

O USO DA TECNOLOGIA NA CRIAÇÃO DE HQS NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA COM ALUNOS DO 6º ANO NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO

Gracyella Gonzaga Arantes (UEMS)
gracyellagonzagaarantes@gmail.com
Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)
natanielgomes@uol.com.br

O crescimento da evolução das tecnologias é perceptível a integração das diferentes mídias. Os desafios presentes nas escolas atuais demonstram que o ensino de língua portuguesa está muito além de orientações aos alunos para que tenham condições de interpretar e ler textos escritos, a escola se depara, atualmente, com a tarefa de contextualizar a cultura escolar a um conjunto de mídias distribuído na grande rede, no qual Venn (2009) denomina uma geração cujo modo de ser é digital, não analógico, diferindo, portanto, de qualquer outra do passado. Esta geração tem acesso não somente ao texto escrito, mas a um conjunto de imagens dinâmicas que tem como suporte tanto a televisão quanto o computador, expandindo-se em direção aos jogos eletrônicos e a toda espécie de players. Com a presença da tecnologia no contexto educacional, podemos perceber a diversidade de estímulos que devemos apresentar aos nossos alunos para que possam adquirir o conhecimento multidimensional, interdisciplinar e plural para o alcance dos objetivos propostos pelos professores no processo de ensino. Feital (2006) destaca que a presença da tecnologia propõe novos arranjos ao processo de ensino e aprendizagem que, por consequência, exigem do docente uma postura diferenciada. As histórias em quadrinhos da atualidade possuem mais um elemento gráfico na sua composição, que aparece como um prolongamento do personagem, isto proporciona maior dinamização na leitura: são os balões de fala dos personagens. É esta dinamização da leitura que consideramos importante para os alunos em processo de aprendizagem e ampliação do conhecimento, pois permite que ela se empolgue e produza textos maiores e cada vez mais complexos, fazendo uso de um recurso atraente como o computador e de um gênero textual rico e divertido como as histórias em quadrinhos.