

# HagáQuê – Editor de Histórias em Quadrinhos

Sílvia Amélia Bim – UNICAMP – [sabim@dcc.unicamp.br](mailto:sabim@dcc.unicamp.br)

Eduardo Hideki Tanaka – UNICAMP – [eduardo.tanaka@dcc.unicamp.br](mailto:eduardo.tanaka@dcc.unicamp.br)

Heloísa Vieira da Rocha – UNICAMP – [heloisa@dcc.unicamp.br](mailto:heloisa@dcc.unicamp.br)

## Resumo

Os recursos computacionais estão cada vez mais presentes na realidade das escolas como auxiliares do processo de aprendizagem de diversos conteúdos disciplinares. São inúmeros os softwares e as ferramentas utilizados no contexto escolar. Entretanto, deve-se ter a preocupação de adequar estas ferramentas ao nível de desenvolvimento escolar do aprendiz. Para as atividades de produção de textos, realizadas por crianças em fase de alfabetização, não é interessante o uso de editores de texto sofisticados.

A produção de textos é fundamental para o desenvolvimento da escrita do aprendiz. Uma das primeiras atividades desta área é a produção de histórias em quadrinhos. A partir desta realidade, propomos o design de um editor de histórias em quadrinhos (**HagáQuê**) adequado ao uso de crianças em processo de alfabetização.

## Abstract

The computational resources are more and more present in the school reality helping in the learnability process of different issues. There are many softwares and tools used in the school context. However, we need to adjust this tools with the student's development level. For the writing activities performed by children in the literate process, it is not interesting the use of sophisticated text editors.

Writing texts is essential for the student's writing development. One of the first activities in this area is the comics composition. From this reality, we propose the design of a comics editor (**HagáQuê**) adjust to the use by children in the literate process.

Palavras-chave: Informática aplicada à educação, produção de textos, histórias em quadrinhos, metodologias e ferramentas de autoria.

## 1 - Introdução

A introdução do computador na educação tem provocado uma verdadeira revolução na concepção de ensino-aprendizagem. O grande número de softwares e aplicativos voltados para esta área demonstra o seu uso efetivo no processo de ensino-aprendizagem. Os primeiros programas nada mais eram do que versões computadorizadas da experiência de sala de aula. Entretanto, a medida que este uso foi sendo disseminado, outras modalidades de uso do computador têm se desenvolvido.

Segundo o Prof. José Armando Valente, do Núcleo de Informática Aplicada à Educação – NIED da UNICAMP, estas modalidades estão tomando novo rumo:

*“o uso da tecnologia não como “máquina de ensinar” mas, como uma nova mídia educacional: o computador passa a ser uma ferramenta educacional, uma ferramenta de*

*complementação, de aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade de ensino”.*  
[Valente, 1993, pág. 6]

O uso dos recursos computacionais, como ferramenta educacional, é a característica dos sistemas denominados CSI (Computer Supported Instruction), que identificam todas as aplicações do computador como auxiliar na sala de aula, onde o uso da máquina é proposto por um instrutor para auxiliá-lo na concepção de seus objetivos.

Os editores de texto são aplicativos que podem ser utilizados em atividades que se adequam ao sistema CSI, ou seja, como ferramenta para auxiliar o processo de produção de texto. Mas, antes da adoção deste recurso, é necessário fazer uma análise cuidadosa das implicações educacionais que este uso pode acarretar.

Nirenberg [1993] fez um estudo sobre diversos relatos do uso do computador no processo de escrita. Nestes estudos, concluiu que o computador auxilia de modo geral esse processo. Entretanto, a autora sugere que a complexidade do software influencia consideravelmente os resultados de estudos nesta área.

Com base nas dificuldades de um iniciante, tanto no uso do computador quanto no domínio da língua escrita e, das atividades realizadas em sala de aula, surgiu a proposta da criação de um editor de histórias em quadrinhos (**HagáQuê**).

O **HagáQuê** apresenta uma interface adaptada às limitações e necessidades do usuário (crianças em processo de alfabetização) e com recursos facilitadores para que o aluno tenha liberdade de expressão, oferecendo a possibilidade de compor os mais diferentes personagens como em uma HQ (história em quadrinhos) regular.

## 2 - O papel da HQ na alfabetização

No processo de alfabetização, a criança deve ser levada a dominar diversos registros e funções da linguagem, diversas formas de estruturação discursiva, cada uma relacionada à determinados contextos e finalidades e a certos usos sociais específicos.

Uma das atribuições fundamentais do ensino escolar da língua escrita é a oferta de uma diversidade, a mais ampla possível, de tipos de textos cuja leitura seja estimulada dentro e fora da sala de aula, como sugerem os Parâmetros Curriculares Nacionais [PCN,1997].

Além disso, Hawad [1994] afirma que as atividades de produção de texto pelas crianças devem contemplar, ao mesmo tempo, gêneros e formas diferentes, a fim de sensibilizar o aluno quanto à necessidade de adequar seu discurso ao interlocutor, à finalidade do ato de comunicação, ao tipo da mensagem, entre outros fatores.

Entre os gêneros adequados para o trabalho com a linguagem escrita, sugeridos pelos PCN, encontram-se as histórias em quadrinhos. Na disciplina de artes, os quadrinhos estão inseridos em dois blocos de conteúdo: *Expressão e comunicação na prática dos alunos em artes visuais*, como as artes visuais no fazer do aluno, e no bloco *As artes visuais como objeto de apreciação significativa* para contato sensível, reconhecimento, observação e experimentação de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem.

Conforme Hawad [1994], a HQ contribui para a produção de texto, pois a língua escrita dos quadrinhos é, na verdade, representação da língua falada, não se identificando com as regras da língua escrita em sentido estrito. Nas fases iniciais da aquisição da escrita, a produção da criança tende a ser um reflexo da língua falada, o que se manifesta na referida dependência contextual.

Devido às suas características: espécie de leitura dinâmica, forma rápida e sintética de apreensão das coisas [Anselmo, 1975], emprego habilidoso de palavras e imagens [Eisner, 1989], uso de símbolos, onomatopéias, códigos especiais e elementos pictóricos que lhes garantem uma universalidade de sentido, as HQs têm sido bastante utilizadas em diferentes atividades dentro da sala de aula [Alencar e Serpa, 1998].

Ao verificarmos o amplo e relevante uso de HQs, está sendo desenvolvido um editor de histórias em quadrinhos, destinado a auxiliar atividades de produção de texto dentro da sala de aula, por alunos do 1º e 2º ciclos do ensino fundamental.

Assim, preocupados com o público alvo, o editor de histórias em quadrinhos segue as mesmas linhas já amplamente referendadas pela comunidade educacional. A versão final do **HagaQuê** deverá oferecer uma interface facilitadora, ou seja, uma interface com elementos que tenham seus significados inferidos facilmente, para que o esforço cognitivo do usuário esteja totalmente voltado para tarefa de edição de sua história, e não para o recurso computacional utilizado. A interface deve ser transparente para o usuário, para que o editor de HQs cumpra seu papel educacional.

Uma tendência em design de interface é oferecer recursos simplificados mas bem dirigidos [Norman, 1998]. Como uma das preocupações é oferecer um ambiente para usuários bastante inexperientes computacionalmente, não é interessante oferecer um grande número de opções que podem inibir, ao invés de estimular, o processo criativo da criança além de serem desnecessários aos objetivos educacionais pretendidos. Entretanto, mesmo simplificados, estes recursos devem cobrir todas as operações envolvidas na criação de uma HQ.

### 3 - O computador na construção de uma HQ

Existem hoje no mercado alguns softwares que permitem que uma criança construa e edite sua própria HQ. A grande maioria destes softwares é “fechada”, isto significa que eles possuem alguma barreira à criatividade e à imaginação da criança. Algumas barreiras típicas são a limitação no uso de personagens, a falta de ferramentas como pintar a roupa de um personagem da cor que a criança quiser e modos para desenhar a mão livre.

A pequena diversidade de balões para representar as falas e pensamentos dos personagens de uma HQ também foi observado em alguns casos. Seria interessante oferecer balões para diferentes formas de expressão.

O problema da falta de liberdade pode ser generalizado para quase todos os softwares destinados às crianças. Alguns softwares, desenvolvidos para crianças a partir de 4 anos, e que foram avaliados, mostraram-se problemáticos com relação à interface e ao conjunto de ferramentas, que eram muito complexas para crianças desta idade.

Ainda assim, existem boas idéias nestes softwares. A possibilidade de se iniciar uma história e depois disponibilizá-la na Internet é bastante interessante, pois uma outra criança poderia continuar a história ou simplesmente lê-la para ter idéias para a criação de sua própria história.

Espera-se que um software infantil dê muita liberdade de criação e edição, permita que a criança construa seu próprio conhecimento através da construção de um produto significativo e, que seja relacionado com a sua realidade. O principal objetivo deste trabalho é o de descrever as principais características que devem estar presentes em um ambiente computacional, que permita a criação de histórias em quadrinhos de maneira atraente e divertida e adequada aos objetivos educacionais.

### 4 - Resultados parciais

Em uma fase inicial, foram contatados professores de português, pedagogos e instrutores de laboratórios de informática de escolas de ensino fundamental para análise das características que o ambiente de desenvolvimento deveria apresentar. Nesta mesma fase fez-se a coleta e o estudo de materiais sobre história em quadrinhos, suas características e sua importância para o desenvolvimento da habilidade de produção de textos.

Realizou-se, em seguida, um estudo das interfaces e dos aspectos pedagógicos de vários softwares disponíveis no mercado para criação de HQs e de textos destinados às crianças. Pôde ser constatado que alguns destes programas já são utilizados em escolas, mas com algumas

limitações. Essas limitações impedem que tais programas sejam usados em toda e qualquer aula ou disciplina.

Com base nestas pesquisas e estudos, concluímos que o editor deveria ter diferentes tipos de balões de texto para diferentes formas de expressão, um modo fácil para a gravação das histórias, possibilidade de reedição da história a qualquer momento e em qualquer objeto do quadrinho, uma maneira de publicar a história na internet e poder ser utilizada a voz para a narração da história e para os diálogos entre personagens.

Após o levantamento dos requisitos, foi iniciada a construção de um primeiro protótipo, em linguagem *Java*, que pudesse implementar todos os requisitos fundamentais, e que cumprisse todas as funções pedagógicas atribuídas ao desenvolvimento de histórias em quadrinhos.

Este protótipo passará por um teste, a ser realizado em crianças na faixa etária de 6 a 8 anos, iniciantes no processo de produção de textos. Neste teste, serão estudados quais características, tais como os aspectos educacionais e de interfaces, estão abaixo das expectativas. Esperamos então que, com o estudo dos problemas do protótipo, possamos refiná-lo até o produto final.

## 5 - Conclusão

No desenvolvimento de softwares destinados à educação, é necessário que haja uma preocupação tanto com os aspectos educacionais quanto com os aspectos computacionais. Além disto, deve-se analisar com atenção as necessidades e as expectativas do usuário.

Esperamos com este trabalho contribuir para o estudo de interfaces, no que diz respeito ao design centrado no usuário, e para a área de informática aplicada à educação, no que diz respeito ao desenvolvimento de software e ambiente que se preocupem com as necessidades educativas e sociais do usuário.

## 6 - Referências Bibliográficas

- [Alencar e Serpa, 1998] Alencar, Marcelo e Serpa, Dagmar. *As boas lições que aparecem nos gibis*. In: Revista Nova Escola. Ano XIII, no. 111, pág. 10-19. São Paulo, abril/1998.
- [Anselmo, 1975] Anselmo, Zilda Augusta. *História em Quadrinhos*. Editora Vozes. Petrópolis, 1975.
- [Eisner, 1989] Eisner, Will. *Quadrinhos e a arte seqüencial*. Livraria Martins Fontes Editora. São Paulo, 1989.
- [Hawad, 1994] Hawad, Helena Feres. *A leitura de quadrinhos e a produção escrita da criança*. In: Revista Leitura: Teoria e Prática. Associação de Leitura do Brasil. Faculdade de Educação, UNICAMP. Ano 13, no. 24, Dezembro, 1994.
- [Nirenberg, 1993] Nirenberg, Elizabeth Columa. *O computador facilita o processo de escrita? Um estudo crítico da literatura*. In: Revista Tecnologia Educacional, v. 22, págs. 9-13. Jan/Abr 1993.
- [Norman, 1998] Norman, D.A. *The Invisible Computer*. MIT Press, 1998.
- [Valente, 1993] Valente, José Armando. *Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação*. Campinas, Editora da UNICAMP, 1993.
- [PCN, 1997a] *Parâmetros Curriculares Nacionais. Língua Portuguesa: Ensino de primeira à quarta série*. Volume 2 - Língua Portuguesa. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.
- [PCN, 1997b] *Parâmetros Curriculares Nacionais. Língua Portuguesa: Ensino de primeira à quarta série*. Volume 6 - Arte. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.