

O **Software Educativo Hagáquê** é um software educativo desenvolvido para ser suporte no processo de alfabetização e ao domínio da linguagem escrita. Refere-se a um editor de histórias em quadrinhos o qual conta um banco de imagens (cenários, personagens, balões de conversas), bem como tem suporte para vários recursos de edição destas imagens, e áudio.

Encontra-se disponível para download em: <<http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hagáquê>>, podendo ser utilizado tanto na plataforma Windows, como nas distribuições Linux, devendo nesse caso ser executado através do aplicativo wine.

Tutorial de Apresentação e Uso do Software Hagáquê

- 1) Localiza-se o ícone na área de trabalho () efetuando-se um duplo clique sobre o mesmo a fim de acessar a tela inicial do software (Figura 1).

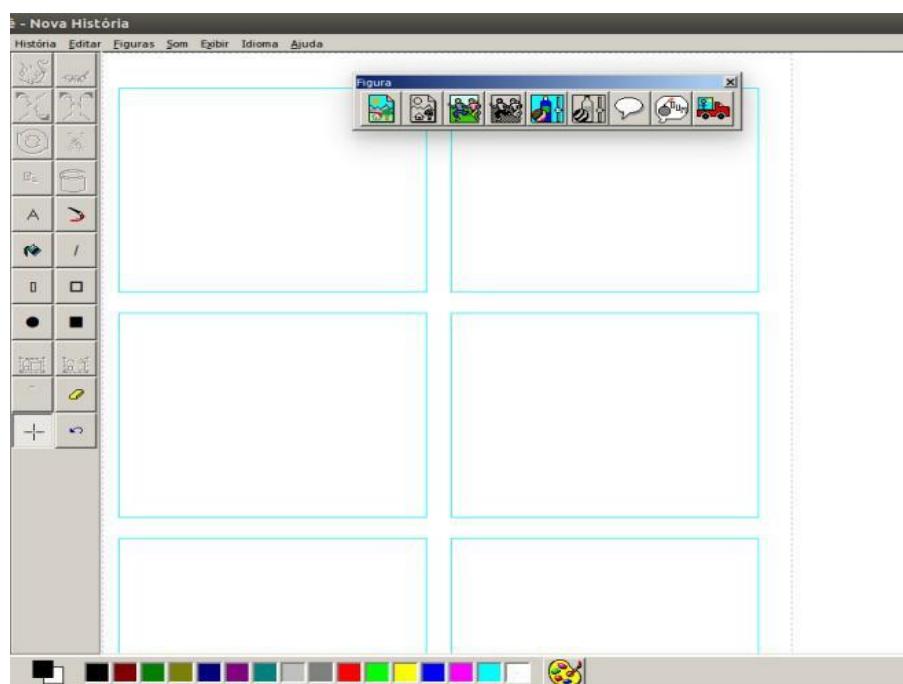


Figura 1 - Tela inicial do software Hagáquê

- 2) Através da Figura 1 pode-se observar a presença do painel de acesso rápido de cenários (Figura 2), para iniciar a criação de uma história, clique sobre o item “cenário colorido” ().



Figura 2 – Cenários para histórias

- 3) Após escolher a opção “cenário colorido”, clique com o mouse sobre qualquer parte da área branca, conforme é apresentado na Figura 3.



Figura 3 – Área de desenvolvimento

- 4) Ao efetuar o clique sobre a área de desenvolvimento, o software retornará uma caixa de diálogo semelhante a da Figura 4.



Figura 4 – Escolha de cenários

- 5) Para escolher o cenário desejado para construção da história a ser criada, efetua-se a seleção através da seta passar para próximo cenário conforme apresenta a Figura 4, e ao finalizar a escolha pressionar o botão OK.
 6) Caso desejar incluir novo cenário, clique no item demonstrado na Figura 5.



Figura 5 – Inclusão de novo cenários

- 7) O processo de inclusão de cenários é fácil, sendo necessário efetuar um clique sobre o item “novo cenário” (), o qual retornará uma janela de diálogo correspondente a da Figura 6.

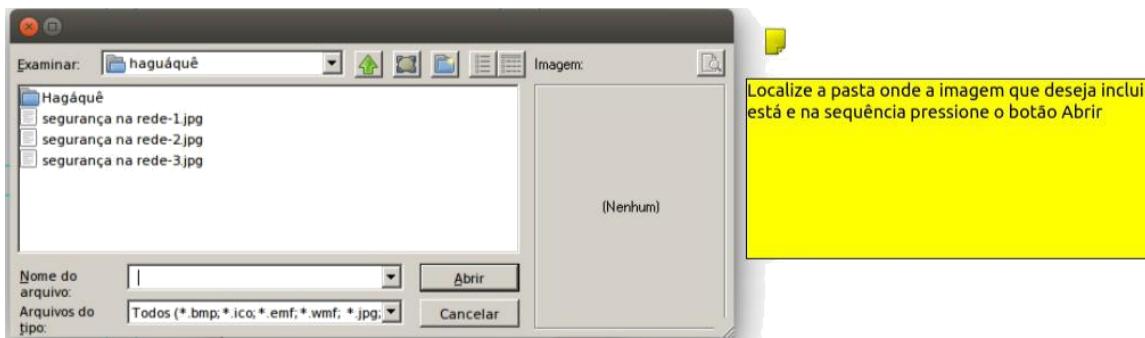


Figura 6 – Janela de Diálogo

- 8) Na Janela de Diálogo, localiza-se a imagem a ser inserida no banco de dados do software através da pasta desejada e posteriormente pressiona-se o botão Abrir.
- 9) Na Figura 7 é possível observar a imagem selecionada para ser inserida, para isso pressiona-se o botão OK e a imagem escolhida é acrescentada na base de dados do Hagáquê.



Figura 7 – visualização da imagem

10) Ao ser inserida a imagem ficará semelhante á ilustrada pela Figura 8.

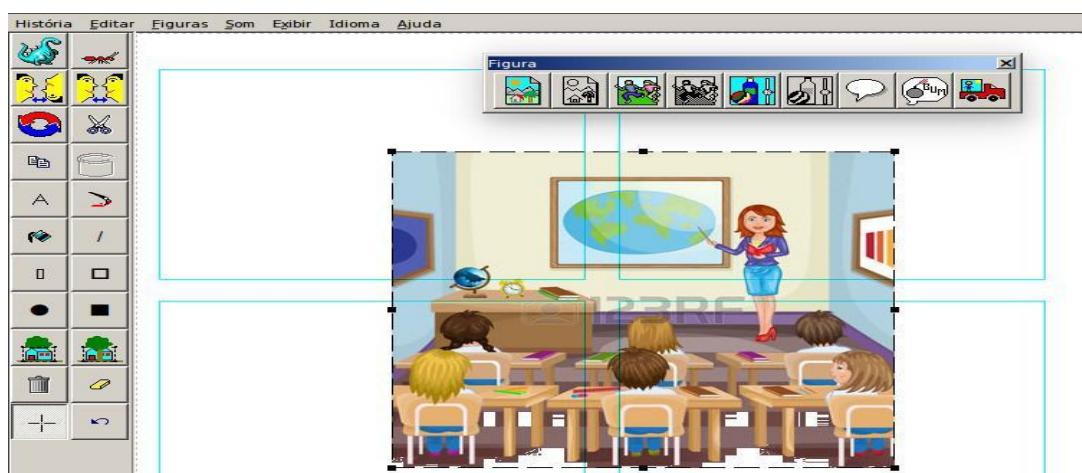


Figura 8 – Figura inserida na área de trabalho do Hagáquê

11) Tornando-se necessário realizar o ajuste de tamanho do cenário ao quadro da área de trabalho correspondente. A fim de efetuar-se tal ajuste observe o ilustrado na Figura 9.

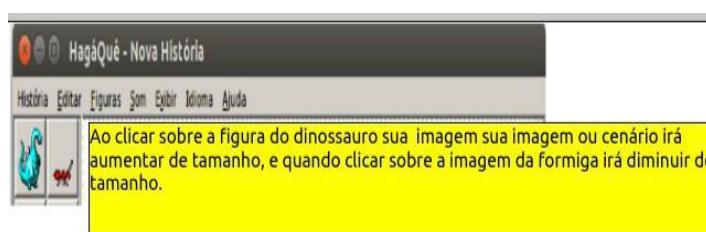


Figura 9 – Ferramentas para redimensionar tamanho das imagens.

- 12) Para ajustar sua imagem/cenário ao tamanho desejado utilize as ferramentas apresentadas na Figura 9, ao finalizar esse processo Arraste sua imagem/cenário para o espaço delimitado no quadro branco a fim de iniciar a história, sua tela deve ficar semelhante à Figura 10.

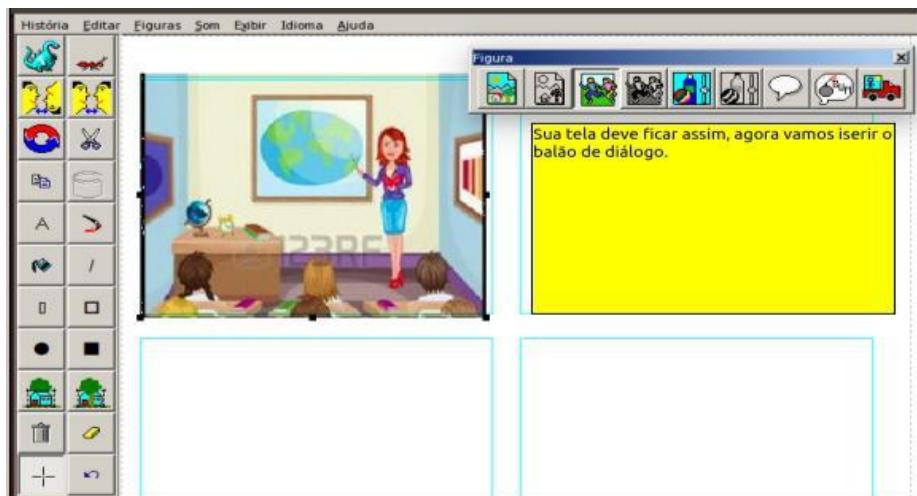


Figura 10 - cenário pronto

- 13) Através da Figura 10 é possível observar o cenário pronto, sendo necessária ainda a inserção de balões de diálogo, para realizar tal ação execute a sequência ilustrada pela Figura 11.



Figura 11 - Inserção do balão de diálogo

- 14) Segundo o representado pela Figura 11, após efetuar seleção do ícone , deve-se clicar sobre qualquer parte branca da área do Hagáquê, abrindo caixa de diálogo conforme Figura 12.

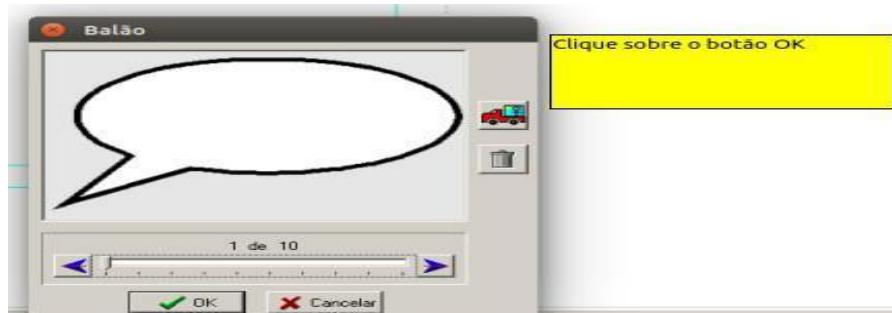


Figura 12 - caixa diálogo seleção balão

- 15) Após conseguir visualizar imagem similar à apresentada pela Figura 12 pressione o botão OK, a área de trabalho do Hagáquê ficará semelhante a da Figura 13.



Figura 13 - Área de trabalho com balão inserido

- 16) Agora necessita-se realizar a inserção do texto correspondente à fala desejada ao personagem, para tanto efetua-se um clique sobre a letra A conforme demonstra a Figura 14.

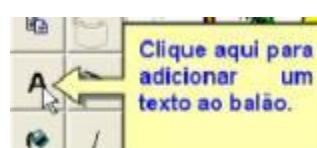


Figura 14 – adicionar texto

- 17) Após selecionar a adição de texto, realiza-se novamente um clique sobre a área branca, tendo como resultado visualização similar à da Figura 15.

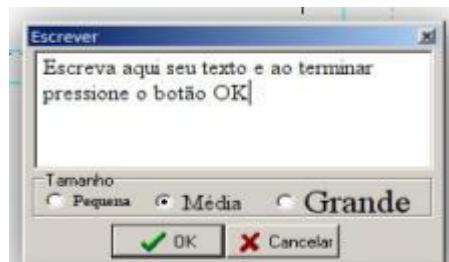


Figura 15 – caixa de inserção de texto

- 18) Segundo apresenta a Figura 15, informa-se o texto desejado, realizando-se também a seleção do tamanho da letra desejada, após seleciona-se o botão OK, devendo retornar imagem similar à apresentada pela Figura 16.

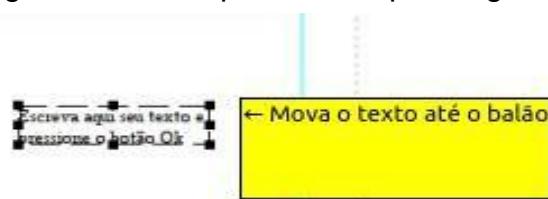


Figura 16 - Texto digitado

- 19) Ao obter texto no formato indicado na Figura 16, deve-se movê-lo até a área do balão obtendo como resultante o apresentado na Figura 17.

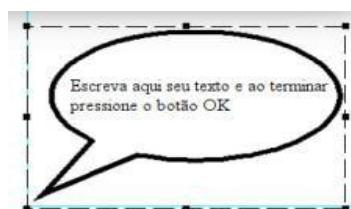


Figura 17- Representação do balão textual

- 20) Agora torna-se necessário trabalhar com o tamanho do balão e o texto para que ambos caibam na caixa de diálogo, utilize os botões de aumentar ou diminuir mencionados na Figura 9, anteriormente. Obtendo resultado similar ao proposto na Figura 18.



Figura 18 – tela com balão de texto invertido

- 21) Pode-se observar que o balão está na posição errada, para efetuar a correção de posição, utiliza-se uma das opções apresentadas na Figura 19.



Figura 19 - Ajuste de posições imagens e balão

- 22) Após efetuar escolha da rotação desejada, a imagem do trabalho deve ficar de acordo com a demonstrada pela Figura 20.

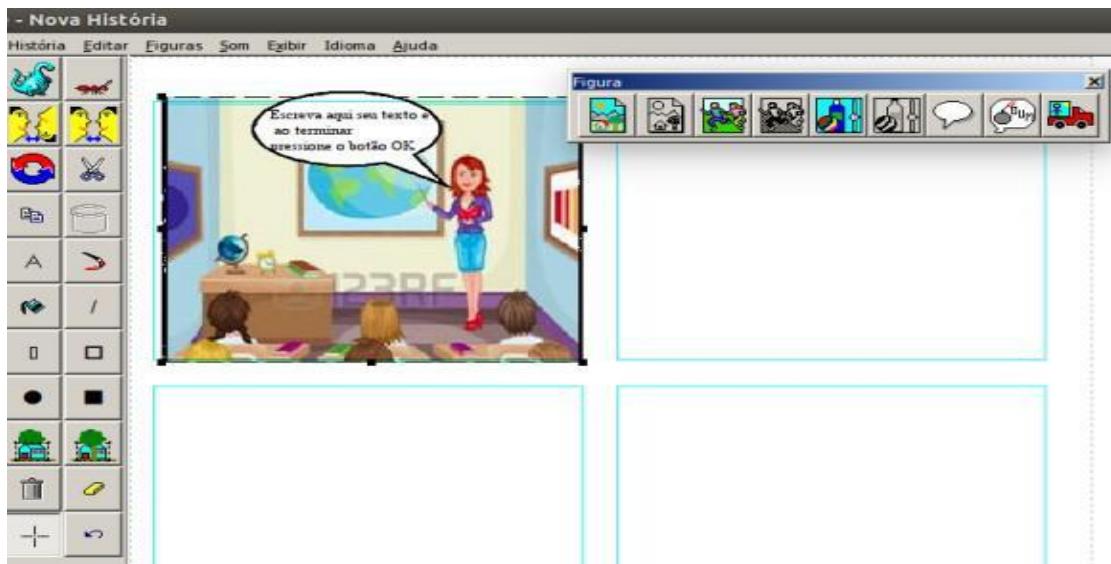


Figura 20 – Primeiro quadrinho criado

- 23) Para que se possam inserir novas imagens, replica-se os procedimentos descritos anteriormente.
- 24) Para efetuar o processo de salvamento da história, deve-se seguir a sequência apresentada:
- 1º - Cria-se uma pasta na área de trabalho com o nome “Trabalhos HQ”.

2º - No software hagáquê clica-se no menu História, na barra de ferramentas superior escolhe-se a opção “Salvar como”, conforme ilustra a Figura 21.

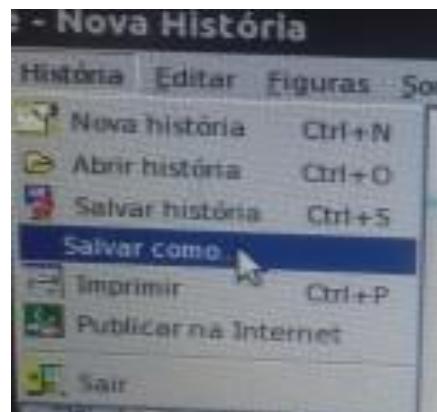


Figura 21 - Procedimento salvar

25) Ao efetuar a escolha da opção “Salvar Como”, o software retornará uma caixa de diálogo similar à apresentada pela Figura 22.



Figura 22- caixa diálogo salvar

26) Efetua-se um clique sobre a imagem novo autor, conforme ilustra a Figura 23.



Figura 23 – Inserindo novo Autor

- 27) Após clicar em “Novo autor”, insere-se o nome de quem está a desenvolver a história no local indicado pela Figura 24.

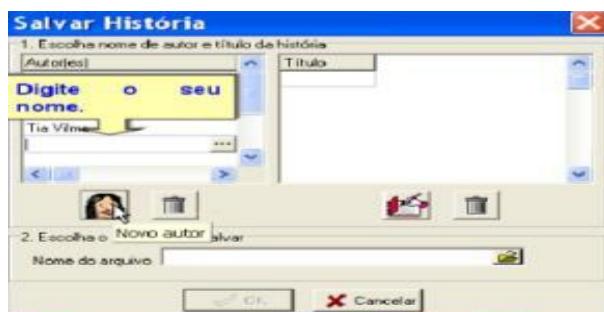


Figura 24 – Inserindo Nome

- 28) Ao concluir a inserção do nome do autor, torna-se necessário a inserção do nome da história criada, a qual ficará no banco de dados do programa para posteriores consultas e alterações, o que é demonstrado na Figura 25.



Figura 25 - Adicionando nova história

- 29) Adiciona-se o nome da nova história segundo ilustra Figura 26.



Figura 26 – Digitando nome da história

- 30) Após deve-se selecionar o local no qual deseja-se guardar o arquivo após o salvamento, conforme demonstrado pela Figura 27.

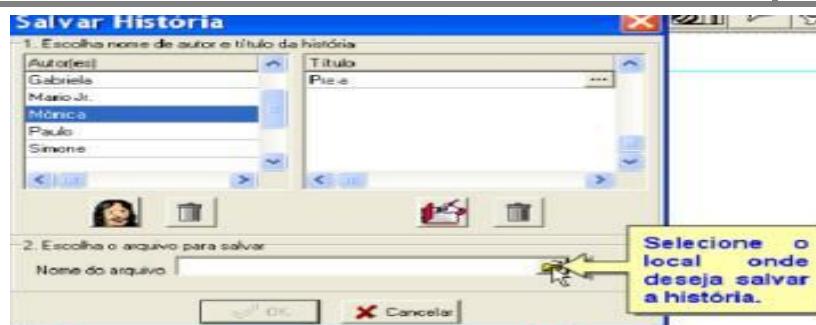


Figura 27 – Seleção de Pasta para salvar Arquivo

- 31) Posteriormente ao clique sobre o local indicado pela Figura 27, o software retornará à janela de diálogo similar à apresentada na Figura 28.



Figura 28 – Janela de Diálogo do Software

- 32) Seleciona-se a pasta criada com o nome “Trabalhos hq”, conforme demonstrado na Figura 29.



Figura 29 - Janela Salvar do Software

- 33) Após conclusão do procedimento de salvamento, incluindo o nome com o qual deve ser salvo e pressionando o botão salvar, o software reporta a tela similar à apresentada na Figura 30.



Figura 30 – Salvamento

34) Efetua-se nessa caixa de diálogo a seleção do botão OK, e o trabalho será salvo.

Salvar o arquivo no formato html

1) Acesse o menu História → Publicar na internet, conforme tela representada pela Figura 31.

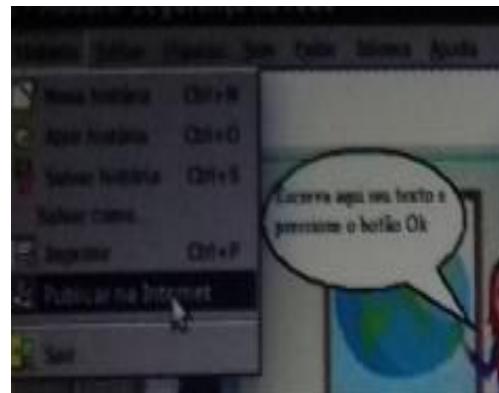


Figura 31- Opção Publicar na Internet

2) Ao efetuar clique sobre o submenu publicar na internet, o software reportará a tela similar à apresentada na Figura 32.

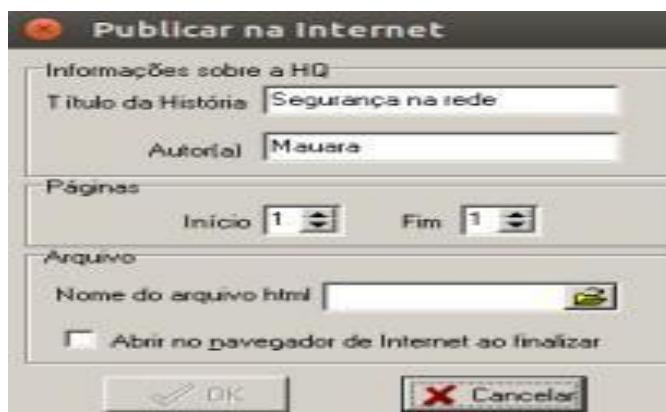


Figura 32- Janela de seleção local salvamento

- 3) Seleciona-se a imagem da pasta ilustrada na Figura 32, no local aonde aparece a seguinte frase “Nome do arquivo html”, ao efetuar o clique o sistema reportará a janela de diálogo semelhante à da Figura 33.



Figura 33- Seleção da pasta para salvar

- 4) Localiza-se a pasta “Trabalhos hq” que criou-se no início, conforme Figura 34.

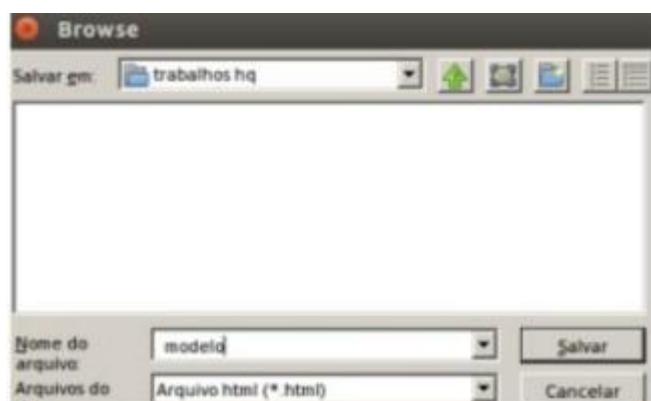


Figura 34 – Nomeia-se arquivo

5) Seleciona-se a mesma através de um duplo clique, e na sequência nomeia-se a página e pressiona-se o botão “Salvar”, devendo o software retornar a janela semelhante à da Figura 35.

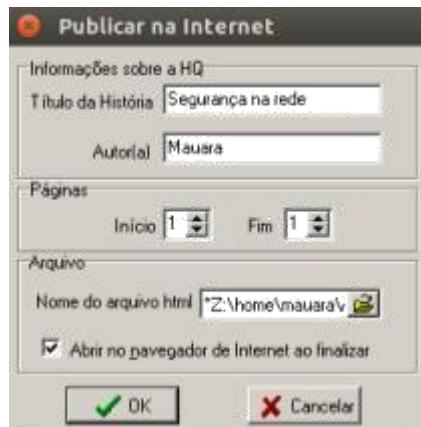


Figura 35 – Publicando na Internet

6) Marca-se a caixa de seleção que diz “Abrir no navegador de internet ao finalizar” e pressiona-se o botão OK, tendo acesso nesse momento à página html da história gerada, como ilustra imagem da Figura 36.

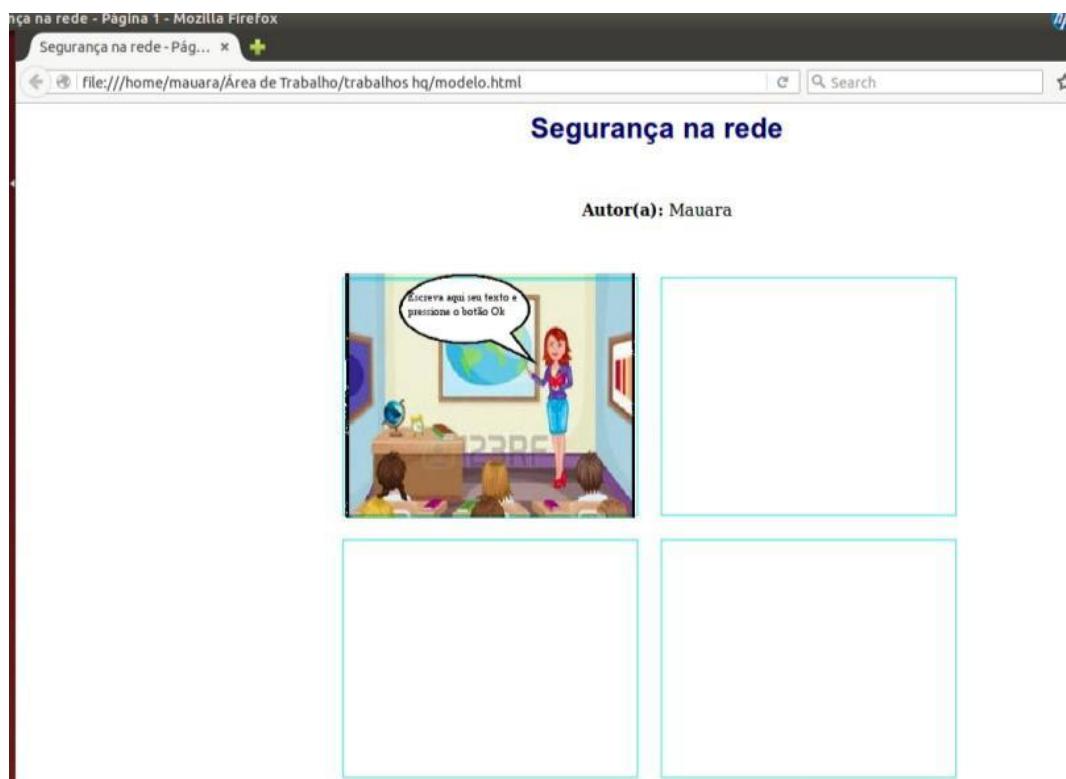


Figura 36 – Página gerada

7) Na pasta “Trabalhos hq”, conterá os arquivos aos quais ilustra a Figura 37.



Figura 37 – conteúdo da pasta “Trabalhos hq”

8) Dentro da pasta “Trabalhos hq” estarão disponíveis o arquivo em formato de página de internet, uma imagem da história em formato jpg e o arquivo do haguáquê, o qual poderá ser editado quando se fizer necessário.