQs da biblioteca. Cada aluno identificará no texto os diferentes sinais de pontuação.
- Atividade 2: Pontuar as frases corretamente.
 - A professora entregará uma folha de atividades e os alunos deverão utilizar corretamente os sinais de pontuação.

Figura 2.8 – Imagem da atividade sobre os sinais de pontuação



Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=36342>

- Atividade 3: Produção de frases usando os sinais de pontuação.
 - Produzir frases no caderno a partir de figuras trazidas pela professora utilizando os diferentes sinais de pontuação.

4ª Aula: Revisão do Conteúdo

- Jogo Batalha Naval: Propor aos alunos perguntas sobre o conteúdo.
 - A professora dividirá a turma em grupos e cada um terá sua vez de jogar.

- O grupo escolherá um envelope e haverá uma pergunta ou um desafio a ser realizado. A equipe que errar ou não concretizar o desafio não ganhará ponto. Os adversários, sim.
- O grupo que não souber responder ou não quiser fazer o desafio poderá passar para outra equipe, que poderá também repassar se não souber ou não quiser. Caso volte para a equipe iniciante, ela deverá responder ou desistir.
- Serão 25 questões sobre o conteúdo, entre as quais: perguntas, verdadeiro ou falso e desafios. A equipe que pontuar mais até o final será a ganhadora. Os alunos ganharão premiação pela participação.

Figura 2.9 – Imagem das questões do jogo

QUESTÕES DO JOGO

1. O QUE SIGNIFICA ESTE TIPO DE BALÃO?



2. O QUE SIGNIFICA ESTE TIPO DE BALÃO?



3. QUE SIGNIFICA ESTE TIPO DE BALÃO?



4. O QUE SIGNIFICA ESTE TIPO DE BALÃO?



5. O QUE SIGNIFICA ESTE TIPO DE BALÃO?



6. O PONTO DE EXCLAMAÇÃO É USADO EM PERGUNTAS.
(FALSO)

7. O PONTO FINAL INDICA QUE A FRASE COMEÇOU.
(FALSO)

8. A VÍRGULA INDICA UMA PAUSA NA FRASE.

(VERDADEIRO)

9. O PONTO DE INTERROGAÇÃO SIGNIFICA UMA PERGUNTA.

(VERDADEIRO)

10. OS DOIS PONTOS SIGNIFICA UMA PESSOA FALANDO.

(FALSO)

11. O TRAVESSÃO SIGNIFICA UMA PERGUNTA.

(FALSO)

12. FAÇA UMA FRASE INTERROGATIVA.

13. FAÇA UMA FRASE NEGATIVA.

14. FAÇA UMA FRASE EXCLAMATIVA.

15. FAÇA UMA FRASE COM VÍRGULA.

O QUE SIGNIFICA?	
16. Trrrimm, trrrimmm	Toque de telefone
17. Tic-tac	Som do relógio
18. Bum!	Explosão
19. Au-au	Latido
20. Atchim	Espirro
21. Blá-blá-blá	Conversa fiada
22. Bibi	Buzina
23. Coff, coff!	Tosse
24. Quá-quá-quá	Risadas
25. Zzzzz	Dormir

5ª Aula: Tutorial do software Hagáquê

- Vídeo e slides do programa Hagáquê;

- Serão apresentados slides referentes ao programa Hagáquê e um vídeo com narração mostrando as ferramentas contidas no software;
- Produzir uma HQ.

Figura 2.10 – Imagem da atividade de produção de HQ

Sequência de atividades - História em Quadrinhos

Monte uma história em quadrinhos

Título: _____

Aprender pela experiência

Fonte: https://www.google.com.br/search?biw=1093&bih=486&tbm=isch&sa=1&ei=0vAKXd2BJbay5OUPztm78A8&q=monte+uma+hist%C3%B3ria+em+quadrinho&oq=monte+uma+hist%C3%B3ria+em+quadrinho&gs_l=img.3..0.110204.123144..124045...0.0..0.191.3192.0j23.....0....1..gws-wiz-img.....0i7i30j0i24j0i8i7i30.2oapUVU1tS4#imgcr=lybeyOOpu5AQ1M:

6ª Aula: Produção de HQs com o programa HAGÁQUÊ

- Solicitar aos alunos que produzam individualmente uma HQ utilizando o programa e os conhecimentos adquiridos sobre o gênero;
 - A professora revisará as histórias dos alunos. Depois, os textos serão impressos, encadernados e apresentados a toda escola.
- Aplicar a segunda atividade de avaliação sobre o conteúdo comparando-a com a primeira realizada pelos alunos;
 - Ao finalizar o trabalho no computador, os alunos serão avaliados pela segunda vez por meio de um teste individual com o mesmo nível de dificuldade que o do primeiro. Esses testes serão comparados para avaliar se os objetivos do projeto foram atingidos.

Figura 2.11 – Imagem do pós-teste

EMEF GENERAL NETO

NOME: _____
 IDADE: _____ DATA: ____/____/____ TURMA: _____

1. LEIA O TEXTO A SEGUIR E DEPOIS RESPONDA:



Copyright © 2002 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados. 7405

A PALAVRA "NHAC" QUE APARECE NO SEGUNDO QUADRINHO CORRESPONDE AO SOM DE:

() SOCO
 () SUSTO
 () MORDIDA

NÓ TERCEIRO QUADRINHO CORRESPONDE UMA FRASE:

() INTERROGATIVA
 () EXCLAMATIVA
 () AFIRMATIVA

2. OBSERVE AS IMAGENS E ESCREVA UMA HISTÓRIA USANDO OS PONTOS ? ! .



<http://turmadamonica.uol.com.br/trinhaus/>

Fonte: a autora

Avaliação:

Os alunos serão avaliados através das atividades propostas durante este projeto. Inicialmente, será realizada uma sondagem para verificar o nível de aprendizagem de cada aluno. O projeto seguirá as características da turma, podendo ser alterado em alguns momentos. Por fim, os alunos produzirão uma nova atividade que será comparada à inicial, a fim de analisar se os objetivos foram atingidos ou não.

3.6 Software HAGÁQUÊ

Criado por meio de um projeto de pesquisa científica sob a coordenação de Heloísa Vieira da Rocha em 2003, o programa Hagáquê é um editor de HQs desenvolvido para auxiliar no processo de alfabetização e no domínio da linguagem escrita (FERRARI, s/d).

O software é direcionado ao público infantil, apresenta comandos claros e linguagem simples. O espaço permite que crianças, mesmo sem experiência com o uso do computador, possam criar suas próprias HQs, pois conta com um banco de imagens com cenários, personagens e balões de diálogos.

O programa é gratuito e encontra-se disponível para download em: <<https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>>, podendo ser utilizado tanto na plataforma Windows, como nas distribuições Linux. Nesse caso, deve ser executado através do aplicativo Wine.

Seguem alguns endereços de tutoriais para auxiliar no manuseio do software:

Disponível em:

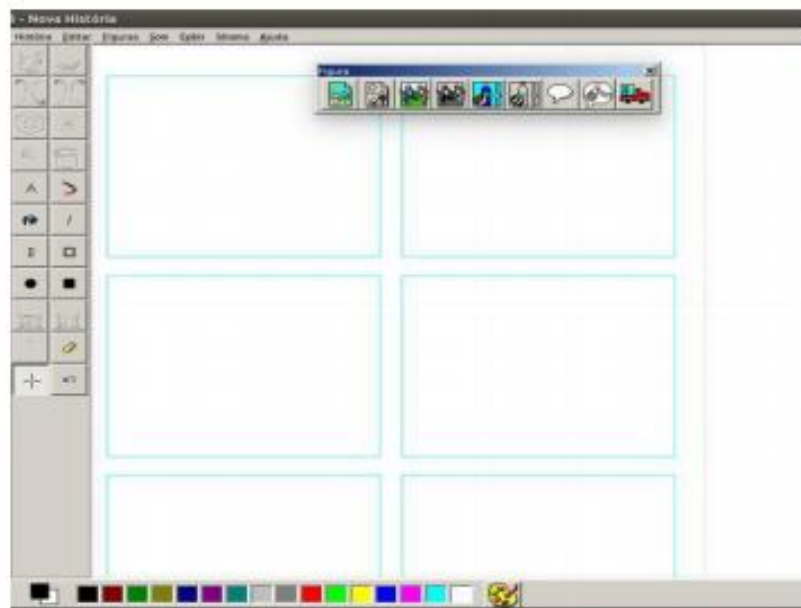
<<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/111657/1/Tutorial%20Hag%C3%A1qu%C3%AA.pdf>>. Acesso em: outubro de 2018.

Disponível em:

<http://sergiogracas.com/tutoriais/pdf/oficina_hagaque_cristiane_domingos_maia_sembro2009.pdf>. Acesso em: outubro de 2018.

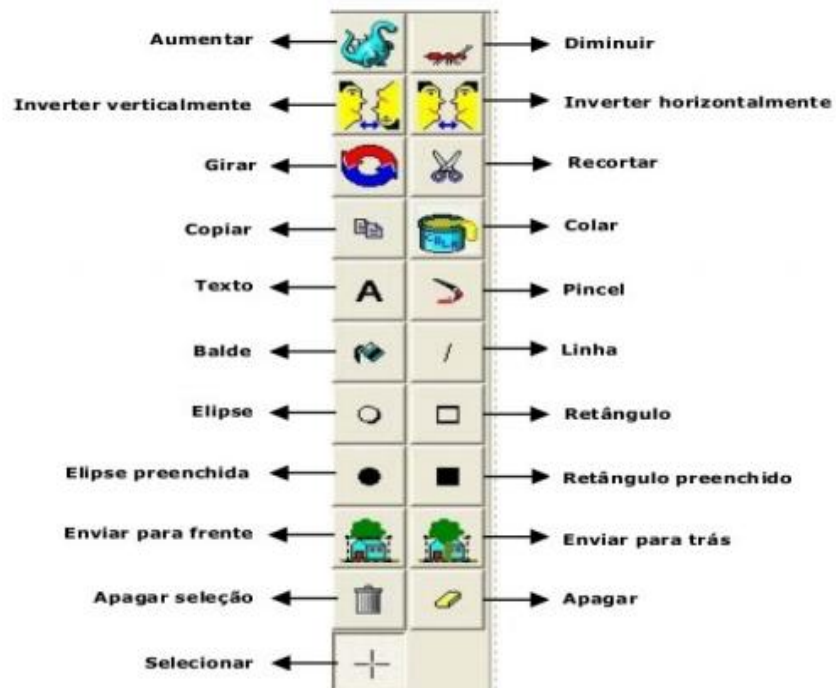
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hW9qQx2Uu0Q>. Acesso em: outubro de 2018.

Figura 2.12 – Imagem da tela inicial do software Hagáquê



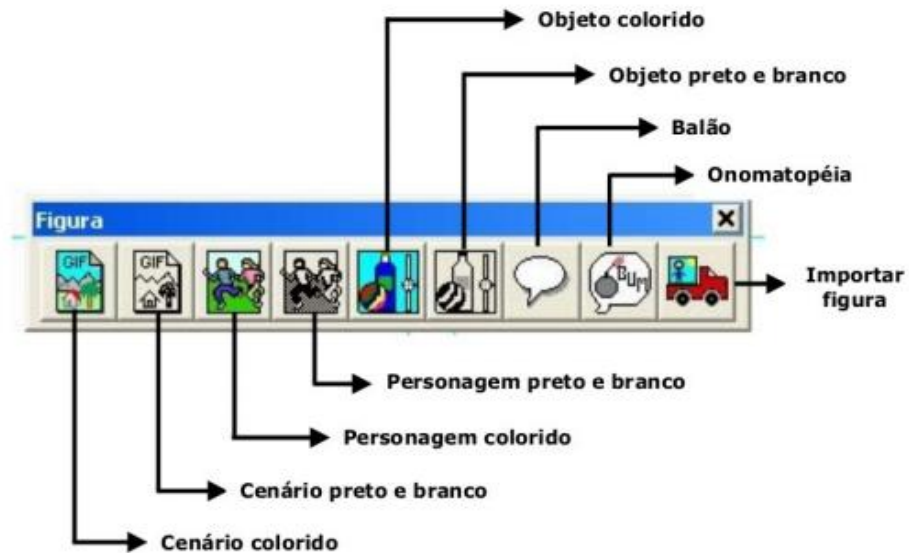
Fonte: http://sergiogracas.com/tutoriais/pdf/oficina_hagaque_cristiane_domingos_maia_setembro2009.pdf (2009, p. 6).

Figura 2.13 – Imagem da barra de ferramentas do software Hagáquê



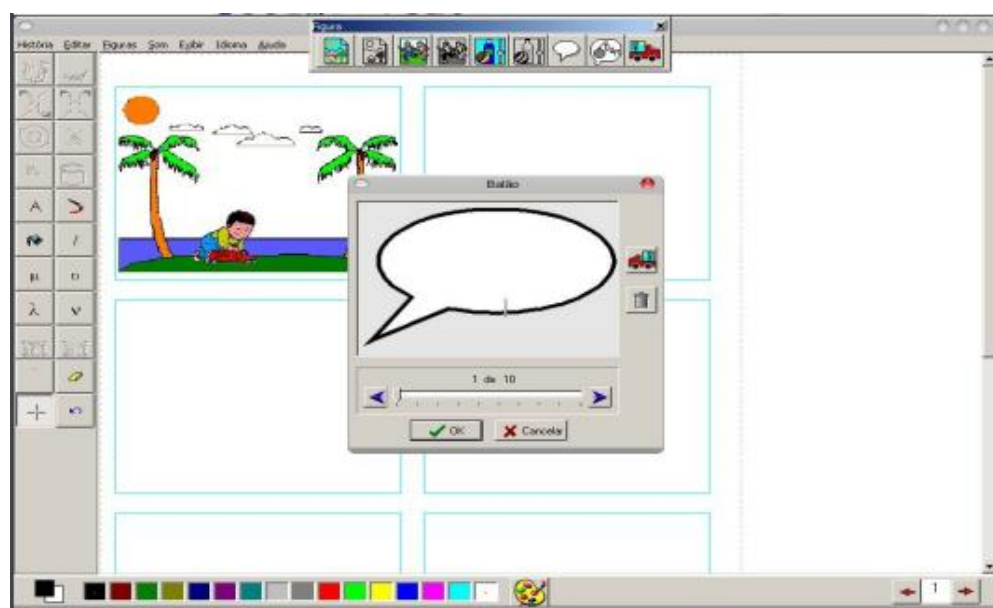
Fonte: http://sergiogracas.com/tutoriais/pdf/oficina_hagaque_cristiane_domingos_maia_setembro2009.pdf (2009, p. 8).

Figura 2.14 – Imagem da barra de figuras do software Hagáquê



Fonte: http://sergiogracas.com/tutoriais/pdf/oficina_hagaque_cristiane_domingos_maia_setembro2009.pdf (2009, p. 9).

Figura 2.15 – Imagem da inserção do balão de diálogo do software Hagáquê



Fonte: http://sergiogracas.com/tutoriais/pdf/oficina_hagaque_cristiane_domingos_maia_setembro2009.pdf (2009, p. 15).

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

4.1 Conhecimentos Prévios

A sondagem inicial é um instrumento de que o docente se apropria para levantar dados sobre o conhecimento trazido pelos estudantes. Ela serve de base para o professor seguir com um determinado conteúdo e como comparativo com o desenvolvimento do conhecimento do aluno. Conforme Miguel (2016):

É a forma de o professor verificar o que seus alunos já sabem. A ideia é que o educador levante o que a turma e o que cada um já conhece sobre o assunto que vai trabalhar, mesmo que os estudantes não tenham aprendido o conteúdo na escola (MIGUEL; 2016, p. 1).

Identificar os conhecimentos trazidos pelos alunos é fundamental para que os professores saibam por onde começar com um determinado assunto. Todos os alunos já trazem consigo algum entendimento, sobretudo nos dias de hoje, em que a informação está mais acessível a todos. Segundo Feijó (2016):

Os conhecimentos prévios advêm das relações que o sujeito estabelece ao longo da vida, de acordo com o seu meio social e cultural. Esses conhecimentos são constituídos por influência familiar, religiosa, política, econômica, intelectual (FEIJÓ; 2016; p. 600).

Para identificar os conhecimentos dos alunos, o docente pode lançar mão de alguns métodos, como conversas, observações, testes, conforme a necessidade. Descobre-se assim o que os estudantes já sabem e também o que não sabem, para que o planejamento adeque-se ao conteúdo.

No trabalho de pesquisa em questão, o teste de diagnóstico foi primordial para a pesquisadora analisar a bagagem de conhecimentos dos alunos sobre as HQs e, principalmente, avaliar o grau de compreensão, interpretação e escrita deles.

O pré-teste foi realizado no primeiro dia do projeto (19-03-2019) com a turma 3ºA da EMEF General Neto. O teste foi dividido em duas partes, sendo a primeira

atividade uma HQ em que o aluno deveria compreender a situação do texto e interpretar uma onomatopeia (palavras que imitam os sons naturais). Na segunda atividade, o discente deveria escrever um texto a partir da situação (desenho) já disposta pela professora no teste. Nesta tarefa, os alunos foram avaliados sobre o tipo de discurso (fala direta ou indireta) que escolheram e se o enredo era coerente.

Antes de aplicar o teste, a professora fez uma sondagem com os alunos sobre as HQs. Ao serem questionados, os estudantes demonstraram terem contato próximo com este tipo de literatura, pois descreveram características específicas do gênero e revelaram simpatia a esse tipo de leitura.

Após as informações obtidas, a docente pediu para que os alunos respondessem às questões da folha individualmente. Foi feita a leitura para eles e depois solicitado que respondessem conforme seus conhecimentos.

Depois do teste, a docente iniciou o conteúdo a partir da história “Quem te viu e quem TV” da Turma da Mônica, por meio de slides. Realizou-se a leitura e retomou-se o que havia mencionado anteriormente, a fim de acrescentar novas informações sobre as HQs.

Os alunos tiveram um pouco de dificuldade para entender a proposta da atividade de releitura da obra. Ficaram agitados e ansiosos.

Por fim, os alunos receberam um bilhete com as informações do que eles deviam pesquisar em casa sobre HQs. Foi explicado que seria uma tarefa individual, com entrega prevista para a próxima aula. Como referência, foi deixado o site do Google e do Youtube para pesquisa.

Em resumo, os alunos mostraram, nesta aula introdutória, um amplo conhecimento sobre o assunto e interesse para seguir com o projeto.

Na sequência, a docente reuniu os testes para conferir os resultados obtidos pela turma.

Os dados do teste inicial mostraram como resultado, na primeira atividade, que 96% dos participantes compreenderam e interpretaram a situação do texto. Vale ressaltar que a docente fez a leitura para todos em voz alta. Na segunda atividade, 52% dos estudantes escreveram o texto nos moldes das HQs.

No geral, pode-se analisar que o pré-teste foi eficaz, pois mostrou resultados importantes para a pesquisadora poder analisar o conhecimento prévio dos alunos sobre o gênero textual e qual caminho a sequência didática deverá seguir.

4.2 Histórias em Quadrinhos (HQs) como sequência didática

No cotidiano escolar é recorrente o professor deparar-se com alunos que têm dificuldades de compreensão, interpretação e produção de textos. Essa questão ocorre devido a muitos fatores, mas principalmente pela falta do hábito de leitura que, conseqüentemente, reflete no aprendizado do aluno.

A leitura é fundamental para que os estudantes aprimorem seus conhecimentos. Ela faz com que se consiga refletir, analisar e argumentar. Além disso, incentiva a imaginação e o desenvolvimento da escrita.

A prática da leitura deve ser uma questão trabalhada dentro da escola, fazendo uso dos mais diferentes gêneros, como textos informativos, poemas, fábulas, HQs, entre outros. Porém, para que o trabalho seja efetivo, ele precisa atravessar os muros da escola. Neste contexto, URSINIO (s/d; p. 6) afirma que “o incentivo à leitura deve partir do professor em sala de aula, dos pais e da sociedade, pois assim os alunos passarão a buscar leituras individualizadas”.

Para que o professor incentive seus alunos a serem leitores assíduos e mais habilidosos na escrita, é necessário, primeiramente, apresentar uma leitura prazerosa e significativa.

As HQs contribuem para formação de novos leitores e servem também como material didático para os professores utilizarem em sala de aula. Para Garcia (2015):

Os quadrinhos são um material de fácil acesso. Além de ter um preço acessível, eles podem auxiliar no desenvolvimento do hábito da leitura, já que os alunos podem começar sua prática de leitura com os quadrinhos e então seguir para revistas e livros. Com a leitura se tornando um hábito os alunos enriquecem o seu vocabulário e suas produções escritas serão beneficiadas por tal enriquecimento (GARCIA; 2015, p. 27154).

Incentivar a leitura foi um dos objetivos apresentados pela professora, que buscou trabalhar as HQs em uma proposta didática. O projeto foi pensado como uma sequência didática por ser uma metodologia que segundo Calácia (2017) tem o objetivo de dar continuidade em etapas sobre um determinado assunto e por atender as necessidades dos alunos.

As HQs foram escolhidas por serem leituras simples e fáceis de trabalhar, pois alguns alunos estão em processo de alfabetização, e principalmente por ser um recurso atrativo para os estudantes. Para Gonçalves & Pinho (2013, p.4) “as HQs contribuem para a formação de leitores e estimulam visualmente a curiosidade e a imaginação da criança”.

Nos encontros seguintes do projeto, a docente aprofundou o conteúdo com os alunos. Nesta etapa, trabalhou-se o histórico das HQs, os balões de diálogo, as onomatopeias, tipos de falas, os desenhos e os sinais de pontuação. No geral, a turma respondeu bem e foi participativa. Alguns alunos tiveram pouco comprometimento com as tarefas de casa.

4.3 Recursos Tecnológicos na Educação

Segunda a Base Nacional Comum Curricular BNCC (2016), as tecnologias digitais deverão ser inseridas na vivência escolar. Este documento, que norteará a educação básica a partir de 2020, coloca a tecnologia como instrumento fundamental para trabalhar com as gerações mais novas.

A proposta didática trouxe o uso das tecnologias digitais como fortes aliadas para incentivar novos leitores e, principalmente, para auxiliar na sua alfabetização. Porém, encontramos desafios que impediram de trabalhar com essas tecnologias durante o projeto, impossibilitando avaliar a evolução dos alunos ao letramento digital, um dos objetivos específicos deste trabalho.

Para a sequência didática, foi escolhido o software Hagáquê que é um editor de histórias em Quadrinhos (HQs). Esse programa foi eleito pelo fato de ser um software simples, acessível, gratuito e direcionado ao público infantil.

Na quinta aula da proposta (16-04-2019), a docente trouxe um tutorial em slides e um vídeo mostrando, passo a passo, a produção de uma HQ e as ferramentas do programa.

Durante a explicação, a docente percebeu que grande parte dos alunos tinha noção de tecnologia digital, já sabiam o significado de alguns ícones que estavam na tela.

A professora aproveitou para retomar o conteúdo já estudado e fez uma atividade de produção de HQ utilizando a página inicial do software Hagáquê.

Na semana seguinte, no dia 23-04-2019, iniciou-se a produção das HQs no software. Essa etapa necessitou de aproximadamente um mês para ser concluída. Foi finalizada no dia 21 de maio de 2019.

Durante um mês, os alunos foram encaminhados até a sala dos professores, local onde estavam as máquinas, para criarem suas histórias no programa.

Esta última etapa da sequência didática foi a mais desgastante para a docente, pois demorou para ser concluída, além de ter sido realizada na sala dos professores, um local muito movimentado que poderia interferir no desenvolvimento das atividades.

Após a conclusão das HQs, os alunos realizaram o segundo teste. Nesta avaliação final, foi analisada sua compreensão, interpretação e escrita, comparando-se ao primeiro teste realizado no início do projeto.

4.4 Avaliação da Aprendizagem

O teste final teve o objetivo de avaliar o desenvolvimento dos alunos após a sequência didática.

Para ser um instrumento de avaliação, o pós-teste foi produzido nos mesmos moldes do pré-teste, analisando a compreensão, interpretação e escrita dos alunos.

Foi realizado individualmente após todos terem concluído suas HQs. A docente novamente fez a leitura em voz alta, explicando o que cada exercício pedia.

Na primeira atividade, analisou-se a compreensão e a interpretação, os alunos tiveram um grande índice de acertos, repetindo o resultado do primeiro teste.

Na segunda atividade, foi analisada a escrita dos alunos em relação ao enredo, tipo de discurso e utilização dos sinais de pontuação.

Observou-se que, em relação ao último, os alunos tiveram um avanço em relação ao tema, pois apresentaram nas histórias, diferentes tipos de sinais de pontuação, o que não foi observado no primeiro teste, em que alguns alunos utilizaram apenas o ponto final.

Sobre o tipo de discurso, os alunos mostraram um grande avanço, pois 96% compreenderam e utilizaram corretamente o discurso direto e indireto dentro das HQs.

Tabela 3.2 – Comparativo dos resultados dos testes

	Pré-teste	Pós-teste
Atividade 1		
Avaliação da compreensão e interpretação.	96%	92%
Atividade 2		
Avaliação do discurso direto das HQs.	52%	96%
Avaliação dos sinais de pontuação.	28%	40%

Fonte: a autora.

5 CONCLUSÃO

Ao propor este estudo, o principal objetivo foi apresentar uma sequência didática com as HQs em conjunto com as tecnologias digitais que pudessem contribuir para a aprendizagem dos alunos de 3º ano do ensino fundamental.

Além disso, o trabalho teve o objetivo de servir como instrumento pedagógico aos docentes, oferecendo subsídio para sua atuação durante a etapa final da alfabetização.

Pensando neste tema, a pesquisa pretendeu abordar teoricamente os métodos de Alfabetização e Letramento, o uso das tecnologias na educação e os documentos que amparam a educação brasileira nesta etapa do ensino.

Um desses documentos é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que vigorará a partir de 2020, e traz novas diretrizes às instituições de ensino público e privado. O documento tem um novo olhar sobre o ensino e busca reduzir as desigualdades na aprendizagem dos alunos.

Um ponto importante trazido pela BNCC e pertinente a este trabalho trata sobre a Alfabetização, que antes deveria ocorrer até o terceiro ano e passa a ser um processo até o segundo ano do ensino fundamental.

Outra questão que a BNCC aborda é o uso das tecnologias digitais em sala de aula. O documento coloca-as como ferramentas fundamentais para os docentes trabalharem com seus alunos. Esses mesmos, que já vivem na era digital e que necessitam de aulas inovadoras.

A pesquisa também apresentou resumidamente o histórico da evolução do ensino, comparando os diversos métodos de alfabetização ao longo dos anos e as diferentes visões em relação à aprendizagem do aluno até os dias de hoje.

Por fim, a pesquisa trouxe a importância de trabalhar os temas (conteúdos) dentro de uma sequência didática. Assim, os docentes conseguem se organizar, diagnosticar as dificuldades dos alunos e tornar as aulas mais interessantes.

Dentro dessa perspectiva, a pesquisa trabalhou com o gênero HQs com a proposta didática auxiliada pelo software Hagáquê.

Para ver o resultado da sequência, foi realizado um teste inicial analisando o conhecimento prévio dos alunos e outro ao final, para constatar a evolução do conhecimento dos mesmos.

A partir dos dados obtidos nos testes, a pesquisa identificou o avanço dos alunos em sua aprendizagem em relação à codificação e à decodificação e que o gênero HQs em conjunto com o software Hagáquê, foi de suma importância, pois despertou o interesse dos participantes.

Apesar do avanço dos alunos, o trabalho apresentou algumas limitações devido à falta de recursos pela escola, o que impossibilitou analisar o processo de letramento digital dos alunos.

Outro fator importante que vale ressaltar é o número de aulas determinado na sequência didática que poderia ser mais prolongado, pois os seis encontros foram insuficientes para explorar toda a demanda do projeto.

Mesmo com estes percalços e as dificuldades encontradas durante o processo, a proposta didática apresentou bons resultados. Isso significa que, quanto mais incentivo à leitura e à produção textual, mais qualidade o ensino apresentará. E que as tecnologias da informação oferecem suporte para o desenvolvimento de atividades interativas, que despertam o interesse dos alunos.

Na tentativa de discutir outros aspectos desse tema, poderão ser realizadas outras pesquisas que podem contribuir com os estudos acerca da Alfabetização e do Letramento na era digital. Sugere-se que se discuta o uso e os benefícios das tecnologias desde o início do ensino fundamental ou, até mesmo, na educação infantil. As reflexões sobre as novas tecnologias de informação são fundamentais para o futuro da educação.

Por fim, espera-se que este estudo possa contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de alunos durante o período de Alfabetização, e colaborar por meio das tecnologias digitais, em novas metodologias pedagógicas.

REFERÊNCIAS

BADALOTTI, Greisse Moser; et al. **EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS**. – Lomdrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2014.

BAHIA, Fernanda. *Artigo: Como fica a alfabetização na BNCC – Base Nacional Comum Curricular?*. Disponível no site: <<http://www.alfaebeto.org.br/blog/como-fica-a-alfabetizacao-na-bncc-base-nacional-curricular-comum/>>. Acesso: dezembro de 2018.

BATISTA, Priscila Kelly. *Artigo: Quadro Comparativo dos métodos sintéticos, analíticos. Tradicional, construtivista*. Disponível no site: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/quadro-comparativo-dos-metodos-sinteticos-analiticos-tradicional-construtivista/67693>>. Acesso: dezembro de 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Base nacional comum curricular*. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>> acesso em 26/11/2018. >. Acesso em: dezembro de 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Plano Nacional de Educação*. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <<http://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>>. Acesso em: dezembro de 2018.

CALÁCIA, Deborah. *Artigo: O que é uma sequência didática?*. Disponível em: <http://naescola.eduqa.me/registros/o-que-e-uma-sequencia-didatica/> 2017. Acesso em: janeiro de 2019.

DICIO. *Dicionário Online de Português*. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/didatica/>. Acesso: março de 2019.

FEIJÓ, Natanael; DELIZOICOV, Nadir Castilho. *Professores da Educação Básica: Conhecimento prévio e problematização*. Brasília/2016. Disponível em: <<http://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/download/643/708>>. Acesso em: maio de 2019.

FERRARI, Mauára Fréo. Tutorial de apresentação e Uso do Software Hagáquê. S/D. Disponível em:
<<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/111657/1/Tutorial%20Hag%C3%A1qu%C3%AA.pdf>>. Acesso em: janeiro de 2019.

FERREIRA, Odair José. *Projeto horta itinerante em CEI estimula a alimentação saudável*. Salete/SC, 2018. Disponível em:
<<https://www.salete.sc.gov.br/noticias/index/ver/codMapaltem/8037/codNoticia/504255>>. Acesso: março de 2019.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. *Artigo: Métodos de alfabetização, métodos de ensino e conteúdos da alfabetização: perspectivas históricas e desafios atuais*. Santa Maria/RS, 2007. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/658/469>>. Acesso em: outubro de 2018.

FRANCIOLI, Fatima Aparecida de Souza. *Métodos de alfabetização: o que diz a proposta pedagógica e o que se faz na prática docente*. XI Congresso Nacional de Educação Educare. Curitiba, 2013. Disponível em:
<https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2013/7056_4106.pdf> . Acesso em: novembro de 2018.

GARCIA, Marcio Roberto da Silva. *Artigo: A arte sequencial em sala de aula para o desenvolvimento das múltiplas linguagens no ensino fundamental*. Paraná, 2015. Disponível em: < https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20922_10638.pdf>. Acesso em: maio de 2019.

GONÇALVES, Dailde Silva; PINHO, Katia Elisa Prus. *A História em Quadrinho: Metodologia para o ensino do conteúdo vírus com auxílio da ferramenta Impress*. Paraná, 2013. Caderno volume I / Versão on-line. Disponível em:
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_utfpr_bio_artigo_dailde_silva_goncalves.pdf>. Acesso em: junho de 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. – 6. Ed. – São Paulo: Atlas, 2008.

JORDÃO, Teresa Cristina. Texto 1 – A formação do professor para a educação em um mundo digital. DF, 2009. Disponível em:
<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012178.pdf>>. Acesso em: fevereiro de 2019.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papyrus, 2007 – 3ª ed. (coleção Papyrus Educação).

LOPES, Janine Ramos; et al. *Caderno do educador : alfabetização e letramento 1*. Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2010. 68 p. : il. -- (Programa Escola Ativa). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=5707-escola-ativa-alfabetizacao1-educador&Itemid=30192>. Acesso em: junho de 2019.

MIGUEL, Yara Maria. *Artigo: Diagnóstico inicial*. 2016. Disponível em: <<http://rede.novaescolaclub.org.br/grupo/diagnostico-inicial>>. Acesso em: junho de 2019.

SANTOS, Marisilvia de. **Imigrantes e Nativos Digitais: um dilema ou desafio na educação?**. X Congresso Nacional de Educação – Educere. Curitiba/2011. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/5409_3781.pdf>. Acesso em: julho de 2019.

SANTOS, Vanice dos; CANDEROLO, Rosana J. **Trabalhos acadêmicos: uma orientação para pesquisa e normas técnicas**. Porto Alegre/RS- AGE, 2006.

SILVA, Renata; URBANESKI, Vilmar. **Metodologia do trabalho científico**. Grupo UNIASSELVI, 2009.

SIOSE, Cristiane Monteiro. *Produção de tutoriais: Conhecendo o Haguê*, 2009. Disponível em: <http://sergiogracas.com/tutoriais/pdf/oficina_hagaque_cristiane_domingos_maia_setembro2009.pdf>. Acesso em: fevereiro de 2019.

SOARES, Magda. *Alfabetização e Letramento: Caminhos e Descaminhos*. Artigo publicado pela revista Pátio – Revista Pedagógica de 29 de fevereiro de 2004, pela Artmed Editora.

SOARES, Magda. *Alfabetização: o método em questão*. Editora Contexto, 2016. Disponível em: <[alfabetizac_o_a_quest_o_dos_metodos_primeiro_capitulo.pdf](#)>. Acesso: dezembro de 2018.

SOARES, Magda. *Artigo: Letramento e Alfabetização: as muitas facetas*. Revista Brasileira de Educação. Minas Gerais, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n25/n25a01.pdf>>. Acesso em: novembro de 2018.

URSINIO, Evani Alveres de. Artigo: *A Prática de Leitura na Escola: A Leitura e a Formação do Leitor*. Disponível em: <[http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa/A%20PR%C3%81TICA%20DE%20LEITUR A%20NA%20ESCOLA%20-%20EVANI%20ALVARES.pdf](http://www.unifan.edu.br/files/pesquisa/A%20PR%C3%81TICA%20DE%20LEITUR%20NA%20ESCOLA%20-%20EVANI%20ALVARES.pdf)>. Acesso em: maio de 2019.

ZABALA, Antoni. **A prática Educativa: como ensinar**. Artmed:POA, 1998.

ANEXO A – CARTA DE APRESENTAÇÃO



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Pós-Graduação em Informática na Educação

Porto Alegre, 25 de março de 2019.

Ilmo(a) Diretor(a)
Escola de Educação Básica

Senhor(a) Diretor(a)

Venho por meio deste Ofício solicitar a Vossa Senhoria a autorização para que nossa aluna **Críslaine Ricardo Teixeira** regularmente matriculada no Curso de Especialização em Informática Instrumental para Professores da Educação Básica do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação (CINTED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), sob a orientação da Profa. Dra. Raquel Salceno Gomes no âmbito de seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), tenha a permissão para desenvolver as atividades de pesquisas como o intuito de melhorar o processo ensino-aprendizagem através das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), mais especificamente, na busca de uma prática docente com intervenção na seqüência didática mais eficiente.

Saliento que as atividades pertinentes previstas no escopo da referida pesquisa e que serão realizadas nas dependências de sua escola com turmas dos Ensinos Fundamental e Médio, durante o período de 01/04/2019 a 30/06/2019, tomarão os devidos cuidados para:

- 1) Compartilhar com a escola todas as informações da referida pesquisa.
- 2) Respeitar os direitos autorais e de imagens.
- 3) Garantir o anonimato da Escola e dos alunos envolvidos com a pesquisa quando da publicação dos resultados obtidos.
- 4) Registrar, submeter e aprovar o Projeto de Pesquisa na Comissão de Pesquisa do Centro Interdisciplinar em Novas Tecnologias da Educação (CINTED) da UFRGS.
- 5) Submeter o mesmo Projeto de Pesquisa na Comissão de Ética da Plataforma Brasil.
- 6) Participar, se desejar, das reuniões quinzenais no CINTED do Grupo de Pesquisa TRAPHU (Trajetórias de Aprendizagem em Hiperdocumentos Ubíquos).

Agradeço desde já a colaboração de sua instituição para a realização a referida pesquisa e coloco-me à disposição para esclarecimentos adicionais.

Atenciosamente,

Prof. Dr. José Valdeni de Lima
Coordenador do Curso Informática Instrumental

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO
Av. Paulo Gama, 110 - Prédio 12105 - 3º andar
90040-060 - Porto Alegre - RS
Fone: (51) 3308-3986 www.ppie.ufrgs.br

ANEXO D – COMPROVANTE DA ESCOLA**PREFEITURA DE
CANOAS****MUNICÍPIO DE CANOAS**
Secretaria Municipal da Educação – SME**ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL GENERAL NETO**Rua José Danilo de Menezes, 150 – Olaria – Canoas/RS – CEP: 92.035-800 – Fone: 3236-2517
E-mail: emefgeneralneto@gmail.comA
Universidade Federal do Rio Grande do SulA/c:
Prof. Dr. José Valdeni de Lima
Coordenador do Curso Informática Instrumental**DECLARAÇÃO**

Declaramos que CRISTIANE RICARDO TEIXEIRA, RG nº 507959660-6 e CPF nº 009.171.780-92 realizou uma prática de campo no 3º ano do Ensino Fundamental de 9 Anos em nossa escola no período de 19/03/2019 à 23/04/2019, tendo completado sua carga horária.

Sendo o que se apresenta para o momento,

Atenciosamente

Canoas, 02 de Julho de 2019

Escola Municipal de Ens. Fundamental
General Neto
Decreto de Criação nº 193 DO data 20/05/95
Port. Aut. Fato: 15321 DO (601)80 data 20/12/95
Decreto Municipal de Alteração da Designação
da Escola nº 220 de 24/06/09
Canoas/RS
Walmir Oliveira
Diretora
Matriculada: 8219-8