



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA

ODINEIA DOS SANTOS SENA

**EL PROGRAMA HAGÁQUÊ: LA CREACIÓN DE CÓMICS PARA DESARROLLAR
LOS ASPECTOS COGNITIVOS EN E/LE**

ABAETETUBA
2018

ODINEIA DOS SANTOS SENA

**EL PROGRAMA HAGÁQUÊ: LA CREACIÓN DE CÓMICS PARA DESARROLLAR
LOS ASPECTOS COGNITIVOS EN E/LE**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Licenciatura em Letras Língua Espanhola, pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Prof. Esp. Anne Letícia de Sousa Cipriano Barros.

**ABAETETUBA
2018**

ODINEIA DOS SANTOS SENA

**EL PROGRAMA HAGÁQUÊ: LA CREACIÓN DE CÓMICS PARA
DESARROLLAR LOS ASPECTOS COGNITIVOS EN E/LE**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Licenciatura em Letras Língua Espanhola, pela Universidade Federal do Pará.
Orientadora: Prof. Esp. Anne Letícia de Sousa Cipriano Barros.

Data de aprovação: __/__/____

Conceito:

Banca Examinadora:

Prof. Esp. Anne Letícia de Sousa Cipriano Barros
Orientadora – UFPA

Examinador (a)

Examinador (a)

EL PROGRAMA HAGÁQUÊ: LA CREACIÓN DE CÓMICS PARA DESARROLLAR LOS ASPECTOS COGNITIVOS EN E/LE¹.

Odineia dos Santos Sena²

Anne Letícia Cipriano de Souza Barros³

RESUMEN

Para la enseñanza de lenguas se han buscado métodos que proporcionen un aprendizaje más interesante para el alumno y que al mismo tiempo ayude en este proceso de modo significativo. Así el género narrativo cómics, muy presente en las revistas, propagandas, etc. También puede ser utilizado con una finalidad educativa, como la enseñanza/aprendizaje del español como lengua extranjera. Y cuando sumados con la tecnología, posibilitan el uso práctico, interactivo y significativo de la lengua foco. Por eso, se pretende en esta pesquisa hacer un análisis del programa HagáQuê (editor de cómics) creado por el “Núcleo de Informática Aplicada à Educação”-NIED- UNICAMP. Con la finalidad de realizar un estudio descriptivo bajo un abordaje cualitativo y bibliográfico de los aspectos más relevantes del *software* y evaluarlos. Y como punto principal responder a la siguiente encuesta: cómo o de qué manera el programa HagáQuê contribuye para la enseñanza/aprendizaje de E/LE con foco en el desarrollo de los aspectos cognitivos. En contribución teórica tenemos, ALONZO (2012); GELABERT; BUESO; BENÍTEZ (2002); CASSANY (1998, 2002, 2004). Entre otros.

Palabras claves: Programa HagáQuê. Enseñanza/aprendizaje de E/LE. Aspectos Cognitivos.

RESUMO

Para o ensino de línguas se tem buscado métodos que proporcionem uma aprendizagem mais interessante para o aluno e que ao mesmo tempo ajude neste processo de modo significativo. Assim o gênero narrativo das histórias em quadrinhos, muito presentes em revistas, propagandas, etc. Também, pode ser utilizado com uma finalidade educativa, como o ensino/aprendizagem do espanhol como língua estrangeira. E quando somados com a tecnologia, possibilitam o uso prático e interativo da língua alvo. Por isso, pretende-se nesta pesquisa fazer uma análise do programa HagáQuê (editor de histórias em quadrinhos) criado pelo Núcleo de Informática Aplicada à Educação- NIED-UNICAMP. Com a finalidade de realizar um estudo descriptivo com uma abordagem qualitativa y bibliográfica dos aspectos mais relevantes do *software* e avaliá-los. E como ponto principal responder a seguinte questão: Como ou de que maneira o programa HagáQuê contribui para o ensino/aprendizagem de E/LE, com foco no desenvolvimento dos aspectos cognitivos. Em contribuição a essa pesquisa temos, ALONZO (2012); GELABERT; BUESO; BENÍTEZ (2002); CASSANY (1998, 2002, 2004). Entre outros.

Palavras chaves: Programa HagáQuê. Ensino/Aprendizagem de E/LE. Aspectos cognitivos.

¹ Artículo presentado para la obtención de nota para la conclusión del curso de grado en Letras Lengua Española de la Universidade Federal do Pará-UFPA.

² Graduanda en el curso de letras lengua española 2014, Por la Facultad Ciencias de Lenguaje-FACL, de la Universidade Federal do Pará-UFPA. odineiasantos09@gmail.com

³ Profesora Especialista en metodología de enseñanza de la lengua española, de la Facultad Ciencias de Lenguaje-FACL, en la Universidade Federal do Pará-UFPA. annebarros@ufpa.br

1 INTRODUCCIÓN

Hoy la investigación por materiales y estrategias que proporcionan un consecuente aprendizaje cognitivo, han estado entre los más buscados. Con estas perspectivas que se tiene mirado para los recursos que envuelvan el contexto que vive los alumnos, como trabajar con el género cómic, pues a años estas pequeñas historias acompañadas de dibujos encantan a los chicos (en proceso inicial de lectura y escrita), adolescentes y jóvenes con las historias aventureras de los personajes, en que muchas veces se lo identifican con su personalidad, modo de vestir, poderes mágicos, etc. ¿Quién no se recuerda, tuvo contacto o ya escuchó hablaren de los “Gibis” y “Mangas”? Además del uso en los medios de comunicación, propagandas, pruebas con disposiciones variadas: informar, entretener, divertirse, o ironizar con los asuntos que nos llevan a una reflexión. Pues, estamos hablando de un género narrativo que se aproxima mucho del lenguaje cotidiano, donde el arte secuencial llama la atención del lector. Siendo que, en materia educacional, las actividades de creación es lo que más tiene se mostrado con resultados perceptibles de aprendizaje, pues estamos nos refiriendo a la realización de una actividad que va adelante de la teoría y permite que el alumno tenga la oportunidad de vivir esta experiencia en práctica.

Otro fenómeno que viene tomando proporciones educacionales cada vez mayores es el uso de las tecnologías con funciones pedagógicas y didácticas, revelando su rentabilidad para como elemento que instiga el conocimiento cognitivo. Por eso, cuando se escucha hablar en educación con estas funciones, difícilmente no está relacionado al uso de las herramientas tecnológicas como un recurso complementar y alternativo para alcanzar los objetivos direccionados a los alumnos, ayudando tanto el profesor en la planificación de los contenidos y actividades, como al estudiante, que en su mayoría, ya nacieron en el mundo virtual y posee un elevado conocimiento de estos aparatos. De esta manera, una de las funciones de los profesores será de orientarlos a utilizar las tecnologías con fines educativos, buscando siempre lograr con un aprendizaje que haga sentido para ellos.

De ahí que, estudiosos ligados a la tecnología, han investido en la elaboración de programas con objetivos educativos, de creación de cómics, que permiten el manejo facilitado del profesor y principalmente de los estudiantes. Que fue lo que se pasó con los creadores del *software* HagáQuê, en el Núcleo de Informática Aplicada a Educação-NIED- UNICAMP, desarrollado por Silvia Amélia Bim y Eduardo Hideki Tanaka, resultando en dos trabajos de máster donde este artículo se basa en la tesis de Bim (2001), por direccionar el programa para

que pudiese ser usado como recurso educativo en la enseñanza/aprendizaje de varios asuntos y asignaturas hoy trabajados en la escuela. Y por ser pensado en los estudiantes que se encuentran en el proceso inicial del uso de la computadora, alfabetización y producción de textos, les dejando más libres para sus ediciones. Así, se estará buscando con estos dos elementos (el HagáQuê y la creación de cómics) proporcionar condiciones favorables para un aprendizaje más rentabilidad al trabajarse con la lengua extranjera española.

Y uno de los primeros pasos guidores de esta pesquisa son los objetivos, donde de modo general se pretende: Hacer un análisis del programa HagáQuê con la intención de describir los puntos esenciales que puedan favorecer la enseñanza/aprendizaje de E/LE ayudando el alumno en su proceso cognitivo del idioma. Y específicamente: Evidenciar los aspectos que colaboran con el aprendizaje significativo; Aclarar como el *software* puede ser trabajado en las clases de E/LE; Presentar propuestas y actividades a ser desarrolladas en el programa para el aprendizaje de la lengua española, a partir de la creación de cómics.

Y para este fin que esta pesquisa se justifica, según Cajueiro (2015), como un análisis de tipo descriptivo, en un abordaje cualitativo, (por este caracterizarse por la descripción en que prioriza percepciones y aspectos subjetivos y objetivos de la pesquisa), de los puntos relevantes del *software* educacional HagáQuê, evaluando las posibilidades de aprender el español en el programa sumados con los indicios que favorezcan a la adquisición cognitiva de los alumnos. Por reconocer que existe la necesidad de estudiar los recursos presente en el cotidiano de los alumnos, mirando en las tareas interactivas que puedan ayudarlos en su aprendizaje. Que explica la elección del tema expuesto y la encuesta: saber, Cómo o de qué manera el programa contribuye para la enseñanza/aprendizaje de E/LE, con foco en los procesos cognitivos.

Donde la utilización y evaluación de esta herramienta, ligados a la experiencias prácticas de creación de cómics en el programa, trillan el camino metodológico que se pretende per correr al analizarlo.

Más aún, es válido aclarar que no se pretende detallar todo el sistema de funcionamiento del HagáQuê, sino, evidenciar los puntos que benefician la enseñanza/aprendizaje de E/LE de modo descriptivo. Además de buscar corresponder así a las necesidades que surgen delante los avances tecnológicos, contribuyendo para la enseñanza del español, estimulando un aprendizaje más efectivo por parte de los alumnos y otras competencias añadidas en este proceso. Pues el uso de las tecnologías tan presentes hoy en nuestra sociedad como un rico recurso metodológico educacional, hasta aún, resulta complejo en la práctica escolar. Por eso, es importante trabajos que busquen actualizarse sobre los aparatos que se encuentran disponibles en internet para el

uso en las escuelas. Como el programa HagáQuê que visa corresponder con la realidad del aprendiz asociado con el objetivo docente.

Todavía, somos instigados por dos posibilidades de respuestas, que por tratarse de un programa que tiene como punto característico la disposición facilitada de edición de tebeos por los usuarios, de carácter educativo en que relaciona cómics y tecnologías, contiene recursos que puedan ser utilizados también para practicar/aprender una lengua extranjera de modo significativo. O por tener como intuición de flexionar la creación de cómics para auxiliar en las variadas asignaturas, solo dependería del interés del profesor en conocer el programa, organizar una metodología y planificar sus clases favoreciendo un aprendizaje más concreto o/y partiendo de las necesidades de los aprendices. De esta forma, el español sería aplicable como una de las asignaturas aceptas por el programa e introducida adecuadamente por el docente.

2 Aspectos cognitivos

De los estudios ya señalados están en los que la enseñanza empieza partiendo de lo que el aprendiz ya aporta en su estructura mental, se centra en el alumno, impulsando los caminos que llévalo a un aprendizaje que haga sentido para él. Que corresponde a la teoría del aprendizaje significativo, muy defendida por los cognitivistas, como explican Bock; Furtado; Teixeira (2008), que para los cognitivistas el proceso de aprendizaje está interrelacionado con lo que ya se ha tenido de conocimiento de mundo, de la convivencia en sociedad. Permitiendo con que sea posible captarlo en el momento de aprender el nuevo. O sea, una persona aprende de modo significativo haciendo relación con los conceptos e ideas sacando de sus experiencias de vida mentalmente. O sea, en esta teoría se valoriza los indicios presentes en la memoria del aprendiz logrados en su experiencia de vida.

Tal como se pasa con las herramientas tecnológicas que tienen en su composición los cómics, pues estos dos elementos—tecnología y cómics—hacen parte del histórico estudiantil. Luego, este conocimiento previo de los estudiantes servirá de puente para lo que les es presentado. Por eso, es importante que lo que se presenta en clase sea relacionado con el contexto del alumno, favoreciendo su proceso de comprensión y cognición. “La interacción entre significados potencialmente nuevos e ideas pertinentes en la estructura cognitiva del estudiante da lugar a significados reales o psicológicos [...]” (AUSUBEL, 2002, p. 1). Y apoyados en estos conocimientos que se encuadra la creación de tebeos en el HagáQuê, pues se

busca correlacionar lo que el alumno ya conoce en su estructura cognitiva sobre los tebeos y la tecnología al presentar el programa como un elemento nuevo para sumar con su aprendizaje.

2.1 Proceso: cómo ocurre el aprendizaje significativo.

Los procesos de la memoria son entendidos como una secuencia de pasos en que la información proveniente del estímulo, registrado por el órgano sensorial, fluye a almacenes sucesivos, cada uno de los cuales tiene una función en el procesamiento de la información, hasta quedar disponible en el último de ellos, ya de larga duración. (NAVARRO, 2008, p. 71).

Luego se puede interpretar que el proceso de aprendizaje significativo se explica a través de la comprensión del alumno sobre la información presentada a él, donde estas se transforman en su mente que se suman con los indicios informativos que hay en su mente, donde se los almacenan. Así tenemos una nueva información+ antigua= almacenamiento a largo plazo en que estas informaciones se configuran en la cognición.

3 ¿Por qué el género cómic?

Por este ya hacer parte del histórico de entretenimiento de los estudiantes y posee rasgos que posibilitan su aplicación con funciones educacionales. Como por ejemplo, proporciona entre sus ventajas el sentido completo de una historia, pues tenemos una narración corta donde los imágenes, expresiones, símbolos figurativos van organizados en una serie de escenas por medio de viñetas, donde los dibujos van acompañados de un texto breve, presentándose por medio de una estructura secuencial en que la historia empieza, se desarrolla y acaba en un contexto específico, con un lenguaje simple que favorecen en mucho su comprensión.

La estructura narrativa del cómic se basa en el montaje y yuxtaposición de pictogramas o viñetas cuya articulación se realiza mediante un *lenguaje* elíptico, ya que en las viñetas sólo se selecciona lo más significativo y se omite espacios muertos que el lector va a recrear en su mente". (ARAGONES, 1995, p. 74).

También se debe agregar que, este género abarca una variación tipológica que des construye la mentalidad que cómic hace referencia solamente a historietas de humor. Pues existe cómics de superhéroes y acción, costumbrista, aventura y suspenso, fantasía, ciencia ficción, humor, drama, terror, y la novela gráfica. Que amplían las posibilidades creativas.

3.1 ¿Características?

“La principal característica de los cómics es su doble vertiente: visual y textual; hecho que consigue que su lectura sea más sencilla para un estudiante extranjero ya que dispone de dos medios narrativos que se apoyan y completan [...]” (VEGA 2014, p.18). Además, los cómics asumen rasgos más específicos en el desarrollo de una historieta que la estructuran y les dan forma. Con base en los estudios de Aragonés (1995), en la estructura de un cómic hay: 1-personajes: que hablan, se mueven, tienen unos rasgos, expresan sentimientos y están acompañados de posturas y actividad corporal, se relacionan con el medio lingüística, plástica y socialmente. 2-Tiempo: es un marcador importante para el desarrollo del diálogo y acciones. Facilita la lectura, que ocurre de la izquierda para la derecha y de arriba hacia abajo, tanto en la secuencia de viñetas como dentro de la misma viñeta. 3-Lugar: es importante situarse sobre el lugar de dibujo de la viñeta y el contexto o lugar donde se pasa la historia. 4-Lenguaje visual: representado por medio del encuadre en que ocurre la historieta con planes, ángulos, formatos, imágenes, pues en un cómic cada elemento presente posee un significado.

[...] El análisis del dibujo es un rasgo fundamental dentro de la narrativa visual. Si prestamos atención a las imágenes y las analizamos obtendremos mucha más información de la que parece a una simple vista. Las ilustraciones dentro de un cómic no nos cuentan la historia, sino que nos la muestran con detalle [...]. (VEGA, 2014, p. 9).

5-Lenguaje verbal: es un elemento de gran importancia al utilizar las palabras para expresarse. Todavía, existen historias cómicas que no precisan del lenguaje verbal debido su lenguaje icónico. Pero, lo más común son las historitas que mezclan los dos lenguajes. Los dichos mensajes (expresiones de los personajes) van incluidos en los bocadillos o globos. 6-Ruidos y letras: las onomatopeyas simbolizan expresiones, así como las letras usadas, pueden tener variadas formas y tamaños de acuerdo con la personalidad, actitudes, estado, tono de voz del personaje. 7-Signos convencionales: que representan movimientos, sentimientos y pensamientos de los personajes. Entre las convenciones del cómic tenemos: líneas cinéticas-que son utilizados para reproducir sensación de movimiento. Y las metáforas visuales-signos de admiración e interrogación, expresa estado de ánimo de los personajes, mediante una imagen se representa un sentimiento o pensamiento, estos son provenientes del lenguaje verbal.

3.2 Los Cómics en la clase de ELE

En una clase de español donde el objetivo es hacer con que los alumnos tengan contacto con los más variados métodos que favorezca su aprendizaje, se intenta también aplicando los juegos, actividades que se caracterizan por su aspecto lúdico, relacionadas con la metodología docente y de un determinado tipo de material utilizado para tal finalidad como los cómics. Delante a los estudios de Alonzo (2012, p. 18),

Podemos considerar el cómic como un juego idóneo para utilizar en nuestras clases de ELE. Varias son las actividades que podemos realizar, mediante las cuales se pueden introducir o revisar aspectos lingüísticos de todo tipo, así como diferentes destrezas, todo ello en forma de juego para potenciar la diversión y el placer y, en definitiva, el aprendizaje.

A demás, se trata de un instrumento que correlacionan distintos aspectos dejando el camino propicio para el aprender. Que es lo que se refiere Marco (2010) cuando se direcciona a los cómics como instrumento de inserción de habilidades, diciendo que ellos pueden corresponder a estímulos importantes, como: la imaginación, la creatividad que motivan los alumnos para un proceso más autónomo y principalmente para despertar las destrezas de lectura y escrita, que contribuyen para la producción de textos.

[...] son muchas las ventajas que se derivan de la utilización de este material en las clases de ELE. Con ellas podremos estimular la imaginación, el humor y la espontaneidad que son elementos fundamentales para fomentar un aprendizaje que favorezca la autonomía del alumno. (ALONZO, 2012, p. 26).

4 Educación y Tecnología

En los tiempos actuales no hay como fugarse de la presencia tecnológica, pues ella se queda presente en nuestra sociedad de manera que influye en nuestro comportamiento y actitudes, haciendo de ella parte de nuestro cotidiano. Segundo Vee y Wrakkimg (2011, p. 5,7), las personas añaden características y costumbres del ambiente social, que es lo que se pasa con esta generación de hoy, que nacieron en el mundo virtual, donde tienen por cultura quedarse conectado por internet recibiendo altos índices de información. De esta manera, la tecnología y la computadora se tornaran integrantes de su vida. Con esto, el mismo autor nombra esta

generación de “Homo zappiens” por la intensidad del conocimiento adquirido y familiarización que ellos ya poseen de las tecnologías.

De ahí que, se puede comprender que lo más sugerido a hacer cuando la cuestión es educación, es moldar los alumnos, adoptar lo que ellos ya conocen sobre este mundo interactivo para las funciones educativas.

Pensando en esto que, entre los ambientes sociales, la escuela asume un papel importante en esta discusión, pues, sus coordinadores precisan estar dispuestos en favorecer los aparatos tecnológicos, ambientes adecuados y tener una mentalidad abierta para los nuevos equipajes que pueden auxiliar o fomentar los modelos y estrategias de enseñanza/aprendizaje ya conocidos. De acuerdo con Danhão y Frenedo (2014), la escuela se trata del espacio donde el docente va a ser el mediador y orientador en el manejo adecuado de la computadora.

Y una de las maneras de hacer un abordaje tecnológico en clase es cuando se está aprendiendo una lengua extranjera, en el caso del español hay muchos aplicativos, sitios y programas con esta finalidad disponibles en los espacios multimedia. Ya que, hoy en día el internet nos deja en disponibilidad esta ventaja.

4.1 Programas Educativos – Enseñanza/Aprendizaje de E/LE

El internet se tornó hoy una fuente importante para la búsqueda de materiales alternativos, y con propuestas creativas para el desarrollo de variadas habilidades de enseñanza/aprendizaje de ELE. Los programas en especial son óptimas propuestas cuando son utilizadas con un objetivo específico, una metodología y plan de clase.

Pues se puede encontrar muchos programas específicos de edición de tebeos que proporcionan al usuario una serie de posibilidades de creación fuera de línea y en línea. Como por ejemplo: *Manga Studio EX⁴* - que es un *software* que fornece variadas opciones de dibujo y pintura, como: pincéis, bolígrafos, lapicera de diversas espesuras, y las herramientas comunes a todo tipo de editor gráfico, como círculos, rectángulos, líneas y otros. Es una herramienta avanzada que permite con que “mangas” y cómics occidentales sean producidos. *Motion Studio* o *Comic Life* son dos programas con herramientas de dibujo y utilización de colores, ofrece la diagramación de los dibujos producidos que ayuda en la organización, facilitando su

⁴ Los editores de cómics pesquisados hacen parte del sitio <www.tecmundo.com.br/imagem/1567-selecao-ferramentas-para-criacao-de-quadrinhos-.htm> Mistério da Integração Nacional/ Governo Federal, que abriga una selección de *software* que buscan facilitar la creación de tebeos de todos los tipos producido por el usuario con una amplia posibilidad para la edición de imágenes.

producción. Es una opción menos avanzada, pero con buena funcionalidad. De los programas en líneas: *Go! Animate* es un programa divertido, con animaciones tipo dibujo animado, que permite la creación de personajes o la utilización de padrones prontos de escenario y bocadillo. *Pixton* es un generador de cómics donde se puede personalizar los fondos de los personajes, añadirles expresiones y posturas, acercar o alejar los elementos que conforman cada escena.

Por medio de estos ejemplos es posible observar que son herramientas que ofrece un elevado grado de creatividad al usuario, con un foco mayor en las posibilidades para dibujar y crear personajes, instrumentos ofrecidos en la gran mayoría de los programas y que pueden distraer en demasiado los alumnos cuando se los utilizan como recurso didáctico, dificultando que ellos mantengan la atención en lo que se pretende diseñar. Además, editores de cómics muy elaborados y con muchas informaciones pueden traer dificultades al aprendiz, más aún, cuando ellas no son tan claras para los aprendices, pues, en el contexto escolar ya se enfrenta la dificultad de los docentes con el uso práctico de las tecnologías y la situación se profundiza con el uso de recursos complejos. Ribeiro (In. COSCARELLI 2016, p. 161) afirma que,

[...] os professores ainda manifestam muitas dúvidas e dificuldades no uso das tecnologias em sala de aula. Muitos se apropriam de filmes, vídeos, músicas, jogos, dentre outros, com fins didáticos pouco claros e definidos, ou seja, inserem os recursos multimidiáticos apenas como ‘adornos’ para as aulas, na esmagadora maioria das vezes, sem definir objetivos didáticos-pedagógicos para seu uso nem relacioná-los aos conteúdos de ensino. Além disso, é comum ver professores utilizando tecnologias digitais para realizar tarefas que poderiam ser feitas por equipamentos mais simples, não explorando assim os recursos específicos da ferramenta digital escolhida, logo, não modificando qualitativamente o ensino-aprendizagem no contexto escolar [...]. (RIBEIRO 2010; CYSNERO 1999; MORAN 1995 apud RIBEIRO, 2010).

De este modo, las consecuencias del poco conocimiento del uso de los aparatos tecnológicos por los profesores, la utilización de recursos sin un objetivo que contemple el asunto pretendido para la clase y la utilización de herramientas complejas que limita o pone en dificultad la enseñanza/aprendizaje, atingen directamente en la comprensión y realización de la tarea por el alumno. Es decir, la búsqueda por herramientas más sencillas, pero con todos los elementos necesarios para su práctica, permitiendo con que el alumno explore con más propiedad los elementos que dispone el recurso, sin comprometer el contenido de enseñanza, estimule su creatividad con actividades basadas en una metodología que lo llevará a un determinado objetivo de aprendizaje, es lo más sugerido.

5 Propuesta: 1

En esta propuesta se busca presentar un recurso interactivo que envuelve dos elementos que hacen parte del contexto de los aprendices de hoy, Cómics + tecnología = HagáQuê, para proporcionar clases de lenguas de modo que favorezca un aprendizaje más concreto.

5.1 El Programa *HagáQuê*

5.1.2 ¿Qué es?

El programa HagáQuê es un software interactivo de edición de cómics de modo simplificado, pero compuesto con herramientas suficiente para que se haga la composición de un tebeo, además de permitir la inserción de elementos adicionales que lo enriquecen. Surgió como resultado de una propuesta de máster en 2001, por el Núcleo de Informática Aplicada à Educação-NIED, con fines pedagógicos para auxiliar en la alfabetización y en el proceso de escrita incluso por un usuario que no tiene conocimiento del manejo de la computadora. Hoy se encuentra disponible gratuitamente en el sitio: <<http://www.nied.unicamp.br/~hagaque>> donde se puede encontrar una versión en portugués y una versión más actual 1.05 que permite hacer la selección de idiomas.

5.2 ¿Cómo funciona?

De acuerdo con Bim (2001) el programa proporciona una interface facilitada para la creación de tebeos y con amplias posibilidades creativas. Que de modo general presenta las barras: menú, de herramientas, de figuras, y de colores; Cuadros o líneas para a la creación de cómics (sugestivo, pues se puede ocultarlas) y la opción avanzar/ volver páginas creadas. Para editar una historieta se puede iniciar eligiendo un escenario en la barra de figura, después aparecerá una ventana para visualizar y confirmar. En seguida, se puede hacer los ajustes necesarios en el tamaño clicando en el dragón para aumentar y en la hormiga para disminuir. Lo mismo se pasa con el personaje y con el globo. La opción para escribir el texto está simbolizado con la letra “A”, y se encuentra en la barra de herramientas. Al solicitarla también surgirá una ventana para escribir el texto o expresión deseada, de pronto se puede escoger el tamaño (pequeña, media, o grande) y confirmar. Después es solo direccionar el texto para el globo y realizar los ajustes. Incluso, el programa permite que el alumno añada nuevos escenarios, personajes, objetos cargados de internet o creados por medio de un editor de

imágenes o insiriendo fotos. En seguida es solo clicar en la opción importar figura en la barra de figura, encontrar el archivo, abrirlo y ya está para la creación. Además de permitir que se haga la impresión de la historieta o mismo publicarla en el internet.

5.3 ¿Cuáles son las características o funciones del programa que favorezcan la enseñanza/aprendizaje de E/LE?

A partir de los primeros tebeos creados en el programa utilizando el español como lengua foco para hacer un análisis practico del *software*, es posible situarse sobre algunas ventajas que contribuyen para la enseñanza de E/LE. Entre los puntos más específicos, se pude decir que el HagáQuê:

1. Es un programa interactivo que funciona muy bien fuera de línea al utilizar los recursos propios del programa y elementos del computador (en que solamente el acceso a su tutorial es en línea);
2. Puede ser aplicado para la enseñanza de variadas asignaturas disponibles hoy en las escuelas, caracterizándolo como un recurso multidisciplinar;
3. En su versión más actual, desde el momento de la instalación, hay la opción para elegir el idioma: portugués, inglés y español o cuando ya se encuentra instalado. O sea, el aprendiz puede tener contacto con la lengua foco desde el primero contacto con el programa. Pero, mismo el programa estando en portugués la producción de cómics puede ser hecho en cualquier uno de los idiomas;
4. Posee en su página principal o de edición, recursos bien sencillos de manosear que facilita la producción y hace con que el alumno no se aleje del foco de escrita. Sino, se quede más libre para escribir, usar la imaginación, autonomía y creatividad en su proceso de composición; que son rasgos que amplían la accesibilidad hasta a los aprendices iniciantes en la lectura, escritura y conocimientos computacionales;
5. Se puede elaborar variadas actividades con contenidos específicos del español de acuerdo con la intención del docente;
6. Su editor de textos es bien sencillo y se puede editar, revisar y reeditar cuantas veces sea necesario, inherentes al proceso de la escritura;
7. Las opciones de montaje de los cómics permiten que el estudiante utilice imágenes presente en su computador, cargadas del internet, dibujando en un editor de imagen o sacando sus propias fotos en el contexto escolar.
8. La función de insertar sonido a las imágenes o para la narración de una historia es una riquísima herramienta para trabajar el habla-pronuncia/entonación. Y pueden estar en un CD-ROM o gravado en el propio programa en la opción grabar sonido y después es solo importar para la historia;
9. Referente a la divulgación, esta puede ser hecha de modo impreso, sacando *Print* o por el internet salvando en formato html

(para este último es importante la presencia del profesor para estar buscando el sitio previamente preparado para eso o auxiliando el alumno). Son ventajas muy interesantes en que el alumno socializa y comparte lo aprendido.

Por medio de estos parámetros identificados y evaluados es posible afirmar que ellos permiten favorablemente el aprendizaje de español como lengua extranjera. Así como, condiciones propicias para estimular el conocimiento que el aprendiz ya posee al producir un cómic en el programa, para aprender la lengua española como un elemento nuevo.

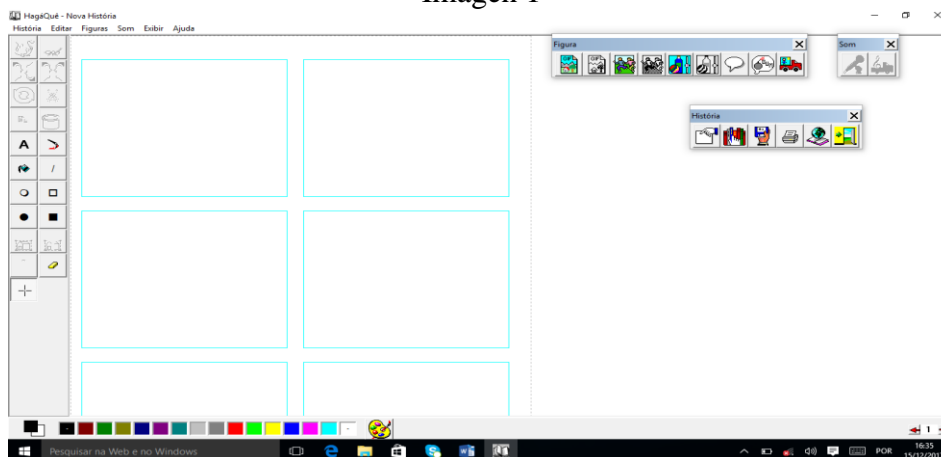
5.2 Explicitación de cómo ocurre la Creación de Cómic en el programa *HagáQuê*

Delante al género cómic se puede trabajarlo de variadas maneras. Y uno de ellos se destina a su producción como método que favorece la asimilación, un almacenamiento cognitivo, un aprendizaje más concreto. Y en las clases de español se insiere como un recurso muy rentable que permite que el aprendiz sea más participativo en su proceso de adquisición de una lengua extranjera. Alonzo (2012, p. 19) aclara que,

Entre las actividades que se pueden poner en práctica con el cómic, destaca una por su valor creativo: la creación de un cómic. Con ella podemos desarrollar la imaginación y la creatividad del alumno, además de favorecer la comunicación, la integración y la cohesión grupal. El estudiante pasa, así, a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, convirtiéndose en protagonista.

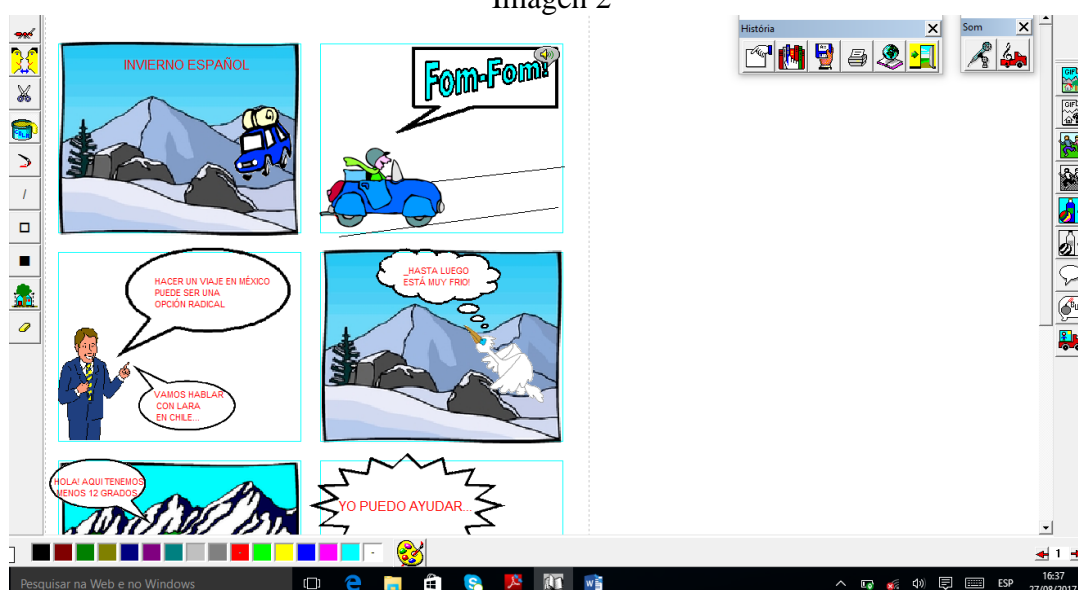
Más aún, cuando este proceso de creación es presentado en otra estructura. Como un recurso tecnológico, este se caracteriza como un elemento enriquecedor de esta práctica. Como añadir a la creación de cómics el soporte tecnológico *HagáQuê*. A delante tenemos un ejemplo de la página inicial del programa:

Imagen 1



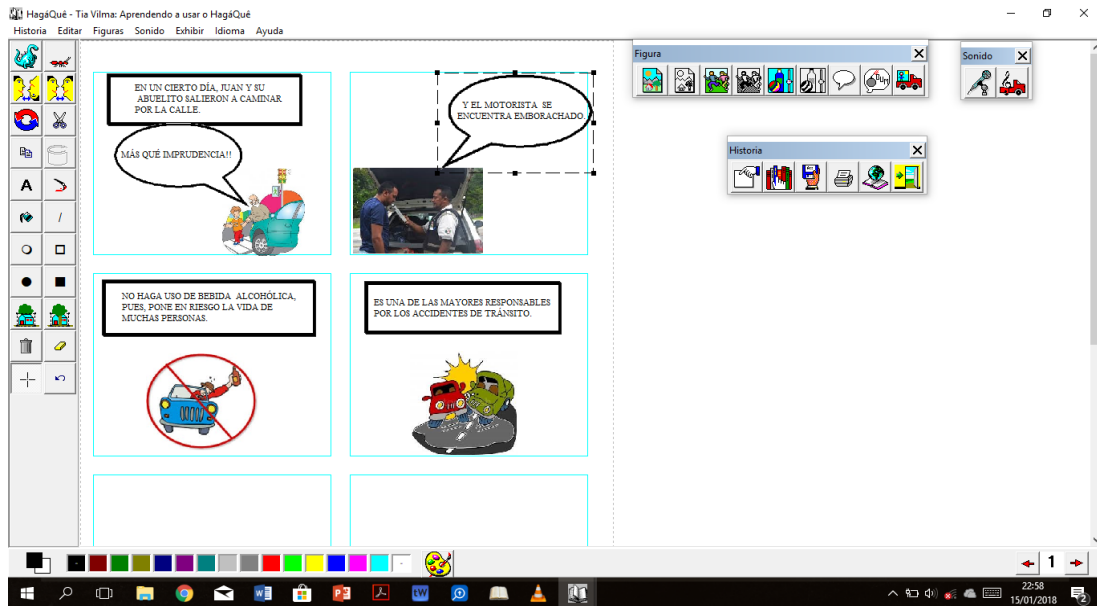
Por medio de esta muestra es posible situarse sobre la estructura principal de creación de cómics que el programa dispone. De modo sencillo y funcional el alumno tendrá en sus manos un abanico de posibilidades creativas a partir de sus propios conocimientos instruidos por la orientación de su profesor. Conforme Alonzo (2012: 25): “Cuando le pedimos a un alumno que haga un cómic, no sólo estamos potenciando su creatividad sino que, al fomentar una actitud activa y participativa, también estamos estimulando su memoria [...]”.

Imagen 2



La imagen 2 corresponde a una historieta en fase experimental utilizando algunos recursos que dispone el programa, como las barras con funciones específicas, escenarios, personajes, los colores, globos con los textos, líneas inseridos y sonido inseridos en una secuencia de recuadro o viñetas. Así como, se puede visualizar onomatopeyas y la opción volver y avanzar páginas.

Imagen 3



La imagen 3 busca demostrar visualmente una composición con algunos de los elementos adicionales que pueden ser insertados en el programa para fomentar el proceso creativo en la composición de las historietas. Cómo imágenes cargadas del internet, imágenes reales y con narración. Del mismo modo, presentar el programa en español en la nueva versión, donde desde su instalación se puede elegir el idioma o mismo después de cargar el programa.

5.3 Propuesta 3: Esta busca presentar una propuesta más específica que se puede trabajar en el programa, que es la habilidad escrita con base en sus procesos.

5.3.1 La habilidad escrita en el HagáQué

Entre las destrezas fundamentales que se busca dominar al aprender el español como lengua extranjera, está la escrita, que se presenta a los alumnos como un proceso arduo entre la lectura, escrita, reescrita, revisión cuantas veces sea necesario para que se llegue a una buena producción textual. Esto es, corresponde a un trabajo procesual donde el aprendiz precisa tener contacto con los conocimientos estructurales de la lengua, así como modos usuales y las influencias culturales. O sea, todos los requisitos necesarios para que se tenga condiciones de escribir en la lengua foco. Y un recurso que se puede utilizar para ejercitar la expresión escrita, es el uso de los computadores con estas finalidades.

El programa HagáQué, discurre de elementos que facilitan el proceso de escritura por medio del editor de textos, en que el aprendiz puede planear, organizar sus ideas, escribir,

analizar, reescribir y hacer correcciones en la computadora. Donde en concreto los aprendices estarán, escribiendo por medio digitalizado correspondiendo al contexto cultural del que hacen parte. Segundo CASSANY (2002, p. 5) “[...] se entiende esta cultura escrita digital como un conjunto de prácticas dinámicas que cambian al mismo ritmo acelerado que evolucionan las tecnologías que las posibilitan [...]”. Por eso, de la preocupación en actualizarse para atender o corresponder a este ritmo acelerado utilizado en la expresión del autor. Visto que, esta presencia tecnológica se encuentra tan íntima en el mundo comunicativo digital en que su influencia ya hace parte del desarrollo de la lectura y escritura.

5.3.1 Estrategias de composición necesarias para el desarrollo de la expresión escrita

Conocer el público, nivel y los conocimientos previos que aportan los alumnos es siempre interesante para aplicar las estrategias de modo más adecuado posible. Del mismo modo, es importante que se tenga como base algunos elementos sustentadores para su composición escrita, como menciona y explica Cassany (In. VADEMÉCUM, 2004) al hablar de los tres grandes procesos cognitivos de composición de la expresión escrita: 1. Planificación: para referirse a actividades realizadas en los procesos mentales del trabajo escrito que se quiere elaborar. Con los subprocesos: Representación y tomada de consciencia del contexto que se pretende escribir, de las circunstancias. Se debe definir los objetivos que se pretende alcanzar. Generar-organizar ideas o buscar recuperar mentalmente informaciones que puedan contribuir para la composición; 2. Textualización: referente a las actividades del lenguaje que se va utilizar partiendo de las informaciones que constan en la planificación. Subprocesos: elegir adecuadamente la forma lingüística según el contexto. Ordenar las diferentes ideas de modo lineal y gramatical, ejecutando la producción. Además estos subprocesos pueden tener otras subdivisiones más específicas ligadas a elementos lingüísticos donde se puede identificar por ejemplo la cohesión, conexión y la progresión temática; 3. Revisión: destinado a evaluar todo lo hecho anteriormente, o sea, el material planificado y redactado, para verificar si las funciones previas establecidas siguen lo esperado, si precisa de modificaciones o no. En este último momento se examina las ideas textuales y se leen las producciones realizadas durante la producción como esquemas, borradores y fragmentos identificando posibles errores para mejorar lo ya elaborado y reformular caso necesario.

Además el mismo autor menciona en otro trabajo Cassany (1998) que, para alcanzar una producción eficaz de un texto es importante conocer: la gramática, la coherencia, la cohesión,

la adecuación y las convenciones formales correspondientes del código oral y escrito. Que equivalen a los procesos que envuelven esta actividad de escritura, que también se encuentra presente en las características del proceso escrito (Adecuación, Coherencia, cohesión y corrección gramatical) diseñado por Ruiz y Gonzáles (1994). Fundamentadas en el enfoque basado en el proceso, donde mencionan también los tres procesos mentales de escritura y subprocesos: Planificar- subprocesos: generar, organizar ideas y formular objetivos; Redactar- transformar las ideas en un lenguaje comprensible al lector y Examinar- lectura consciente de todo ya producido así como sus planes, ideas, objetivos elaborados mentalmente. Subprocesos: evaluación y revisión. Siendo que se cuenta con un mecanismo llamado de *monitor*, que va a regularlos y controlar las situaciones de los procesos y subprocesos durante la composición.

Con todo, se puede usar las palabras de Kato (1993, p.85, grifo del autor) al hablar de las visiones procesuales de la escritura que “a) O ato de escrever é um ato que envolve uma META e um PLANO. b) O ato de escrever é um ato de RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS”. Donde todos estos procesos y subprocesos son importantes que el docente tome nota y que sus alumnos las practiquen en el uso del programa.

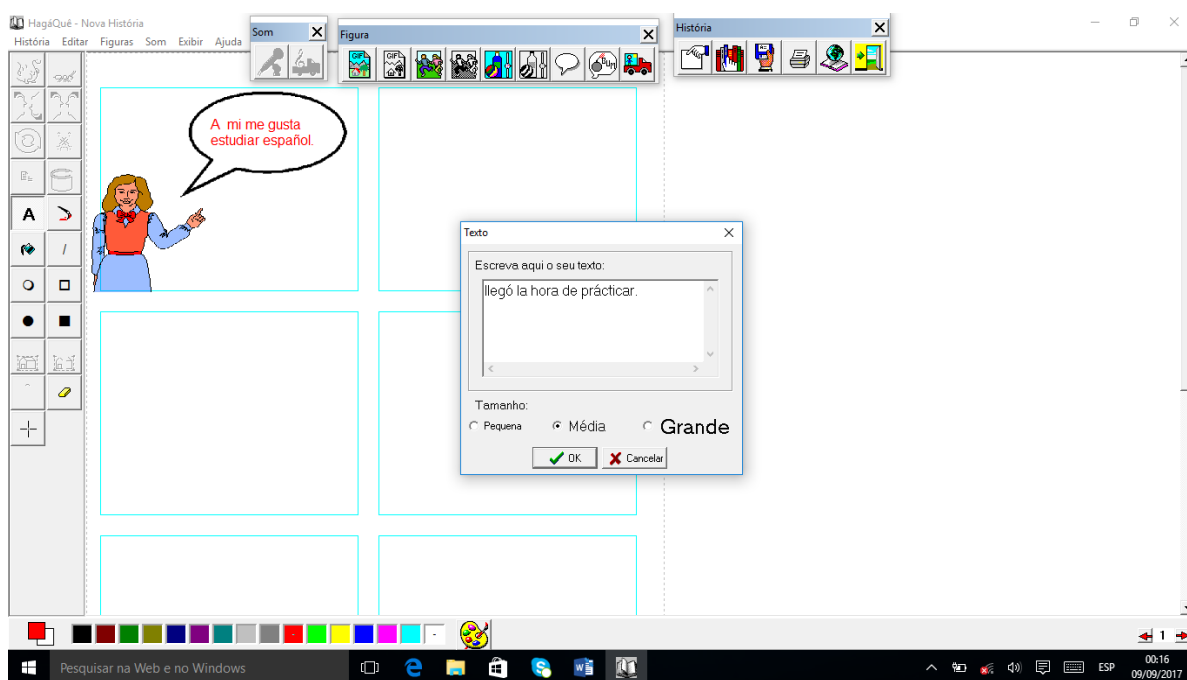
6 Ejemplos de actividades para trabajar la expresión escrita utilizando el programa para el desarrollo de los aspectos cognitivos.

Las actividades que puedan ser trabajadas a partir del programa van a definirse de acuerdo con el interés y objetivo del profesor o la necesidad que el alumno presenta. Pues, son múltiples los asuntos y ejercicios a ser desarrollados en las clases de ELE y en específico para la mejora de la expresión escrita teniendo en vista los procesos de composición. Como: Saludos, colores, numerales, vocabulario de familia, uso formal e informal de la lengua, verbal y no verbal, gramática, léxico entre otros, o trabajar por temas sobre el tránsito, Salud, naturaleza, cultura, política, relacionando a la caracterización de los personajes, regionalización, etc. O mismo por medio de una secuencia de actividades, como por ejemplo: Antes de empezar un contenido en el programa con destino a una clase de ELE, es interesante que el docente exponga una previa del contenido que se pretende desarrollar. Como por ejemplo al trabajar con el nivel 6° y 7° año del fundamental, el vocabulario de familia. En el primer momento el profesor puede iniciar hablando de las características de familia, que se trata de un grupo de personas que correlacionan a años lazos de amor, amistad, seguridad. Que de modo general es compuesta por abuelo (a), padre (a), etc. O hacer la presentación por medio de una tabla.

En seguida se puede exponer lo que es un cómic, hablando de sus principales características como género - narrativo, donde las historias son contadas por medio de viñetas, hay personajes, diálogos, globos, señas de puntuación, lenguaje verbal y no verbal, onomatopeyas y su función. Aquí el docente puede presentar algunas historietas presente en revistas para que puedan realizar la lectura y observar mejor su lenguaje, estructura o mismo ejemplos cargados del internet. Así como, ejemplos con los globos en blanco para que los alumnos puedan rellenar escribiendo la historia de acuerdo con su interpretación.

Después se puede presentar el programa HagáQuê, hablando un poco de lo que se trata, cuál es el objetivo de conocerlo y trabajar con ello, así como, sus características y modo de producción realizando algunas demostraciones, como se puede ver en la imagen siguiente explicando el uso de la herramienta editar e insertar texto.

Imagen 4



El direccionamiento de los alumnos para la práctica puede estar antecedido de la explicación del tipo de tarea que el docente desea desarrollar. Como las que induce el estudiante a iniciar su tebeo: “presenta tú familia”, “cuenta a partir de tus conocimientos la rutina de Marta”. “cómo fue el cumpleaños de tú hermano”. Y la creación en el programa, donde lo sugerido es permitir que el alumno haga uso de su imaginación. En las primeras creaciones es interesante que el aprendiz sea orientado a utilizar los recursos que el programa dispone y poco a poco sea guiado a crear los cómics añadiendo nuevos personajes del internet, o creando por

ejemplo en el *Paint*, con las viñetas disponibles o en el modo paisaje, utilizando fotos sacadas por el propio alumno, hasta conocer el programa todo en español. Además, valorar el trabajo realizado por el estudiante también es importante, con acciones que permita que el alumno presente su cómic por diapositiva, impresa o mejor que de las historietas creadas se transforme en una pequeña revista de la turma permitiendo que él pueda compartir con sus amigos los conocimientos aprendidos. Para esta actividad el docente puede ayudar en la impresión del material y montaje de la revista. Otra opción es de hacer la publicación creando una página en “html” o haciendo *Print* sacando copias de la imagen, que se presenta como un medio bien accesible a los alumnos. Tal como, es interesante que el alumno haga también comentarios sobre su creación hablando de su satisfacción, dificultades, sugerencias, etc. en clase.

Todas estas actividades tienen como foco el desarrollo cognitivo, donde se tubo las las actividades creativas y de expresión escrita en el programa como una propuesta, pues, como afirman Gelabert; Bueso; Benítez (2002, p. 45) “Podemos realizar muy distintos tipos de actividades, juegos y diversas técnicas que nos ayudarán a desarrollar la capacidad de expresión escrita del hablante [...]”. Siempre partiendo de una metodología que ayude el alumno a construir por etapas su proceso de aprendizaje.

Con todo, el docente puede elaborar variadas clases teniendo el programa para complementar, practicar el asunto que se está enseñando. Así como, todo lo que fue sugerido como etapas posibles de ser aplicadas en clases de ELE. Además, ellas pueden ser ministradas divididas por semanas o de acuerdo con la disposición de la escuela, para que la lluvia de informaciones y actividades no enfade el aprendiz.

7 Consideraciones Finales

Por lo tanto, se buscó en esta pesquisa realizar un estudio analítico descriptivo sobre las funciones y características del programa HagáQuê que favoreciesen a la enseñanza/aprendizaje de lenguas, en especial al español como LE, teniendo en vista las posibilidades de desarrollo para los aspectos cognitivos de aprendizaje. Donde se quedó visible que el programa se constituye de instrumentos sencillos y funcionales que ayudan en demasiado su aplicación y con todas las herramientas necesarias para crear un cómic, evitando que el aprendiz se aleje de asunto y la tarea ministrada por el profesor. Además de poseer elementos que ayudan el alumno en su aprendizaje de modo significativo al trabajarse con recursos que hacen parte de su contexto de vida, donde los indicios mentales son activados en la estructura cognitiva al

aprender el nuevo. En que se tuvo los cómics y tecnología como elementos formadores de conocimientos.

Sobre la cuestión problemática que se encuentra hoy los docentes en relación al uso tecnológico/programas educacionales, ellos tendrán con el HagáQuê, la oportunidad de conocer un recurso pensado y creado para atender a las dificultades de su empleo en las clases, caracterizándose como un elemento multidisciplinar atendiendo a varias asignaturas. Sumados con las contribuciones de este trabajo que se profundiza en la enseñanza/aprendizaje de E/LE y aún más, en el desarrollo cognitivo, por medio de la creación de cómics en el programa.

Con estos pensamientos que, se sugieren propuestas y actividades posibles de ser desarrolladas, con la intención de ayudar en el proceso de aprendizaje de E/LE, partiendo de la creación de tebeos en el programa. Donde el docente se queda con un papel importante al orientar sus alumnos a utilizar el recurso. De esta manera, los profesores y futuros profesores que pretenden proporcionar una clase innovadora utilizando programas educativos a sus aprendices, precisan tener en mente que, la herramienta más indicada ni siempre es la más avanzada. Así como, es importante quedarse en constante actualización para adaptarse y acompañar el ritmo social alrededor de su profesión y de sus alumnos. Correspondiendo a las necesidades hoy encontradas delante los aparatos tecnológicos.

Por fines, el HagáQuê y las actividades que pueden ser desarrolladas a partir de la creación de cómics se presenta como una posibilidad y alternativa para la enseñanza-aprendizaje de ELE incluso o más específicamente para el desarrollo cognitivo.

REFERENCIAS

ALONZO, Marina Abal. El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica. **Suplementos Marco ELE**, n.14, 2012. Disponible en: < www.marcoele.com/descargas/14/alonzo-comic.pdf >. Acceso en: 26 abr. 2017.

AUSUBEL, D. P. Resumen de la teoría de la asimilación sobre el aprendizaje y la retención de carácter significativo. In: _____ (Org.). **Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva**. Barcelona: Paidós, 2002. p. 1-17.

BIM, Sílvia Amélia. **HagáQuê**: Editor de História em Quadrinhos. 2001. [S.P. :s.n.]. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação.) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Computação – UNICAMP, São Paulo, 2001.

BOCK, A. M. B.; FURTADO, O.; TEIXEIRA, M. L.T. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2008. P. 132 -136.

CAJUEIRO, R. L. P. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos**: guia prático do estudante. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

CASSANY, Daniel. La alfabetización digital. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE LA ASOCIACIÓN DE LINGÜÍSTICA Y FILOLOGÍA DE AMÉRICA LATINA (ALFAL), 13, 2002, San José de Costa Rica. **Ponencia plenaria...** San José de Costa Rica: Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, 2002. Disponible en: <www.estrategiaeducativa.com.mx/masterconsecuencias/cassany.pdf>. Acceso en: 14 ago. 2017.

CASSANY, Daniel. La expresión escrita. In: GARGALLO, I. S.; LOBATO, J. S. (Org.). **VADEMÉCUM: Enseñar español como segunda lengua (L2)/ lengua extranjera (LE)**. 1 ed. Madrid: Sociedad General Española de Librerías, S.A., 2004. Cap. 6, p. 917-941.

CASSANY, Daniel. Los procesos de escritura en el aula de E/LE. **Carabela**, n. 46, 1998. p. 05-22.

DANHÃO, E. A. A. B. FRENEDOZO, R. C. O uso do HagáQuê (HQ) como articulador interdisciplinar numa escola de ensino integral. In: ENCONTRO DE PRODUÇÃO DISCENTE – PUCSP, 2014, Cruzeiro do Sul, São Paulo. **Anais Eletrônico...** Cruzeiro do Sul, São Paulo, p. 1-6, 2014. Disponible en: <revistapos.cruzeirosul.edu.br/index.php/epd/article/view/959/762>. Acceso en: 01 ago. 2017.

GELABERT, M. J. BUESO, I. BENITÉZ, P. **Producción de materiales para la enseñanza de español**. Madrid: Arco Libros, S. L. 2002. P. 43 -48.

HAGÁQUÊ. HagáQuê - **Software Editor de Histórias em Quadrinhos**. Software disponible en: <http://www.nied.unicamp.br/~hagaque_>. Acceso en: 14 ago. 2017.

IMAGEN, Imagen 1, 2, 3, 4. Experiencia práctica en español.

KATO, Mary A. **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolingüística**. 4. ed. São Paulo: Editora Ática S. A., 1993.

MARCO, S. P. S. S. As histórias em quadrinhos como coadjuvante no processo de letramento. In: D'Abreu, J. V. V. et al. (org.). **Tecnologias e mídias interativas na escola: Projeto**

TIME. Campinas, SP: UNICAMP/NIED-Versión Electrónica, 2010. P.177-193. Disponible en: <perseus.nied.unicamp.br/livro/time.pdf>. Acceso en: 01 ago. 2017.

NAVARRO, Manuel Rivas. Procesos cognitivos y aprendizaje significativo. **Comunidad de Madrid Consejería de Educación.** n. 19, 2008. Disponible en:

<www.deposoft.com.ar/repo/publicaciones/A9R6652.pdf> Acceso en: 20 dec. 2018

RIBEIRO, Andrea Lourdes. Jogos *online* no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. In: COSCARELLI, C. V. (Org.). **Tecnologias para aprender.** 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. Cap. 10, p. 159-174.

RUIZ, A. O.; GONZÁLES, S. T. Consideraciones metodológicas de la producción escrita en el aula de español como lengua extranjera. **Centro Virtual Cervantes.** España, ASELE.

Actas. v. 4, p. 301-312. 1994. Disponible en:

<https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/04/04_0301.pdf> Acceso en: 11 ene. 2018.

VEEN, W. WRAKING, B. Educação na era digital. **Pátio.** Ministério da educação – FNDE, v. 9, n. 28, p. 4-7, jul.-set. 2011.