

LÍNGUA PORTUGUESA E TECNOLOGIA EM HQ: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Ester Portugal da Silva Rocha (UENF)

portugal.ester20@gmail.com

Lorrane Estacio do Prado da Silva (UENF)

lorraneestacio10@gmail.com

Mayara Xavier Vito Pizarino (UENF)

mayarapezarino@gmail.com

Marlene Soares Freire Germano (UENF)

marlene.sgermano@gmail.com

A tecnologia vem sendo tema de muita discussão no ambiente educacional por conta da crescente necessidade de envolvê-la no processo de ensino–aprendizagem. Diante disso, o presente estudo objetiva utilizar o meio tecnológico para potencializar as habilidades linguísticas dos estudantes do 1º ano do Ensino Médio (EM), tendo como base o gênero textual História em Quadrinhos (HQ) e como suporte de ensino o aplicativo Canva, a fim de contribuir com a imersão das tecnologias nas aulas de Língua Portuguesa (LP), além de ser uma ferramenta onde poderá ampliar o repertório tecnológico e linguístico dos alunos de maneira significativa. Metodologicamente, esta pesquisa é de cunho bibliográfico, tendo como aporte teórico os seguintes autores: I) Moran (2008); II) Marcuschi (2008); III) Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). Como resultados, constatou-se que envolver as tecnologias nas práticas de ensino de LP pode ter resultados positivos e ser um instrumento norteador para tornar o ensino dos gêneros textuais ainda mais real e funcional nas atividades diárias dos discentes.

Palavras-chave:

Tecnologia. Língua portuguesa. História em Quadrinhos.