

## O USO SOFTWARE HAGÁQUÊ COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA REDE PÚBLICA NA CIDADE DE COARI-AM

Mara Lina Rocha de Carvalho<sup>1</sup> e Hudinilson Kendy de Lima Yamaguchi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade do Estado do Amazonas - UEA  
(mara08.lina@gmail.com)

<sup>2</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM  
(hkendy@ifam.edu.br)

### RESUMO

Os recursos tecnológicos, estão disponível e devem ser utilizados no ambiente escolar como instrumentos de ensino e aprendizagem. Desta forma, o objetivo deste é descrever a percepção dos alunos da educação básica do 9º ano do município de Coari-AM, a partir do uso do software HagáQuê como intervenção pedagógica, na contação de histórias. A metodologia é de caráter descritivo, com finalidade aplicada, com temporalidade transversal. Como instrumento de pesquisa foi aplicado um questionário aos alunos com abordagem metodológica de natureza mistas. Os resultados revelaram que o acesso às tecnologias dinamizaram as atividades e os alunos conseguiram compreender melhor o tema proposto a partir da criação e recriação das histórias dentro do ambiente escolar. Logo, conclui-se que a utilização de tecnologias facilitam a dinâmica de ensino, contribuindo para o pleno desenvolvimento do conhecimento dos alunos.

Palavras-chave: educação, tecnologia, história.

### ABSTRACT

Technological resources are available and should be used in the school environment as teaching and learning instruments, so the objective of this is to describe the perception of students in the 9th grade basic education in the city of Coari-AM, using the software HagáQuê as a pedagogical intervention, in storytelling. The methodology is descriptive nature, with an applied purpose, with transversal temporality. As a research instrument a questionnaire was applied to students with a mixed methodological approach. The results revealed

<sup>1</sup> Licenciatura em História - UFAM, especialista em Letramento Digital – UEA

<sup>2</sup> Bacharel em Administração Pública - UFAM, Mestre em Engenharia da Produção – UFAM.

that access to these technologies, streamlined activities and students were able to better understand the proposed theme from the creation and re-creation of stories within the school environment. So it could be concluded that the use of technologies facilitates the teaching dynamics contributing to the full development of students' knowledge.

Keywords: Education. Technology. History.

## INTRODUÇÃO

O mundo vem sofrendo uma grande evolução em todos os aspectos, seja nas mudanças culturais, de comunicação ou através do desenvolvimento de tecnologias educacionais, estas mudanças geram impactos na vida das pessoas, tornando necessário adaptar-se as mais modernas tecnologias.

Os métodos aplicados no campo educacional também sofreram grandes mudanças, como afirmam Guimarães (2016); Pacheco e Lopes (2018) buscando ofertar um ensino tecnológico que pudesse atender as prerrogativas dos alunos dentro de sua realidade contemporânea, valorizando o conhecimento de seu cotidiano.

No contexto educacional, os alunos têm acesso aos fatos de hoje, quase que em tempo real, pois, vivemos uma época em que o ensino presencial e a difusão pela internet acabaram **se complementando**. **“No processo educativo, as pessoas devem desaprender certos métodos, embora mantenham intacto o seu cabedal de conhecimentos” (CRUZ, 2008, p. 1023).**

O aluno é o agente de seu conhecimento e o processo de globalização acelerou ainda mais a evolução das tecnologias no mais diversos setores sócio-cultural-econômico e educacional. O homem cria tecnologias em seu habitat, de modo a lhe proporcionar melhor interação com o meio, buscando intervenção no sentido de transformar sua realidade (RODRIGUES, 2019).

As mudanças são sociais e **“tendem a contribuir para a formação de cidadãos e a colaboração do bem comum, para tanto não existe educação fora das sociedades humanas e não há homem no vazio” (FREIRE, 1999, p. 43).** Todo homem aprende interagindo com o outro, consigo mesmo e com os objetos que estão ao seu alcance, dos simples aos mais complexos. Conforme relatam Fiorentina e De Almeida (2003) em seus estudos, o desafio é garantir a atividade do aluno e a qualidade de sua participação, tornando-o elemento fundamental no processo, além de promover a leitura crítica e a educação para os meios, de modo a habilitar os cidadãos no processo de tomada de decisões para fomentar uma mudança construtiva.

Na educação formal, a disciplina de História Geral é um tabu dentro da

maioria das escolas públicas. Pois, os alunos se perguntam: - para que estudar História? Neste contexto, é salutar as orientações do professor, descritas por De Oliveira e Amaral (2019), o qual afirma que a disciplina de História não é apenas um estudo do passado e suas narrativas, como algo morto, mas é a tentativa de compreendermos o passado como elemento importante de transformação do sujeito. Pois, como Cunha aborda: **“a história como estudo do passado é uma articulação discursiva elaborada há muito tempo nas nossas salas de aula e está permeada por visões de história” (CUNHA, 2005, p.54).**

O estudo da História segundo Reis (2018) nos ajuda a compreender o que podemos ser e fazer, sendo a ciência do passado e do presente, onde o passado tem que ser recontado levando em consideração as mudanças ocorridas no tempo e estas novas informações recolhidas pois servirão ao presente se não forem recriadas, questionadas, compreendidas e interpretadas. Nesta percepção [...] o ensino e a aprendizagem de História nos permitem ver as experiências sociais em movimento, as transformações e permanências, um processo que assume formas diferenciadas, produto das ações e relações dos próprios homens (FONSECA, 2009, p.33). O autor complementa o pensamento ao narrar as transformações do mundo através da compreensão e observação da história, onde os homens são fontes históricas e fazem história mesmo sendo involuntariamente ou não.

Com o tempo tudo muda, as pessoas mudam, os professores mudam (FREIRE, 1991). Na educação este processo de mudança não é diferente, a prova concreta dessas mudanças são as diversas tendências criadas e aplicadas no campo educacional, pois atualmente vivenciamos diversos métodos, no sentido de promoção do conhecimento.

Os métodos de ensino, devem visar à inclusão da qualidade no ato de ensinar e aprender, (BITTENCOURT; ALBINO, 2017), incorporando-as como práticas pedagógicas viáveis (MACHADO, 2016), atendendo as peculiaridade do cenário educacional local, descrito por Freire (2001), como alunos acríticos, herdeiros de uma educação tradicional, como uma educação bancária, que possui grandes recursos tecnológicos, mas utilizam recursos tradicionais de ensino.

As tecnologias educacionais disponíveis são instrumentos que motiva os alunos, pois apresentam um universo de novidades, novidades estas que serão produzidas pelo próprio aluno, sendo o professor o mediador do processo (CAMARGO; CAMARGO; DA COSTA, 2016). Busca-se a promoção educacional através do desenvolvimento da escrita, leitura e a compreensão de textos, (PINTO, 2019), pois na educação contemporânea existem metas a serem cumpridas de acordo com a exigência nos planos e métodos no sistema educacional (BRASIL, 1996).

O Software HagáQuê surge, neste contexto, como uma ferramenta de apoio pedagógico que tem como funcionalidade principal a criação de histórias em quadrinhos, sendo definido como: **“um programa livre de apoio à alfabetização, com diversos componentes para a construção e edição de cenários, personagens e sons, desenvolvido para edição de histórias no computador”** (ALMEIDA, 2017, p. 8). O objetivo deste é descrever uma intervenção pedagógica, correlacionando a disciplina de história com o uso da tecnologia (Software HagáQuê) com os alunos do 9º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública da cidade de Coari-AM.

Este trabalho se justifica pela necessidade de utilizar uma Ferramenta Pedagógica viável que possa ser facilmente usada na disciplina de História, conforme ressalta Bim (2001); Leite; Matos (2015); Gonçalves e Azevedo (2017); Reis e Lima (2017); Gomes (2018), auxiliando no processo de domínio da linguagem escrita e compreensão do contexto escolar, além de contribuir no desenvolvimento criativo do aluno, agregando benefícios como: tecnologia de fácil compreensão, fácil acesso e de baixo custo no processo de ensino e aprendizagem (REIS; DE ANDRADE; SOUZA, 2018).

A colaboração deste estudo está pautada na formação dos alunos, uma vez que contribui para o processo de ensino e aprendizagem, implementando a leitura e a escrita por meio da produção de uma história lúdica e significativa, **além de trazer muitos “benefícios para os alunos durante o processo de ensino e aprendizagem”** (RASLAN, 2015, p. 154).

## MÉTODO OU FORMALISMO

A metodologia aplicada neste estudo é de natureza aplicada, com temporalidade transversal. Como instrumento de pesquisa foi aplicado um questionário aos alunos com abordagem metodológica de natureza mistas (LAKATOS; MARCONI, 2019). A pesquisa é descritiva, pois nesse tipo de **pesquisa “os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira sobre eles”** (ANDRADE, 2007, p. 114).

A intervenção pedagógica foi executada em uma escola da rede pública municipal na cidade de Coari-AM, no laboratório de informática da escola, tendo como público alvo 42 alunos do 9º ano da educação básica. Ressalta-se que a escolha da turma foi realizada por conveniência (SOARES, 2019).

Quanto ao roteiro de atividade: aferição do nível de conhecimento da turma em informática; seguindo pelo diálogo formal sobre os principais fatores que levaram à Segunda Guerra Mundial; países envolvidos e as consequências para o mundo atual; oficina para utilização do software Hagaquê;

transformação dos temas em História em Quadrinho – HQ; apresentação do tema pelos alunos e avaliação da intervenção pedagógica.

A aferição do nível de conhecimento em informática se deu com observação preliminar da atividade prática no laboratório de informática da escola, onde foi verificado nível de conhecimento em informática dos alunos **como: “identificar os componentes do computador; saber usar os principais recursos do sistema operacional; usar as ferramentas de edição de textos e navegadores de internet; acesso a internet e o uso dos principais periféricos”** (RIBEIRO, 2016, p. 9). Esta etapa foi crucial, pois como os alunos já possuíam este conhecimento pôde-se passar para a segunda etapa da pesquisa.

Na etapa seguinte, foram ministradas quatro aulas expositivas, abordando os principais fatores que levaram à Segunda Guerra Mundial, os países que se envolveram e as consequências para o mundo atual. Neste **processo, a premissa era de “estabelecer um diálogo com os alunos,** estabelecendo um diálogo com o conteúdo proposto, estabelecendo uma comparação entre diferentes momentos históricos” (SILVA JÚNIOR; DOS SANTOS, 2019, p. 53). As aulas expositivas receberam o auxílio de projeção de imagens e leitura de textos sobre a temática, para uma melhor compreensão e assimilação do assunto ministrado.

Dando sequência ao percurso metodológico, foi realizada no laboratório de informática da escola uma oficina de duas horas sobre o software Hagaquê. Para esta atividade os alunos foram conduzidos para o laboratório e lhes foi apresentado o software, suas ferramentas e funcionalidades. Após a familiarização dos alunos com o software, os alunos tiveram mais uma aula, na qual foram apresentadas as diversas formas de utilizá-lo.

Por fim, foram realizadas mais duas aulas práticas no laboratório, onde os alunos foram orientados e construíram as HQ a partir dos conhecimentos prévios adquiridos em sala de aula com a apresentação formal. O desenvolvimento das HQ é um facilitador acessível e dinâmico para o aluno, **pois ele “se depara com a possibilidades de relacionar as produções do material** proposto com o que ele conhecia dos gibis e mangás presentes no seu cotidiano” (DANHÃO; FRENEDOZO, 2014, p. 4).

A próxima etapa foi a apresentação dos trabalhos pelos alunos em forma **de seminário, promovendo a culminância ao “conciliar as aulas teóricas com as aulas práticas,** possibilitando ao aluno uma melhor compreensão dos assuntos ministrados além de permitir também um ensino contextualizado e a atuação em conjunto da assimilação do conteúdo” (BICHO; QUEIROZ; RAMOS, 2016, p. 6).

Ao logo de todo processo foi acompanhada a evolução das etapas e por fim foi realizado uma avaliação quantitativa da intervenção pedagógica. Nessa

avaliação os alunos foram submetidos a questionamentos sobre o desenvolvimento das atividade, com perguntas direcionadas. O conjunto de questões foram sistematicamente articuladas e direcionadas para a consolidação do conhecimento adquirido.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A verificação do nível de conhecimento de informática foi mensurado a partir da atividade prática no laboratório de informática, onde foi solicitado aos alunos que realizassem comandos básicos de informática como: ligar o computador; manusear o mouse; criar uma pasta; acessar um arquivo; acessar um software; acessar a internet; acessar uma rede social. Constatou-se que os **alunos tiveram um bom desempenho (Figura 1), pois os “alunos estão familiarizados com o uso do computador, manuseando-o de forma tranquila, demonstrando que as crianças e adolescentes tem contato com essa importante ferramenta que auxilia a população em seus mais diversos setores”** (OLIVEIRA; CHAVES, 2017, p. 38).

Figura 1 - Indicadores dos níveis de conhecimento em informática (N=42)



Fonte: Dados Primários, 2019.

Os alunos podem utilizar as tecnologias como forma de estímulo ao acesso à informação e à pesquisa individual e coletiva. Segundo Moran (2003), esta prática favorece o processo de ensino e aprendizagem.

A partir dos resultados preliminares obtidos nesta prática com os alunos do 9º anos, foi possível dar continuidade às próximas etapas da pesquisa, pois os alunos possuíam os conhecimento básicos em informática, dando-lhes autonomia para desenvolverem a atividade, conforme afirmou Oliveira e Chaves: **“fazer uso das tecnologias e dominá-las no ambiente escolar, significa abrir novas possibilidades para compreensão do mundo de forma crítica e participativa.”** (OLIVEIRA; CHAVES, 2017, p. 38),

O raciocínio lógico do aluno, foi desenvolvido a partir do diálogo formal

sobre os principais fatores que levaram à Segunda Guerra Mundial; os países envolvidos e as consequências para o mundo atual. Nesta retórica, os alunos construíram a base para o desenvolvimento das HQ desenvolvidas no software **Hagaquê, pois o potencial significativo da proposta realizada “deve privilegiar os conhecimentos prévios das crianças, possibilitando as interações significativas e no caso a tecnologia que está à disposição do aluno para o desenvolvimento da proposta de autoria e sentido próprio para cada autor”** (ROCHA, 2017, p. 94). Assim, os alunos desenvolveram o roteiro tendo como regra a sequência apresentada no diálogo formal.

Para a construção das HQ, os alunos acessaram a internet e baixaram imagens, referentes ao tema proposto e associando-as a textos de cada fase da Segunda Guerra Mundial. Práticas desta natureza, torna as aulas mais criativas, motivadoras, dinâmicas, “proporcionando aos alunos novas descobertas e aprendizagens, a partir do desenvolvimento tácito da autonomia e interações entre as culturas de forma bastante enriquecedora” (BARBOSA; CHINA, 2017, p. 11).

O uso do Hagaquê para trabalhar a Segunda Guerra mundial em forma de HQ, levou os alunos a compreenderem os fatos do passado, a partir de tipos de linguagem conhecidas pelos alunos, e a partir desta conexão, Barros e Pina (2017) relatam que o aluno consegue visualizar e compreender o fato de forma mais fluida, pois ele é o autor do roteiro e de sua história.

A criação das histórias em quadrinhos desenvolvidas pelos alunos do 9º ano, possibilitou a interação entre os indivíduos e o objeto de pesquisa. Neste contexto, a tendência da educação foi de proporcionar a oferta de uma **atividade dinâmica para o processo de ensino aprendizagem, pois a “educação contemporânea é formar cidadãos capazes de interpretar, e resolver problemas, e que constroem seus próprios conhecimentos, precisamos assumir o compromisso com essa nova geração e mudar nossos métodos e processos”**. (SILVA; MORAIS; TIBURTINO, 2019, p. 87).

Após a apresentação dos trabalhos em forma de seminário, os alunos avaliaram as contribuições do uso do software Hagaquê como ferramenta pedagógica para o ensino de História. Verificou-se pela avaliação dos alunos (Tabela 1) que o software Hagaquê, como ferramenta pedagógica e o meio tecnológico, representa um instrumento que chamam a atenção dos alunos, **“tornando o processo de ensino mais atrativo e que o professor que atua neste nível de ensino saiba usar tais ferramentas, de forma dinâmica para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem”** (GUERREIRO; DE SOUZA, 2019, p. 478).

Tabela 1 – Avaliação pós atividade do uso do software Hagaquê (N=42)

Auto avaliação dos alunos			
Variável	Frequência	%	Descrição Gráfica
Você gostou de estudar com o HagaQué?	40	95,2	
Você gostou de aprender com o HagaQué?	42	100	
O uso do HagaQué contribui para sua aprendizagem?	37	88,1	

Fonte: Dados Primários, 2019.

Os dados demonstram claramente que a grande maioria dos alunos avaliaram positiva a experiência de utilização do software HagaQué durante as aulas de História. Isso demonstra que a inclusão de novas práticas no cotidiano escolar podem ser incluídas na rotina do aluno.

Segundo Machado e Dos Santos (2018) as práticas de ensino devem acompanhar as dinâmicas do ensino contemporâneo, seja com a inserção de práticas inovadoras ou como uso de métodos que utilizam as tecnologias. Para Linhares e Duarte (2019) o ambiente escolar é um espaço facilitador no descobrimento de novos caminhos e na busca de novos conhecimentos.

Por fim, ficou evidente que o uso dessa tecnologia na escola dinamizou as atividades desenvolvidas pelos alunos. Em culminância com Arriada, et al. (2013), há a necessidade de práticas onde os alunos devam criar e recriar instrumentos para sua melhor comunicação e informação dentro do ambiente escolar e social. Por meio das histórias em quadrinhos desenvolvidas pelos alunos do 9º ano, alunos de outros anos tiveram conhecimento e consequentemente proximidade de sua realidade com os conteúdos escolares, considerando a importância da pesquisa e do conhecimento do contexto sociocultural de sua comunidade.

O legado deste estudo foi proporcionar a todos os envolvidos uma forma dinâmica e proativa de ensino. Os alunos demonstraram satisfação na realização de todas as etapas, atividades e no manuseio do computador, usando software HagaQué. Espera-se que este estudo venha a contribuir para outros estudos e aplicação em outras escolas, analisando a aceitabilidade e realidade dos alunos locais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho contribui de forma positiva no processo ensino aprendizagem e a utilização de softwares educacionais, aqui demonstrado através do HagáQuê, tem um potencial para elevar a qualidade do ensino e da aprendizagem. Com a ajuda da tecnologia a educação pode cada vez mais aproximar-se da excelência.

Contudo, espera-se que com os resultados desta pesquisa, os professores passem a adotar a utilização de software como facilitadores das práticas pedagógicas, estimulando a aprendizagem dos alunos. Ao mesmo tempo que foi um trabalho informativo, contribui de forma significativa para a gestão democrática da escola, pelo fato de aproximar os alunos através da tecnologia e a publicação dos quadrinhos na própria escola.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. M. Avaliação do software hagaquê na língua portuguesa. 2017. 25 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Plano Nacional de Formação de Professores, Pólo Gurupá, PA, 2017.

ANDRADE, Maria Margarida de. Introdução à metodologia do trabalho científico. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

ARRIADA, Adriane Bender et al. Práticas pedagógicas na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental: diferentes perspectivas. Coleção Cadernos Pedagógicos da EaD, v. 16, 2013.

BARBOSA, Fernanda de Arruda Campos; CHINA, Anna Patricia Zakem. Aulas de informática na grade curricular da educação infantil e ensino fundamental. Revista Interface Tecnológica, v. 14, n. 1, p. 9-20, 29 jul. 2017

BARROS, Maria José dos Santos; PINA, Rozangela Fonseca de. A informática educativa como disciplina na matriz curricular do ensino fundamental no Município de São Miguel do Guamá na EMEF João Simão Travassos nas turmas de 6º ao 9º ano. 2017. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Plano Nacional de Formação de Professores, Campus Paragominas, 2017.

BICHO, V. A.; QUEIROZ, L. C. S.; RAMOS, G. C. A experimentação na educação de jovens e adultos: uma prática significativa no processo de ensino aprendizagem. *Scientia Plena*, v. 12, n. 6, p. 1-6, 2016.

BIM, Sílvia Amélia. *HagaQuê: editor de história em quadrinhos*. 2001. 72p. Dissertação (dissertação de mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Computação, Campinas, SP. 2001.

BITTENCOURT, P. A. S.; ALBINO, J. P. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. *Revista Ibero-Americana de estudos em educação*, v. 12, n. 01, p. 205-214, 2017.

BRASIL, Constituição; BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. *Diário Oficial da União*, v. 134, n. 248, 1996.

CAMARGO, L. S.; CAMARGO, J. S.; DA COSTA, L. P. Uso da TV Pendrive ou TV Multimídia na Educação Básica. *SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância*, 2016.

CRUZ, J. M. O. Processo de ensino-aprendizagem na sociedade da informação. *Educação & Sociedade*. Campinas, v. 29, n. 105, p. 1023-1042, set./dez. 2008.

DA CUNHA, A. V. C. S.; BATISTA NETO, J. A (re)invenção do saber histórico escolar: apropriação das narrativas históricas escolares pela prática pedagógica dos professores de História. 2005. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

DANHÃO, E. B.; FRENEDOZO, R. C. O Uso do HagaQuê (HQ) como Articulador Interdisciplinar numa Escola de Ensino Integral. *Encontro de Produção Discente PUCSP/Cruzeiro do Sul*, v. 2, n. 1, p. 1-6. 2014.

DE OLIVEIRA, N. A. F.; AMARAL, M. C. A disciplina de História no ensino fundamental. *Caderno Intersaberes*, v. 7, n. 12, p. 19-32, 2019.

FIORENTINA, L. M. R.; DE ALMEIDA, R. M. Linguagens e interatividade na educação a distância. *Linhas Críticas*, v. 9, n. 17, p. 318-318, 2001.

FONSECA, S. G. *Fazer e ensinar História*. Belo Horizonte: Dimensão, 2009.

FREIRE, P. *Educação como prática da liberdade*. 27ª. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra,

1999.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 20.ed. São Paulo: Paz e terra, 2001.

FREIRE, Paulo. *A educação na cidade*. São Paulo: Cortez, 1991.

GOMES, V. J. V. *Motivação dos alunos com a utilização das TIC em sala de aula: um projeto de intervenção*. 2018. 110 f. Dissertação (Mestrado em Docência e Gestão da Educação). Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Fernando Pessoa, Porto. 2018.

GONÇALVES, Daiane Regina Martins; AZEVEDO, Ocilene Barbosa de. *Uso do software educativo HagáQuê como ferramenta de apoio pedagógico no 5º ano do ensino fundamental na E. M. E. F. Dom Bosco no município de Porto de Moz-PA*. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Plano Nacional de Formação de Professores, Almerim, PA, 2017.

GUERREIRO, Patrícia do Amaral; DE SOUZA, Helenara Machado. *As contribuições do uso do laboratório de informática em uma escola do município de Cruz Alta, nos anos iniciais do ensino fundamental*. *Revista do Seminário de Educação de Cruz Alta-RS*, v. 6, n. 1, p. 477-478, 2019.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

LEITE, Eduard Dos Santos; MATOS, Julia Silveira. *Considerações sobre as práticas pedagógicas e a utilização dos quadrinhos no espaço escolar: metodologias, vivências, professores*. *AEDOS*, v. 7, n. 16, p. 64-78, 2015.

LINHARES, Jarlisson; DUARTE, Eliane Cristina Flexa. *Práticas pedagógicas no uso das NTICS: Possibilidades e convergências na educação escolar*. *Revista Ensino de Ciências e Humanidades-Cidadania, Diversidade e Bem Estar-RECH*, v. 4, n. 1, p. 58-80, 2019.

MACHADO, Juliana da Silveira; DOS SANTOS, Elaine. *Lições inovadoras na inserção das tecnologias no ensino de língua estrangeira. Uma Nova Pedagogia para a Sociedade Futura*, p. 587-593, 2018.

MACHADO, S. C. *Análise sobre o uso das tecnologias digitais da informação e*

comunicação (TDICs) no processo educacional da geração internet. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 14, n. 2, p. 1-10, 2016.

MORAN, J. M. Mudar a forma de ensinar e de aprender com as tecnologias: transformar as aulas em pesquisas e comunicação presencial-virtual. 2003. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.htm>>. Acesso em: 9 jun. 2020.

OLIVEIRA, Paulo Miqueias de Sousa; CHAVES, Sandra Cristina das Mercês. O uso do laboratório de informática pelos professores de ciências do ensino fundamental 8º e 9º ano: estudo de caso numa escola de ensino fundamental e médio no município de Santa Maria do Pará. 2017. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Plano Nacional de Formação de Professores, Campus Capanema, 2017.

PINTO, J. E. V. Saber Histórico e Desenvolvimento das Competências de Leitura e Escrita no Currículo Oficial do Estado de São Paulo. História: Questões & Debates, v. 68, n. 1, p. 298-336, 2019.

RASLAN, E. M. S. Design Gráfico e a Cultura Brasileira das HQS presentes nos quadrinhos mineiros/Graphic Design and Brazilian Culture of HQS Present in Miners Comics. Revista Internacional de Ciências Humanas, v. 4, n. 2, p. 153-167, 2015.

REIS, A. A.; DE ANDRADE, E. N. P.; SOUZA, R. C. S. Implementação da Tecnologia Assistiva no Centro de Atendimento Educacional Especializado João Cardoso Nascimento Junior: Um Relato de Experiências. Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional, v. 11, n. 1, p. 1-12, 2018.

REIS, Aldenora do Socorro dos; LIMA, Claudia Patrícia Veras de. O Uso do software HagáQuê como ferramenta auxiliar no desenvolvimento da leitura e escrita no 5º ano na EMEF. Coronel Ney Rodrigues Peixoto em São Miguel do Guamá. 2017. 86 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Plano Nacional de Formação de Professores, Pólo São Miguel do Guamá, 2017.

REIS, José Carlos. A história entre a filosofia e a ciência. Autêntica, 2018.

RIBEIRO, T. M. L. Caderno Didático de Informática Básica. Cadernos Pronatec Goiás, v. 1, n. 1, p. 44-72, 2016.

ROCHA, Fabiana de Miranda. Alfabetização e letramento. Pesquisas e Proposições Pedagógico-Curriculares na Escolarização Inicial da Educação Básica, p. 75-94, 2017. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/3vrq5/pdf/rodrigues-9788538604723.pdf#page=71>. Acesso em: 09 jun. 2020.

RODRIGUES, A. C. L. Processos de Aprendizagem: o Auxílio das Mídias Digitais e a Realização da Prática de Stop Motion em Sala de Aula. Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, v. 20, n. 2, p. 170-180, 2019.

SILVA JÚNIOR, A. F.; DOS SANTOS, F. A. R. Ensinar e Aprender História por Meio de Diferentes Fontes e Linguagens: Reflexões sobre o cinema na sala de aula. INTERFACES DA EDUCAÇÃO, v. 10, n. 28, p. 47-66, 2019.

SILVA, Angelita Maria Schimitz; MORAIS, Cleuma Ferreira Artimandes; TIBURTINO, Neide Aparecida Costa Tolentino. Aprendizagem matemática e o ensino híbrido: possibilidades de personalização nos anos iniciais do ensino fundamental. REAMEC-Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática, v. 7, n. 3, p. 74-91, 2019.

SOARES, J. M. M. V.; SOUZA, A. N. M.; AZEVEDO, Y. G. P.; ARAÚJO, A. O. Metodologias Ativas de Ensino: Evidências da Aplicação do Método de Caso nos Cursos de Ciências Contábeis e Administração. In: Anais do USP International Conference in Accounting, São Paulo, SP, p. 1-17, 2019.