



O USO DO SOFTWARE HAGAQUÊ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA EM ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL NO MUNICÍPIO DE TAPAUÁ, AMAZONAS, BRASIL

**The use of hagaque software as a pedagogical tool in the process of teaching learning
reading and writing in elementary school in the city of Tapauá, Amazonas, Brazil**

Aida da Costa Duarte¹

Rodrigo Carneiro de Oliveira²

José Amauri Siqueira da Silva³

Resumo

Este trabalho tem por objetivo compreender as contribuições do uso do Software Hagaquê como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita em escola de ensino fundamental. Tendo como referência Almeida (2017), BNCC (2018) e Palfrey (2011) e, de modo particular professores e alunos do 5º ano da Escola Professora Marizita, buscou-se através da pesquisa descritiva e do método de observação das aulas com o hagaquê verificar se o aprendizado dos alunos alcança um melhor rendimento. Conclui-se que o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita por meio do Software Hagaquê proporciona melhoria na aprendizagem escolar, por ser uma ferramenta tecnológica educativa muito significativa para as crianças, que nesta fase se interessam em aprender de forma lúdica e divertida, e também, por ajudar o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, incentivando-os a lerem, criarem e escreverem textos através das Histórias em Quadrinhos de suas próprias autorias digitais.

Palavras-chaves: Hagaquê; Ferramenta; Aprendizagem; Leitura; Escrita.

Abstract

This work aims to understand the contributions of the use of Hagaquê Software as a pedagogical tool in the teaching process of reading and writing learning in elementary school. having as reference Almeida (2017), BNCC (2018) and Palfrey (2011) and, in particular, teachers and students of the 5th year of the Professora Marizita School, descriptive research and the method of observation of the classes with the hagaquê verify if the students' learning reaches a better performance. It is concluded that the process of teaching and learning reading and writing through the Hagaquê Software provides improvement in school learning, as it is a very significant educational technological tool for children, who at this stage are interested in learning in a playful and fun way, and also, to help the development of oral and written language, encouraging them to read, create and write texts through the Comics of their own digital authorship

Keywords: Hagaquê; Tool; Learning; Reading; Writing.

¹ Letramento Digital, Universidade do Estado do Amazonas, aidaandrew06@gmail.com

² Letramento Digital, Universidade do Estado do Amazonas, rodrigocmendes31@gmail.com

³ Universidade Del Sol, amaurimath@gmail.com



Introdução

Este estudo tem por finalidade compreender as contribuições do uso do Software Hagaquê como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita em escola de ensino fundamental no município de Tapauá, Amazonas, Brasil.

O Software Hagaquê vem com o propósito de apoio à alfabetização e ao domínio da linguagem escrita, é um editor de histórias em banda desenhada com um banco de imagens com diversos componentes para a construção de HQs e conta com vários recursos de edição destas imagens como: cenários, personagens e etc, utilizado como ferramenta pedagógica auxilia o professor e aluno dentro do processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita. Este software educativo foi criado pelo Núcleo de Informática Aplicada à Educação, da Unicamp (<https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>).

Refletindo sobre o desafio dos educadores na era digital que é inserir em suas práticas pedagógicas as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICS) com vista a formação global e o desenvolvimento de todas as potencialidades humanas presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) o uso do Software Hagaquê traz contribuição no desenvolvimento da linguagem escrita por meio da utilização do conhecimento digital nas práticas de alfabetização.

A demanda social trouxe no seu bojo o uso emergente de tecnologias, já não podendo mais subtraí-las da sala de aula em qualquer série ou componente, visto que nossas crianças já estão em contato com as mesmas antes de iniciarem sua vida escolar e na adolescência, juventude e fase adulta só apresentam o maior uso e domínio, validando novas experiência em suas diversas utilidades.

Na tentativa de acompanhar as novas demandas de aprendizagem e utilizá-las a favor dos processos educacionais criou-se o Hagaquê, que é um software distribuído gratuitamente em site na internet para fins educativos que edita histórias em quadrinhos e foi criado para auxiliar nas mais diversas disciplinas do ensino fundamental.

As ferramentas pedagógicas exercem papel fundamental no ensino, pois são através destes instrumentos que o professor media o processo de construção do conhecimento aos seus alunos e o uso de ferramentas pedagógicas digitais como o software Hagaquê estão sendo recursos muito eficientes que estão auxiliando educadores e trazendo uma nova forma de aprendizagem, correspondendo a necessidade de trabalhar conteúdos curriculares através de



recursos tecnológicos, ampliando o formato de aula tradicional em um ambiente de troca de experiências.

Apontamos o software Hagaquê como uma proposta que vem favorecer a aprendizagem do aluno, por ser um recurso didático inovador que estimula e instiga a sua participação no processo de aprendizagem de modo ativo, dando a possibilidade de trabalhar com histórias em quadrinho digitais produzidas individual, dupla ou coletiva.

O software possibilita aos alunos, no laboratório de informática, na sala de aula ou mesmo em casa desenvolverem produções textuais, melhorando seu nível de leitura e escrita e corrigindo desvios ortográficos.

Assim, esta pesquisa contribui no campo educacional das práticas pedagógicas digitais para a alfabetização, ortografização, auxiliando no desenvolvimento das competências necessárias para a fluência na escrita e leitura.

Fundamentação Teórica

Há uma infinidade de recursos pedagógicos digitais destinados à educação disponíveis gratuitamente na internet, e, que podem trazer melhorias significativas e facilitar o processo de aprendizagem, como: plataformas, games, software e aplicativos. Gonçalves (2013) diz que o Brasil tem investido na melhoria da educação com a produção de espaços com tecnologia. Um exemplo disso é a plataforma online do MEC, que é um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) em que nela encontramos vários cursos de capacitação profissional e formações à distância (EAD).

Entre os recursos educacionais digitais que promovem melhorias na educação, destacamos o Hagaquê que é um software educativo de apoio à alfabetização e ao domínio da linguagem escrita. Segundo Almeida:

O software Hagaquê foi criado em 2003, com o intuito de facilitar o processo de criação de uma história em quadrinhos por uma criança ainda inexperiente no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação, coordenada pela professora Heloísa Vieira da Rocha, o programa vem sendo cada vez mais difundido no meio da educação por demonstrar acessibilidade e despertar interesse no público infante-juvenil. O software educativo Hagaquê, é basicamente um editor de história em quadrinhos, feito quase totalmente em Delphi (RAD/IDE), podendo ser utilizado nas diversas disciplinas do currículo escolar, em todos os níveis do sistema de ensino, mesmo que seus autores o conceberam para auxiliar no processo de alfabetização e de domínio da linguagem escrita. O Hagaquê originalmente



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 regular. (ALMEIDA, 2017, p.10)

Bim (2001) descreve que o Software Hagaquê tem um banco de imagens de personagens, cenários e objetos, tanto colorido quanto em preto e branco e que podem ser coloridos no próprio software, possuindo ainda imagens de balões e onomatopeias, em que torna possível inserir novas imagens capturadas na Internet, por exemplo, no banco de imagens inicial do Hagaquê as imagens estão disponíveis a qualquer outro usuário do software, sem necessidade de procurar as figuras pelos nomes dos arquivos.

Trata-se de um editor de histórias com banco de imagem, que tem diversos componentes para a construção de cenários, personagens, etc e vários recursos de edição destas imagens. Além disso, o uso de sons disponíveis no software e/ou gravado pela criança é outro recurso oferecido para complementar a história no computador. Para Bim (2001) o Software Hagaquê apresenta-se como um editor de histórias em quadrinhos visando auxiliar os professores no desenvolvimento das mais diversas disciplinas do ensino fundamental.

O software Hagaquê é um editor educativo por meio do computador para servir como modelo para que os professores a partir dele possam construir suas próprias atividades, contribuindo para as novas práticas pedagógicas em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem do aluno (VIANNA E SILVA, 2018).

A BNCC do Ensino Fundamental Anos Iniciais (2018) valoriza as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessidade de articulá-las com as experiências vivenciadas na Educação Infantil, de forma que tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos.

Afirma ainda a BNCC (2018) que nesse período da vida as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. Destacando que nesta fase há a maior desenvoltura e a maior autonomia nos movimentos e deslocamentos, ampliando suas interações com o espaço; a relação com múltiplas linguagens, incluindo os usos sociais da escrita e da



matemática, permitindo a participação no mundo letrado e a construção de novas aprendizagens, na escola e para além dela; bem como a afirmação de sua identidade em relação ao coletivo no qual se inserem e resulta em formas mais ativas de se relacionarem com esse coletivo e com as normas que regem as relações entre as pessoas dentro e fora da escola, pelo reconhecimento de suas potencialidades e pelo acolhimento e pela valorização das diferenças.

Ampliam-se também as experiências para o desenvolvimento da oralidade e dos processos de percepção, compreensão e representação, elementos importantes para a apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação, como os signos matemáticos, os registros artísticos, midiáticos e científicos e as formas de representação do tempo e do espaço. Os alunos se deparam com uma variedade de situações que envolvem conceitos e fazeres científicos, desenvolvendo observações, análises, argumentações e potencializando descobertas (BRASIL, 2018, p. 58).

Para isso, cada escola partindo de sua tendência pedagógica incorpora dentro do seu Currículo a partir do Projeto Político Pedagógico os conceitos, métodos e ferramentas que acreditam ser mais adequadas a aprendizagem dos seus alunos e que também são possíveis conforme sua infraestrutura. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica orientam que:

As práticas pedagógicas devem ocorrer de modo a não fragmentar a criança nas suas possibilidades de viver experiências, na sua compreensão do mundo feita pela totalidade de seus sentidos, no conhecimento que constrói na relação intrínseca entre razão e emoção, expressão corporal e verbal, experimentação prática e elaboração conceitual. (BRASIL, 2013, p. 91)

E, como as tecnologias vêm ganhando todos os espaços sociais, e trazendo inúmeras possibilidades de melhoria da condição de vida humana, não se pode mais pensar na escola desconecta dessa realidade, e inseri-las como mais um recurso didático. Os recursos digitais são ferramentas de suporte ao professor, pois estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, sendo carregados para praticamente todos os locais. Estes fatos conferem a ferramenta um grande potencial para utilização como apoio ao processo de ensino e aprendizagem (SANTOS; SANTOS, 2015).

O dicionário Houaiss da língua portuguesa (2009, p.165) atribui para o termo aprendizado ou aprendizagem a seguinte significação: “ato, processo ou efeito de aprender; duração desse processo; experiência inicial do que se aprendeu, prática, experiência.”



O processo de ensino aprendizagem é um sistema de interações comportamentais entre professor e aluno que envolve uma série de questionamentos do que é ensinar e aprender. Conforme Piosevan (2018):

Aprender é uma condição essencial à existência humana. Desde o nascimento, o ser humano tem seu desenvolvimento pautado pela aprendizagem, que ocorre de diferentes maneiras. Das atividades mais elementares como um bebê chorar para chamar sua mãe, para ser alimentado, passando pelas aprendizagens motoras, comportamentais, desenvolvimento da linguagem, das relações, até chegar a sofisticadas elaborações mentais. O processo de aprendizagem é complexo, envolve fatores internos de natureza biológica e psicológica que interagem entre si e com o meio externo. Abrange hábitos que vão sendo formados pelo sujeito em compasso com a assimilação de valores sociais e culturais a que tem acesso no decorrer de seu processo de socialização. (PIOSEVAN, 2018, p.59)

De acordo com Magda Soares (2004) é importante compreender que a alfabetização eficaz é aquela que a criança se alfabetiza e constrói seu conhecimento do sistema alfabético e ortográfico da língua escrita, em situações de letramento. E que muitas crianças não conseguem aprender a ler e escrever com fluência devido a prática do professor alfabetizar seus alunos sem contextualizar essa prática com a realidade social do aluno, não ensinando os mesmos a utilizarem a leitura e a escrita em sua prática social, afetando diretamente seu rendimento, pois os mesmos são nativos digitais, e por tanto o conhecimento digital é hoje uma prática que nossos alunos já vivenciam fora da escola.

Metodologia

Esta pesquisa teve como abordagem o enfoque qualitativo que utiliza a coleta de dados sem medição numérica para descobrir ou aprimorar perguntas da pesquisa no processo de interpretação, buscando principalmente a dispersão ou expansão dos dados e da informação, construindo crenças próprias sobre o fenômeno estudado.

O desenho da investigação foi desenvolvido a partir do estudo de caso, adotado pelo fato do conhecimento existente sobre o fenômeno ser pequeno. O emprego do estudo de caso é adequado nesta pesquisa porque seu objetivo é investigar um fenômeno contemporâneo em seu ambiente natural, considerando múltiplas fontes de evidências, um ou poucos casos, sem o



controle ou manipulação de variáveis. Este método científico diz respeito à forma como os resultados da investigação foram obtidos, sendo um dos mais utilizados (LENZ, 2011).

Realizamos os estudos de alcance exploratório por ele ter o objetivo de examinar um tema pouco estudado na escola Marizita e sobre o qual ainda temos muitas dúvidas, além de pretendemos pesquisar sobre o tema a partir de novas perspectivas (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013).

A população da pesquisa é composta por 400 alunos da Escola Estadual Professora Marizita dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano na faixa etária de 06 a 10 anos do sexo masculino e feminino, 24 professores, 2 pedagogas, 1 gestora e 12 funcionários. Estes alunos são distribuídos em 06 classes no turno matutino e 06 no vespertino, totalizando 12 turmas em que o número de alunos variam entre 25 a 30 por sala. Totalizando um conjunto de 439 pessoas de uma população.

O instrumento de coleta de dados utilizados nesta pesquisa foram: entrevista, questionário, guia de observação e guia de análise de documentos.

Fora realizada uma entrevista no formato de questionário contendo perguntas abertas de múltipla escolha com a professora de língua portuguesa da turma para obtenção das informações referentes a didática utilizada no ensino da leitura e escrita a partir do Software Hagaquê.

Durante o período de uma semana foram realizadas observações diretas não-participante da aula com o Software Hagaquê.

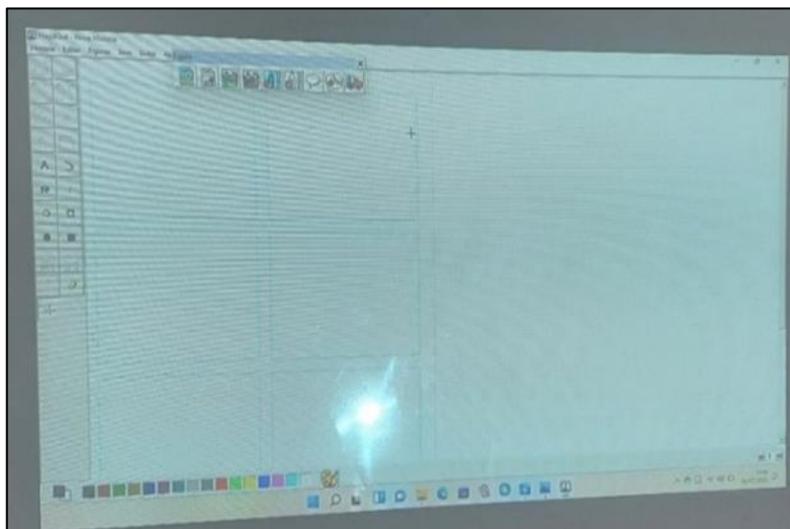
A figura 1 - apresenta a observação da aula do gênero HQ com leitura.



Fonte: DUARTE, Aida da C. (2022)

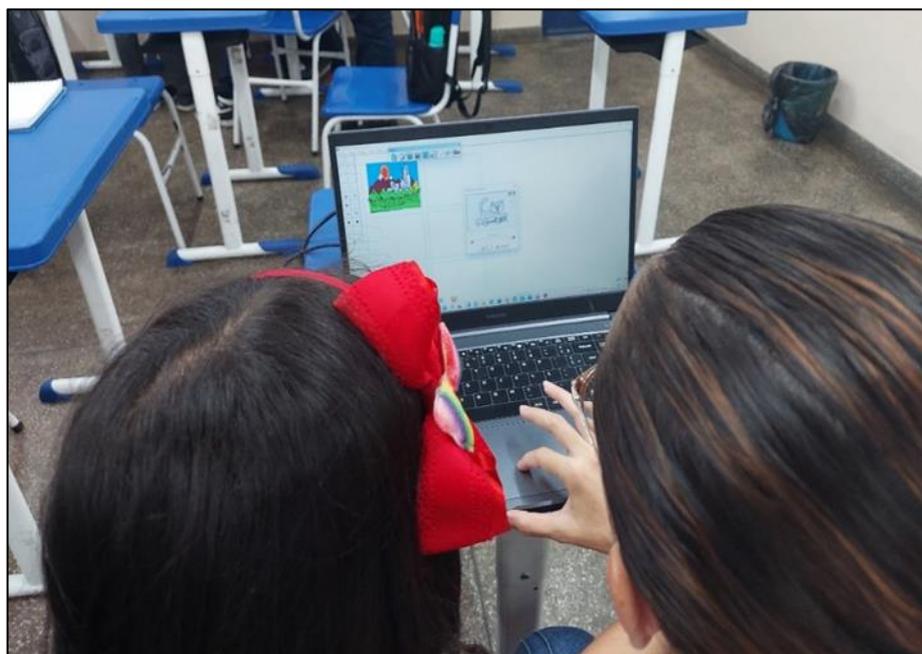


Figura 2 - Vídeo Aula do funcionamento do software Hagaquê



Fonte: DUARTE, Aida da C. (2022)

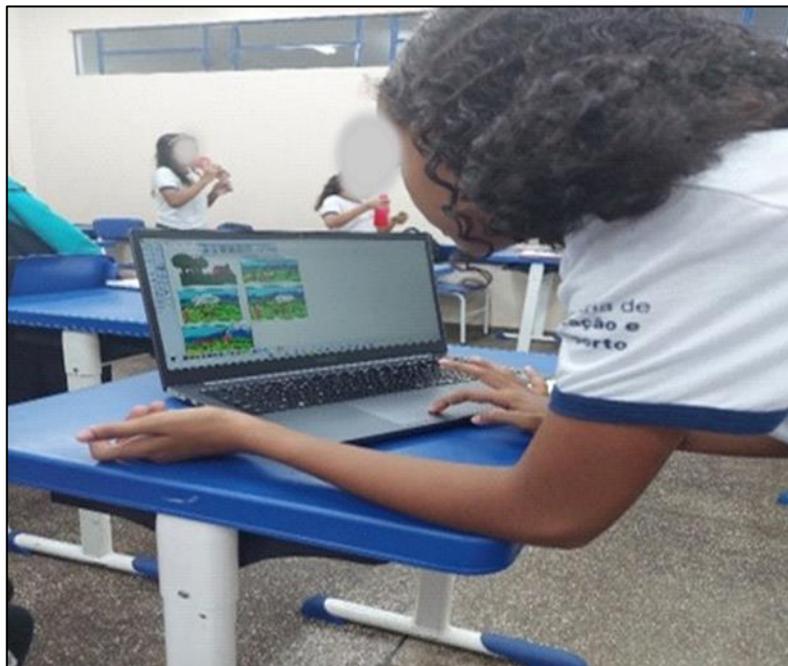
Figura 3 - Observação da aula expondo a criança ao uso do software



Fonte: DUARTE, Aida da C. (2022)



Figura 4 - aluna criando sua HQ no Software.



Fonte: DUARTE, Aida da C. (2022)

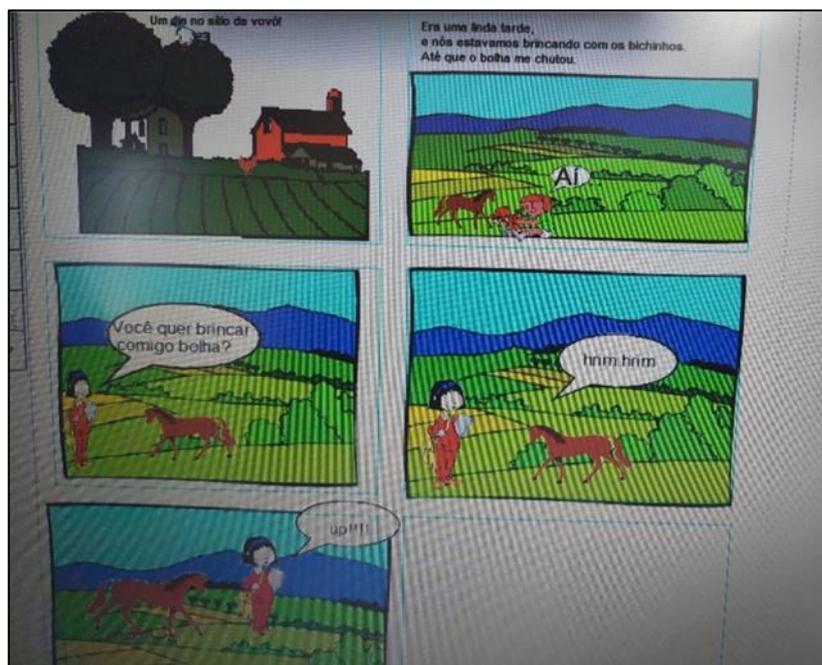
Figura 5 - apresenta a observação da aula de correção dos desvios ortográficos e semânticos no texto.



Fonte: DUARTE, Aida da C. (2022)



Figura 6 - apresenta a observação da Produção da HQ “Um dia no sítio da vovó”



Fonte: DUARTE, Aida da C. (2022)

No formato de observação qualitativa anotou-se e observou-se tudo que consideramos apropriado, registrando as anotações descritivas da observação e as interpretativas (CUEVAS, 2009 apud SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013).

Concluindo com a observação do PPP da escola Marizita por meio do guia de análise de documento, realizou-se leitura minuciosa buscando compreender a concepção da mesma acerca da inserção das tecnologias no processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita e resultados alcançados.

Resultados e discussões

Após a coleta, procedeu-se a análise de dados descritiva utilizando os textos da guia de observação das aulas e da Guia de análise do PPP em que seguimos as seguintes etapas essenciais: leitura completa, codificação, categorias, explicitação dos achados e interpretações, buscando compreender as contribuições do uso do Software Hagaquê como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita dos alunos do 5º ano do E.F da Escola Professora Marizita, seguindo o enfoque qualitativo.



Constatou-se na pesquisa que o processo de ensino aprendizagem com a utilização do software Hagaquê torna a aula muito mais proveitosa e participativa, sendo um instrumento de ensino com tecnologia eficiente, instigante ao aluno e que traz resultados favoráveis na aprendizagem por aproximá-los da prática da leitura e escrita, desenvolvendo as atividades propostas, como: leitura de Hqs, criação de sua própria história em quadrinho, compartilhamento com a turma e exposição das produções no mural da escola.

Nessa perspectiva para Dias e Simplício (2019) o Hagaquê desenvolve a linguagem escrita dos alunos, sendo que essa forma de escrita acontece de forma semelhante à linguagem retratada nos processos pré-instrumentais pelos quais a construção escrita passa”.

Para a professora G. B o processo de ensino aprendizagem com o software hagaquê além de ser atrativo ao aluno, trouxe melhoria ao aprendizado da leitura e escrita, melhorando seu rendimento bimestral, e, ainda possibilita descobrir as habilidades deles com os recursos tecnológicos, não somente trabalha o conteúdo disciplinar, mas estende ao conhecimento digital e suas múltiplas aprendizagens.

Na concepção pedagógica da escola contidas no PPP o Professor deve estabelecer e participar do processo de ensino aprendizagem visando sempre a aquisição do conhecimento do educando, e a inclusão digital no ensino é o grande desafio, pois compreendem que os alunos já nascem nessa era tecnológica e que ela faz parte de suas práticas sociais, tornando-os indissociáveis e que por conta disso, a escola deve incluí-la na prática pedagógica, contudo, na maioria das vezes, o desafio maior está para o professor, visto que o aluno entende “mais” das práticas tecnológicas.

Para Almeida (2018) os encontros entre nativos e imigrantes ocorrem em diferentes contextos, mas um desses ambientes é a escola. Na escola, é comum os docentes resistirem a era tecnológica pois são considerados imigrantes e dependentes do papel impresso, outra característica é a dificuldade de acompanhar as novidades tecnológicas e suas respectivas linguagens.

Na escola Professora Marizita, cada docente tenta superar esse desafio no planejamento escolar e na própria prática metodológica, para que as aulas sejam mais dinâmicas e atraentes para os alunos. Alguns professores já cursaram pós-graduação em Letramento Digital mediado por tecnologia, pela Universidade Estadual do Amazonas – UEA, em parceria



com a SEDUC mostrando o compromisso dos professores que estão participando, e, aos poucos, incluindo a tecnologia, visto que esse recurso vem ajustar às necessidades da nossa época.

Mencato e Silva (2021) comenta que:

Na contemporaneidade, diante da globalização e dos avanços nas tecnologias da informação e da comunicação (TICs), as práticas de letramento se ampliaram. Nessa perspectiva, a escola deve se abrir para novas práticas pedagógicas que disponham dessas inovações. Nesse contexto e com essa finalidade pedagógica, pesquisadores da Unicamp criaram o HagáQuê, uma ferramenta que se propõe a trabalhar a construção de uma HQ por meio de um programa digital. (MENCATO; SILVA, 2021, p. 653).

A Sala de Mídia / Biblioteca da escola constitui-se em um espaço pedagógico, cujo acervo de livros está à disposição de toda a comunidade escolar, mas pela falta de recursos tecnológicos não propicia uma aprendizagem significativa através da interdisciplinaridade, tecnologias digitais e contextualização.

Quanto mais amplo for nosso sistema de mídia, maiores serão nossas possibilidades de ler e escrever e atuar por meio da escrita. Se assim acontecer, então nosso espectro de domínios de uso, com funções as mais diversas e suportes diferentes, também se ampliará [...]. (RIBEIRO, 2009, p. 27 apud MENCATO e SILVA 2021, p. 643).

Diante disso, percebeu-se que a escola ainda está adaptando-se a essa realidade e, principalmente, inserindo a cultura digital nos conteúdos, dos quais o professor e o aluno interagem e usufruem da tecnologia e conhecimento, progressivamente.

O RCA (2019) compreende que as práticas pedagógicas nas escolas perpassam por uma gama de vivências e estratégias educativas, principalmente no que concerne ao processo de ensino e aprendizagem por meio das competências gerais, que devem ser desenvolvidas de forma integrada aos componentes curriculares, dos objetivos de conhecimento e das habilidades que serão consolidadas pelos estudantes ao longo das etapas/modalidades da Educação Básica, evidenciadas no Referencial Curricular Amazonense aliado à Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

Logo, a postura do professor na sala de aula não só é de autoridade competente que direciona o processo de ensino e aprendizagem com muitas outras estratégias para que a aprendizagem dos alunos seja efetivada com sucesso, como também, ele é o mediador entre conteúdo e aluno, num conhecimento construído pela experiência pessoal e a prática social de ambos, desde os anos iniciais da educação básica.



Conclusões

Este estudo buscou compreender as contribuições do uso do Software Hagaquê como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita em escola de ensino fundamental no município de Tapauá, Amazonas, Brasil.

O estudo se deu a partir das observações das aulas do componente Língua Portuguesa no conteúdo leitura e escrita com o uso do Hagaquê. Assim, através do uso do software o processo de ensino aprendizagem está sendo cada vez mais ressignificado, superando antigas práticas pedagógicas e melhorando o aprendizado.

Conforme o objetivo geral, descobriu-se as contribuições do software hagaquê quando utilizado como ferramenta educacional no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, em que os alunos alcançam um melhor rendimento, aprendem de forma lúdica e dinâmica, criam seus textos desenvolvendo suas habilidades de ler e escrever. Ou seja, este objetivo foi alcançado e é notável a relevância desta temática para a aprendizagem dos alunos, bem como, para as práticas pedagógicas do professor no ensino da leitura e escrita por meio do Software.

Demonstrando assim, que o uso do Hagaquê contribui com a melhoria da aprendizagem desde o processo inicial da alfabetização até a ortografização, por meio da criação, leitura, escrita e interpretação de textos autorais digitais nas HQs.

Referências

ALMEIDA, Maria Eudivane de Melo. **Avaliação do software Hagaquê na Língua Portuguesa**. 2017. TCC. (Licenciatura em Computação) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Gurupá, 2017.

BIM, Sílvia A. **Hagaquê: editor de história em quadrinhos**. (Dissertação de Mestrado) – Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação. Governo Federal. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília. MEC, SEB, CNE, 2018. http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 16 de abr. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação. Governo Federal. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.



Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/junho-2013-pdf/13448-diretrizes-curiculares-nacionais-2013-pdf>. Acesso em: 15 de abr. 2022.

BRASIL. MEC. CONSED. UNDIME. **Referencial Curricular Amazonense. RCA - ensino fundamental**. Manaus-Am, 2019.

DIAS, Cláudia F. da S; SIMPLÍCIO, Clebson dos S. Software Hagáquê como suporte tecnológico na sala de aula: um estudo de caso no processo de leitura em uma escola estadual do município de Santana/AP. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 04, Ed. 01, Vol. 03, pp. 05-29. janeiro de 2019. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/tecnologia/aplicativo-hagaque>. Acesso em: 10 set. 2022.

GONÇALVES, Jane Bianca Duquia. **Uso do editor hagaquê na educação de crianças entre 8 e 9 anos do município de cachoeira do sul**. Projeto Universidade Aberta do Brasil UAB-UFSM: 2013.

HOUAISS, A.; VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. 1.ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

LENZ, G. **Análise da Aplicação do Estudo de Caso em Dissertação de Mestrado em Administração**. VIII SEGET – Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia – 2011.

MENCATO, R. S; SILVA, P. R. O software hagaquê promovendo o letramento digital. **Escola em tempos de conexões**. Volume 3, 10.46943/VII.CONEDU.2021.03.031.

PALFREY, J; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PIOVESAN, J; OTTONELLI, Juliana. C; BORDIN; Jussania B. **Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem**. Universidade Federal de Santa Maria UAB/NTE/UFSM. Santa Maria: 1ª Edição ,2018.

RIBEIRO, Ana E. Letramento digital: um tema em gêneros efêmeros. **Revista da ABRALIN**. v. 8, n. 1, p. 15-38, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/1002/2123?download=pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

SANTOS, J.O; SANTOS, R.M.S. O uso do celular como ferramenta de aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**. v. 4, n. 4, p. 1-6, 2015.

SAMPIERI, Roberto H; COLLADO, Carlos F; LUCIO, Maria del Pilar B. **Metodologia de Pesquisa**. 5ª Ed. Porto Alegre: Penso,2013.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. (Entrevista a Revista Pátio, n. 29, fevereiro de 2004). Disponível em :



MARUPIARA

REVISTA CIENTÍFICA DO CENTRO DE ESTUDOS
SUPERIORES DE PARINTINS

<http://pt.scribd.com/doc/18892732/Artigo-Alfabetizacao-e-Letramento-Magda-Soares1>.

VIANNA, Sauriane de F; SILVA, Marcelo J. O uso do software haguáquê na produção de história em quadrinhos como recurso pedagógico no ensino-aprendizagem. **IX Mostra Interna de trabalhos de iniciação científica**. Anais, 2018.

Trabalho apresentado em 21/04/2023

Aprovado em 10/09/2023