

PIXTON COMO FERRAMENTA PARA A PROMOÇÃO DE SAÚDE E HIGIENE BUCAL

PIXTON AS A TOOL FOR PROMOTING HEALTH AND ORAL HYGIENE

Kathianna Neves de Souza¹

Raquel Neves de Souza Bibiano²

Kevin William Neves Lacerda³

Resumo: O presente trabalho tem como finalidade problematizar como o uso do software Pixton, poderá contribuir com o processo de ensino-aprendizagem sobre a importância dos cuidados relacionados à promoção de saúde e aos cuidados com a higiene bucal. A referida proposta de trabalho apresentada baseia-se na construção de diálogos, envolvendo histórias em quadrinhos sobre o tema apresentado no referido artigo, a partir da utilização do software Pixton. Essa ferramenta apresenta-se como importante alternativa de enriquecimento e aperfeiçoamento, das práticas de ensino a partir da criação de HQs (Histórias em quadrinhos), haja vista que um dos muitos problemas abordados nas escolas é sobre como se deve despertar o interesse do aluno em aprender. Esse fato pode ocasionar várias dificuldades de aprendizagem e de baixo desempenho escolar. Na intenção de poder atender aos objetivos constantes nessa proposta, o referido trabalho tem um enfoque de pesquisa qualitativo, de formato descritivo.

1 Cirurgiã dentista formada pela Universidade de Odontologia de Pernambuco, professora formada em licenciatura plena em Química pela Universidade de Mogi das Cruzes em São Paulo, especialista em administração hospitalar pela Universidade de Ribeirão Preto em São Paulo.

2 Professora com licenciatura em Educação Física pela Universidade Salgado de Oliveira de Pernambuco, especialista em administração escolar e planejamento educacional pela Universidade Federal de Pernambuco e atuando como professora pela Secretaria de Educação de Pernambuco

3 Médico formado pela UniNassau Especialista em Medicina de Família e Comunidade e membro da Sociedade Brasileira de Medicina de Família e Comunidade.



Na tentativa de poder proporcionar uma maior clareza sobre os aspectos conceituais, inicialmente, foi realizado um levantamento bibliográfico no desejo de buscar aprofundamento e obter um amplo conhecimento sobre o tema abordado neste trabalho. A partir das informações obtidas mediante a realização da pesquisa, os resultados apontaram para uma realidade cada vez mais presente no cotidiano escolar que é, justamente,

Palavras-chave: Pixton. Histórias em quadrinhos. Saúde. Higiene Bucal.

Abstract: The purpose of this work is to discuss how the use of Pixton software can contribute to the teaching-learning process about the importance of care related to health promotion and oral hygiene care. The aforementioned work proposal presented is based on the construction of dialogues involving comic books on the theme presented in the aforementioned article using the Pixton software, as an important alternative for enriching and improving teaching practices based on the creation of Comics (Comic Books), given that one of the many problems addressed in schools is how to arouse student interest in learning, and this fact can cause several learning difficulties and low academic performance. In order to meet the objectives contained in this proposal, this work has a qualitative research approach in a descriptive format. In an attempt to provide greater clarity on the conceptual aspects, initially, a bibliographical survey was carried out in an attempt to delve deeper and obtain broad knowledge on the topic covered in this work. Based on the information obtained through the research, the results pointed to a reality that is increasingly present in everyday school life, which is, precisely, the need to use methodologies and actions that can make use of some form of technology. We realized that, using the Pixton software, students will be able to create comics and carry out dialogues on various topics related to health and oral hygiene, where they can also present their creativity while carrying out the activities proposed during classes.



Keywords: Pixton. Comics. Health. Oral Hygiene.

INTRODUÇÃO

Dentre as muitas ciências, a Medicina, a odontologia e a Educação Física formam um conjunto de saberes que despertam maior curiosidade no público, sobretudo pela diversidade de conhecimentos que essas áreas agregam. No entanto, muito se discute sobre as dificuldades de aprendizado dos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, mas, principalmente do Ensino Médio, em determinadas temáticas, como: cuidado com o corpo, saúde do indivíduo e a importância dos cuidados com a higiene bucal.

Os cuidados com o corpo, a saúde e a higiene bucal têm conquistado a atenção de parte significativa da sociedade atual, haja vista a necessidade de conhecimentos sobre os temas que podem contribuir diretamente com a forma de vida do ser humano.

Para melhorar a prática de ensino é importante que os professores busquem formas pedagógicas inovadoras, com capacidade de facilitar a construção do conhecimento dos alunos, uma vez que as abstrações inerentes a essa área de conhecimento poderão dificultar o processo de ensino-aprendizagem do aluno.

De acordo com Cardoso (2018), em muitos casos, o insucesso dos estudantes, no que diz respeito à aprendizagem, rotineiramente é causado por um conjunto de fatores que deixam os alunos impossibilitados de aprenderem o que o professor busca ensinar. Há muito tempo, a troca de conhecimentos se baseava de forma unilateral, de maneira que o professor se postava como sendo a autoridade máxima e detentora de todo o saber. Diante de tais constatações é salutar acrescentar que os docentes e o sistema educativo busquem desenvolver e incluir métodos que possam facilitar a compreensão de seus alunos.



Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997):

Além do livro didático, outras fontes oferecem textos informativos: enciclopédias, livros paradidáticos, artigos de jornais e revistas [...]. É importante que o aluno possa ter acesso a uma diversidade de textos informativos, pois cada um deles tem estrutura e finalidade próprias. (BRASIL, 1997, p. 81).

Dentre tantas opções de recursos didáticos, buscando-se destacar as metodologias ativas, destaca-se a plataforma Pixton, que é um site que utiliza as Histórias em Quadrinhos (HQs) como sendo uma ferramenta lúdica que oferece a possibilidade para trabalhar temas diversos em sala de aula. Essa plataforma poderá auxiliar o professor a introduzir os temas necessários para desenvolver com os alunos, podendo, assim, ilustrar ou aprofundar os temas transversais e também do currículo escolar.

De acordo com Marinho (2019), sobre a importância das imagens para o ser humano, pode-se acrescentar que:

é possível associar sua origem ainda com as pinturas rupestres, que há 35 mil anos eram a forma de representação que os seres humanos usavam para contar e relatar suas vidas e cotidianos, com explicações e descrições sequenciais de acontecimentos. [...] No fim do século XIX, com a invenção da prensa a vapor, nasceram os quadrinhos no formato que conhecemos hoje (MARINHO, 2019, p. 1).

Os quadrinhos são meios de comunicação de extrema importância na propagação de informações por seu modelo híbrido (verbal e não verbal) e, dessa forma, vêm ganhando bastante espaço no meio acadêmico e no ambiente educacional tendo, dessa forma, o objetivo de desenvolver o interesse dos estudantes pelos diversos conteúdos estudados.

Essa forma de gênero textual tem a possibilidade de poder cativar todas as faixas etárias, destacando-se principalmente o público juvenil, pois em sua composição, a linguagem simples e direta pode expressar ideias, com a presença de figuras, onomatopeias, movimentos e cores, tornando a leitura



mais atrativa e prazerosa. Dessa forma, os temas podem ser apreendidos de forma divertida e interativa.

Para elaboração de uma HQ (história em quadrinhos), com o uso da plataforma Pixton, o aluno precisa reunir um conjunto de conhecimentos, além do conhecimento científico. De acordo com Caruso (2009), o uso do Pixton, além de incentivar a produção artística, torna o aluno protagonista na difusão do conhecimento, pesquisando e planejando métodos. Com isso, o estudante tem uma participação mais ativa e autônoma nas aulas, quebrando as barreiras existentes entre o professor e o aluno.

É notória a necessidade da implantação de ferramentas que possam usar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) na sala de aula, pois é sabido que os estudantes estão em plena era digital, estando cada vez mais conectados e com um maior acesso à informação. Dessa forma, o uso de plataformas digitais como, por exemplo, o Pixton, é extremamente essencial para facilitar o processo de ensino e de aprendizagem do aluno em diferentes áreas do conhecimento.

Notadamente, a plataforma Pixton é uma TDIC (Tecnologia Digital de Informação e Comunicação) que, em sua estrutura, permite produzir quadrinhos on-line, de maneira simples, sem a necessidade de muito conhecimento técnico de programação.

Esse software pode oferecer uma intensa e rápida interação entre os alunos e o professor, possibilitando a construção da história em quadrinhos de forma individual ou coletiva ampliando os seus conhecimentos e aprendizagem sobre temas diversos. Nesse sentido, considerando as dificuldades apresentadas pelos alunos no momento da aquisição do conhecimento, bem como a falta de compreensão de conteúdos e ensinamentos sobre temas importantes, destaca-se a relevância das HQs (Histórias em Quadrinhos) no âmbito escolar e a importância da adoção de TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) na prática pedagógica. O presente trabalho se propõe a analisar a plataforma Pixton, como uma ferramenta digital para produção de HQ como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem de temas importantes como: Saúde, promoção de saúde familiar, saúde e higiene bucal, nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio.



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

É notório que a humanidade, em toda sua exuberância e ascensão, vem tentando deixar para as futuras gerações um legado pautado em registros através de objetos, sistemas numéricos, entre outras formas de mostrar o nosso cotidiano, como foi feito, por exemplo, pelos homens primatas que, a partir das pinturas rupestres, deixaram para nós o registro de sua existência e de suas experiências.

O ato de se comunicar com as pessoas ou mesmo utilizar um sistema de sinais, uma palavra, ou identificar sons, parece estar em conformidade com o que buscavam os homens no início da civilização. Notadamente uma das formas mais utilizadas de comunicar-se, além dos sons, eram as imagens e, nesse sentido, foram utilizadas para que as pessoas fizessem os registros daquela época.

De acordo com Cagnin (2014), a arte usada pelos homens das cavernas continua presente em nossas vidas, seja em forma de fotografias, retratos, pinturas, desenhos xilogravuras, seja em simples rabiscos em pedaços de papel. Igualmente entende-se que palavras podem ser lidas ou ouvidas. As imagens, por sua vez, dependendo do seu contexto, podem apresentar vários significados de leitura, pois cada pessoa que observa pode apresentar uma interpretação diferente das demais.

Ainda conforme Silva (2014), as imagens são portadoras de memórias, culturas e tradições. Elas podem proporcionar sentimentos diferentes tornando um instante em eternidade. Ao fazermos a junção entre imagem e palavra, acredita-se que o potencial comunicativo de ambas é ainda mais ampliado, podendo, inclusive, ser igualmente importante uma para a outra, para assim, juntas, poderem transmitir o que se propõem.

Conforme Silva (2014), ao falar sobre a representação da imagem, afirma que não é aquilo que representa, não tem a transparência da palavra nem a opacidade do objeto, diferente do mundo abstrato e do mundo real, transpondo a ideia de ficção imaginária. Antes das palavras acredita-se que o homem comunicava-se e representava suas lutas, conquistas e meios de vida através das imagens.

Com a utilização da comunicação com os sons que representam as palavras, igualmente a



imagem sempre acompanhou o homem em todas as necessidades do cotidiano e da vida como um todo. Sendo a imagem igualmente destaque nesse complexo sistema de comunicação e evolução a palavra, ou antes dela, visivelmente acompanhou o homem em todas as épocas de sua aventura humana.

Segundo alguns historiadores, as histórias em quadrinhos, atualmente conhecidas como HQs (histórias em quadrinhos), abreviação utilizada para a representação de bandas desenhadas, que recebiam outros nomes como, por exemplo: comix ou simplesmente chamada de gibis que, notadamente, são um dos meios mais populares de fabulação visual existentes no planeta terra.

Para Vergueiro (2012), não há importância no nome dado e sim, o sentido de sua utilização. Igualmente entende-se que os quadrinhos são criados do imaginário e transformados em figuras para encantar e apaixonar gerações. Will Eisner, famoso desenhista que define bem as histórias em quadrinhos, chamada de arte sequencial, ou seja, uma arte que brinca com a imaginação das pessoas levando-as a narrativas e dramaticidades de forma artística e literária.

Assim sendo, entende-se que o desenho é uma das mais antigas formas que o homem encontrou para se expressar, pois já nas pinturas rupestres utilizavam os traços para representar seus elementos de comunicação. A necessidade de se expressar, de revelar sentimentos e emoções, de registrar vivências cotidianas, acompanha nossa espécie ao longo de sua trajetória.

Sobre narrações criadas por meio da arte sequencial Feijó (1997) acrescenta que, desde a antiguidade, já existiam relatos da existência desse tipo de arte, elas eram amplamente utilizadas em artesanatos através de tapeçarias, frisos, painéis e mosaicos. Igualmente entende-se que esse tipo de arte não era apenas decorativo, mas também como forma de registrar acontecimentos ou reforçar mitologias e crenças religiosas.

Ainda conforme Feijó (1997), a comunicação do ser humano por meio de imagens reconhecíveis foi um recurso que sempre lhe permitiu, por exemplo, que atingisse uma quantidade maior de pessoas, pois, nesse sentido, destaca-se a possibilidade de o homem ser capaz apenas de ler no sentido tradicional (ler palavras e frases), ou seja, o público alfabetizado.



Conforme Goida (2011), no que diz respeito às histórias em quadrinhos que conhecemos nos dias atuais, são uma criação do jornalismo moderno. De fato, no final do século XIX, os proprietários de cadeias de jornais nos Estados Unidos, na tentativa de conquistar leitores semianalfabetos e imigrantes, criaram os suplementos dominicais com o intuito de atraírem os que tinham dificuldades com o inglês.

De acordo com Furlan (1984), nos primeiros anos da HQs (1900-1920), houve a predominância do quadrinho estilizado, tendo como base as histórias essencialmente humorísticas. Podia ser observado que os cenários utilizados eram bem elaborados e havia a preocupação de retratar a natureza, também utilizavam-se diferentes tipos de animação.

TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO

É notório que a humanidade não conseguiria viver sem os vários benefícios promovidos pelas tecnologias. Nessa mesma ótica, as tecnologias educacionais surgiram com muita força para o campo da educação. Atualmente, percebe-se o quanto tais tecnologias tornam a vida do aluno cada vez mais fácil. Por sua vez, o professor, tornou-se necessariamente um ser ainda mais pensante repleto de ações a serem utilizadas. Libâneo (1991) destaca que, desde os primeiros tempos, existem vários indícios de formas de aprendizagens. Para ele podem ser consideradas como forma de ação pedagógica, embora sem uma estruturação.

Sobre os recursos utilizados durante a aula Martins (1995) fez algumas considerações:

[...] designam todos os recursos usados no processo ensino aprendizagem, com o propósito de tornar mais eficaz a transmissão da mensagem pelo professor e mais eficiente a aprendizagem pelo aluno. É um elo entre o que o professor fala e a realidade que deseja transmitir, ou seja, substituir do melhor modo possível a realidade” (MARTINS, 1995, p.202).

A história da tecnologia é a história das ferramentas e das técnicas úteis para fazer coisas prá-



ticas. Relaciona-se intimamente com a história da ciência, que inclui a maneira como os seres humanos adquiriram o conhecimento básico necessário para construir coisas úteis.

Sobre a importância da tecnologia Almeida (2000) destaca que temos que estar preparados para este avanço, pois, nas suas palavras:

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem a primeira vista. (ALMEIDA, 2000, p.78).

Os esforços científicos, especialmente nos tempos modernos, dependeram, em regra, de tecnologias específicas que permitiram aos seres humanos sondar a natureza do universo, de forma mais precisa do que é permitida pelos nossos sentidos. Pois, dessa forma, entende-se como sendo uma necessidade humana a evolução da tecnologia que vem se moldando e aprimorando a cada dia.

De acordo com Almeida (2000), existe na sociedade uma diversidade de linguagens e a necessidade de comunicação faz com que se busquem tecnologias cada vez mais avançadas e, nesse sentido, igualmente a utilização de práticas de ensino que buscam proporcionar uma melhora na qualidade da educação, em que se pode utilizar explorando a aplicação de ações e recursos tecnológicos ressignificando os conteúdos em sala de aula.

Cavalcante (2012) acrescenta ainda que trabalhar com as tecnologias nas salas de aula, sejam elas novas ou não, de forma interativa, requer alguns requisitos que devem ser destacados, assim temos entre eles, primordialmente, ter a responsabilidades de buscar aperfeiçoar as compreensões de alunos sobre o mundo natural e cultural em que vivem.

Igualmente se entende que, assim sendo, torna-se indispensável o desenvolvimento contínuo de alunos e de professores, pois, uma vez trabalhando de forma adequada com as novas tecnologias, vai se constatar que a aprendizagem pode se dar com desenvolvimento emocional, racional, da imaginação, do intuitivo, das interações, do desafiar, da exploração de possibilidades, do assumir responsabilidades,



do criar e do refletir juntos.

De acordo com Cavalcante (2012), trabalhar com as tecnologias nas salas de aula, sejam atuais ou não, de forma interativa, requer algumas ações que devem ser destacadas, entre eles ter a responsabilidades de buscar promover no aluno habilidades e compreensões sobre a importância de conhecer as tecnologias para poder entender o contexto social e os avanços que ocorrem constantemente.

Igualmente se entende que, assim sendo, torna-se indispensável o desenvolvimento contínuo de alunos e professores, pois uma vez trabalhando de forma adequada com as novas tecnologias, poderá se constatar que a aprendizagem pode se dar de várias formas como por exemplo os relacionados aos cognitivos e emocionais e demais habilidades do aluno.

Hodiernamente, fica claro a que ponto a tecnologia chegou com tais avanços e dedicação dos homens que permearam essa busca por melhor condicionar a vivência da humanidade. Não se tem como negar a importância dos meios de comunicação, das sofisticadas indústrias e suas produções que vêm crescendo constantemente. Não cabe também imaginar a humanidade sem a internet, sem o computador e sem a televisão, etc.

As tecnologias da comunicação sugerem que o homem possa se comunicar em tempo real a qualquer hora e momento, esteja onde estiver, desde que esteja conectado com a internet, ou mesmo pelas redes de telefone. Nos filmes de James Bond, por exemplo, ficávamos abismados com aquelas invenções apresentados no cinema. Hoje, no entanto, podemos constatar que muitas delas existem e são bastante usadas por centenas de milhares de pessoas no mundo todo.

Para Valente (2011), as tecnologias estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano e, nesse sentido, é bastante comum ver crianças, jovens e adultos usando algum tipo de tecnologia, seja um celular, um tablet ou mesmo um notebook. Nos dias atuais, existe uma demanda muito grande de aparelhos que utilizam diferentes tecnologias. É bastante comum ver que a criança já domina algumas delas e, de certa forma, essas tecnologias estão acessíveis à grande parte da população.

O acesso às tecnologias pode, de alguma forma, trazer ganhos significativos no que diz res-



peito à aprendizagem, à comunicação e à interação entre os alunos, mas o uso demasiado de certas tecnologias pode remeter o aluno a um problema crescente nos últimos anos: a falta de atenção e de concentração na sala de aula.

A educação ganhou um olhar diferenciado a partir dessas possibilidades de estar conectada em tempo real e em vários lugares ao mesmo tempo. Exemplo disso são os cursos feitos à distância com modalidade presencial e ou semipresencial. A EAD (Educação a Distância) ganhou fortes aliados com a AVA (Ambientes virtual de Aprendizagens) e ou mesmo o ambiente “Moodle” que possibilita uma gama de possibilidades de comunicação e execução de avaliações e estudos em tempo real.

SOFTWARES EDUCACIONAIS

Entende-se como sendo tecnologias digitais ferramentas complexas que estão inseridas em diversos espaços da sociedade. No âmbito escolar, de forma muito particular e especial, sua utilização como sendo uma ferramenta pedagógica, ainda é um grande desafio para os educadores que atuam em todos os níveis de ensino.

De acordo com Gatti (1997), na educação infantil e na pré-escola, deve-se buscar uma forma específica para que as inserções das tecnologias digitais tenham efetivamente uma eficácia como recurso didático. Nesse sentido, faz-se necessário, porém, que os educadores tenham acesso às tecnologias e conheçam os softwares educativos e suas possibilidades. Igualmente entende-se que as crianças da atualidade já nascem imersas em um mundo povoado por tecnologias, sendo função da sociedade educá-las para o uso proativo.

Na primeira infância, no entanto, as crianças frequentam a pré-escola, na fase da escolarização que, por sinal, exerce grande importância sobre toda a vida escolar do indivíduo. Na fase da pré-escola existe uma estrutura cognitiva bastante exigida e utilizada pelos alunos uma vez que, justamente nessa fase, a criança constrói as principais habilidades cognitivas e sociais que irão nortear sua formação



escolar.

Percebe-se, assim, que tais estruturas cognitivas servirão de base para as séries subsequentes da formação e da educação da criança. Entende-se ainda que as tecnologias possam ampliar de forma significativa o desenvolvimento do aluno, dependendo apenas das ações e das atividades que incluam a tecnologia educacional.

No que diz respeito à educação e, conseqüentemente, à alfabetização das crianças entende-se que esse processo não é tão somente o ato de ler, de escrever palavras, ou mesmo de decodificar símbolos. Atualmente as TICs (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) vêm alterando a maneira de ser e de viver de cada sociedade, de cada família, de cada cidadão.

Nesse mesmo contexto, a escola, por sua vez, não pode ficar à parte desse novo tempo. Considerando a prática educacional vivenciada na escola, destaca-se a utilização do uso dos recursos da multimídia como meios que venham facilitar a eficácia do processo do ensino e aprendizagem do aluno, não apenas dos conteúdos referentes à grade curricular, mas também de temas importantes como, por exemplo, saúde, higiene e cuidados que devem ser tomados a partir do consumo de alimentos doces, etc.

É notório que a escola precisa estar inserida nesse contexto. Envolvida nesse novo mundo que oferece um gama de possibilidades para a formação desses futuros adultos. É nesse processo que professores, alunos e gestão escolar estão buscando a cada dia uma melhor forma para abrilhantar o modo de ensinar e de aprender. Tendo assim à disposição da criança um ensinar mais compartilhado e orientado pelo professor, mas tendo os alunos como foco principal, sendo em grupos ou individualmente, em que as novas tecnologias terão destaque fundamental nesse processo.

De acordo com Papert (1994), fazendo referência às novas tecnologias, chamam de máquina do conhecimento, pois oferece às crianças uma transição entre a aprendizagem pré-escolar, a verdadeira alfabetização e a transposição didática de conhecimentos em várias áreas do conhecimento, sendo esta de forma mais pessoal, com negociação e de forma gradual, entendendo que, dessa forma, o conhecimento dá-se de maneira mais tranquila e suave, sem exageros desnecessários.



A escola, por sua vez, deve proporcionar ao aluno esse ambiente propício à prática do ensino, investindo na interação escola – família – Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, procurando estar sempre atualizada nas novidades tecnológicas, e acompanhar o desenvolvimento que o mundo atual oferece, tornando esse ambiente atualizado e com a possibilidade de seus alunos estarem inseridos no processo do avanço tecnológico existente no mundo todo.

Segundo Demo (1991), o uso das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) pode proporcionar ao aluno a aprendizagem da busca permanente de informações, a criatividade, a produção de soluções próprias diante de desafios, ou seja, a ganhar autonomia, fundamental na contemporaneidade.

Sampaio e Leite (1999) ensinam que o professor deve ter clareza do seu importante papel e sua relevância no meio social, por isso faz-se necessário que entenda que não basta apenas ser um mero transmissor de conhecimento e sim, tornar-se um facilitador, para que o aluno possa entender e perceber o conhecimento como sendo algo importante para a sua formação.

Os softwares educacionais foram criados na tentativa de poder oferecer a professores e a alunos a possibilidade de ambos terem uma melhor condição de ensino e aprendizagem. Os softwares demandam uma grande quantidade de recursos capazes de ser tornarem objetos de estudo.

Um software normalmente é composto por diversas funções, bibliotecas e módulos que geram um programa executável ao final do processo de desenvolvimento e este, quando executado, recebe algum tipo de “entrada” de dados (input), processa as informações segundo uma série de algoritmos ou sequências de instruções lógicas e libera uma saída (output) como resultado desse processamento.

Para Valente (2001), as novas modalidades de uso do computador na educação apontam para uma nova direção: o uso dessa tecnologia não como máquina de ensinar, mas como uma nova mídia educacional: o computador passa a ser uma ferramenta educacional, uma ferramenta de complementação, de aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade do ensino.

Houve um investimento para tentar equipar as escolas com aparelhos eletrônicos, na tentativa de tornar a escola inserida no contexto evolução tecnológica, mas o que se pode observar é que os



aparelhos, muitas vezes, ficam jogados nos depósitos, sem nenhuma serventia para a escola e para os alunos. Quando a escola tem computador, só serve para as aulas de informática, deixando a desejar o seu potencial tecnológico que poderia ser mais bem aproveitado. Igualmente entende-se que os softwares educacionais como toda ferramenta devem ser abordados e analisados de forma objetiva e criteriosa dentro de uma metodologia e de uma proposta de ensino bem fundamentada, ou seja, que tenha relevância com o que se pretende ensinar.

Freire (1998), em sua teoria, diz que: ensinar exige aceitação do novo, curiosidade, criticidade, alegria. Assim, o professor precisa se preparar para situações de aprendizagem que o propicie como mediador e promotor do processo de aprendizagem.

PIXTON E A CRIAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS

O Pixton é uma ferramenta digital que possibilita construir histórias em quadrinhos gratuitamente, com a oferta de um plano de assinatura com mais diversidade de recursos. Seu design simples e prático pode ser acessado em qualquer navegador pelo link: <https://www.pixton.com>. No entanto, até o momento, a interface do site está em inglês, sendo também escrito para o idioma espanhol e francês.

Quando utilizado para fins pedagógicos a opção do cadastro “educators” possibilita o professor a criar uma sala de aula virtual, no qual é fornecido um link, para outros usuários entrarem no espaço. Cabe ressaltar, ainda, que o site disponibiliza três tutoriais em vídeos curtos, para ajudar o professor a se familiarizar, descrevendo: a funcionalidade da plataforma na prática escolar; como podem ser utilizados os recursos para a criação do HQs com o uso do Pixton; como o professor pode configurar a sala de aula virtual para o ensino.

Destaca-se que o nome mais importante por trás do Pixton é o de Clive Goodinson, mestre em Ciências pela University of British Columbia em Vancouver, Canadá. Em 2007, Goodinson criou e fundou essa website que, atualmente tem parceria com as escolas públicas de Chicago e as uni-



versidades de Harvard, Michigan e Stanford.

A partir das reformas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de 1997, as HQ (Histórias em Quadrinhos) vêm ganhando espaço na prática pedagógica, como um importante recurso didático. Segundo Silva Júnior (2013), a utilização dos quadrinhos no ambiente educacional torna o ensino mais eficiente, tendo em vista que, palavras e imagens juntas, ensinam de forma mais fácil e prazerosa.

No ensino de um modo geral, é essencial utilizar recursos e estratégias didáticas diversificadas para facilitar a construção do conhecimento dos alunos. Segundo Imbernón (2010), a HQs (História em Quadrinhos) é uma opção para fugir da prática tradicional e tornar o estudante coparticipante no processo pedagógico.

Para Souza (2017), os quadrinhos revelam várias possibilidades de utilização nas práticas pedagógicas: na simples leitura, permitindo o aluno a identificar conceitos ligados à disciplina, nos diálogos dos personagens e nas figuras; na elaboração de uma HQ, descrevendo de forma despojada e criativa os saberes científicos advindos de temas diversos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por muito tempo a comunicação foi algo que impulsionou a convivência entre pessoas grupos e até inteiras civilizações. Nessa incessante jornada, o homem buscou, a partir de sinais e sons, estabelecer um sistema de códigos que pudessem registrar as suas aventuras e acontecimentos do seu cotidiano.

As HQs (Histórias em Quadrinhos) surgiram como sendo algo que possivelmente não teria uma boa aceitação no âmbito social, uma vez que retratava apenas pequenas situações do cotidiano. Mas não se pode deixar de ressaltar que a ideia principal das histórias em quadrinhos era justamente retratar de forma sequencial coisas do cotidiano. Nessa mesma ideia a igreja católica usava muito as histórias sequenciadas para registrar fatos ocorridos nas histórias relatadas na Bíblia, a fim de catequi-



sar seu público.

Essa ideia de registrar fatos e acontecimentos em seu meio existe há muito tempo, desde os primatas que registravam em suas cavernas pinturas rupestres, em que se acredita que, dessa forma, os seus futuros herdeiros poderiam saber como se davam as coisas e acontecimentos dos seus antepassados, pois até hoje nos enche de satisfação saber que os seus sonhos em levar essa comunicação traspasaram a barreira do tempo e, a partir dela, podemos entender como era a vida cotidiana naquela época.

No contexto atual, as histórias em quadrinhos fazem parte da infância de muitas crianças que leem histórias em gibis. Tal forma de comunicação, por sua vez, ganhou bastante representatividade por se tratar de uma forma diferente de fazer uma leitura agradável, com temas diversos que agradavam não apenas crianças, mas também adultos.

No âmbito educacional, as histórias em quadrinhos ganharam destaque em algumas situações em que se tornou necessária uma intervenção pedagógica, que apresentou como proposta o uso desse tipo de publicação para tentar minimizar as dificuldades apresentadas pelos alunos em aprender determinados conteúdos. Assim sendo, percebe-se o importante papel das histórias em quadrinhos nesse referido contexto.

Os PCNs, (Parâmetros Curriculares Nacionais), por sua vez já apresentavam e destacavam a importância de o professor ir à busca de formas e meios que possam facilitar a compreensão da criança em determinadas situações de aprendizagem em relação a alguns conteúdos.

As tecnologias educacionais permitiram novos rumos para que haja, de forma significativa, a aprendizagem do aluno. Os meios tecnológicos como aparelhos eletrônicos, ganharam destaque nos anos 80, mas, nos dias atuais o que se fala em termo de tecnologia é, justamente, o uso de softwares educacionais capazes de ajudar, não apenas o aluno, mas também o professor, a tentar levar da melhor forma possível o conhecimento ao aluno.

O Pixton é um criador de histórias em quadrinhos que foi elaborado e estruturado para que crianças e adultos pudessem usar sua criatividade e, a partir dela, criar uma história, permitindo a in-



teração com outras crianças, mas nunca deixando de lado a criatividade no momento da criação dessas histórias.

O software Pixton, foi usado de forma pedagógica há muito tempo, tendo sucesso absoluto, pois não é apenas um software, mas é considerado uma ferramenta capaz de inúmeras funções cognitivas em que o aluno é o centro da atenção e, a partir dele, promove a busca de fantasias, diálogos e histórias criadas pelo próprio aluno. Nessa mesma perspectiva, podemos, durante a realização desse trabalho, chegar à constatação de o quanto ele pode, de forma significativa, ajudar as crianças a ter uma melhor condição de aprendizagem.

Ao se pensar em trazer uma proposta relacionada à aprendizagem dos alunos sobre a promoção da saúde, a importância do hábito alimentar e os cuidados com a higiene bucal, imediatamente pensou-se no Pixton, pois ele, sendo usado a partir da proposta constante nesse trabalho, poderá ser de grande importância para o seu aprendizado. Cabe-nos, no entanto, ressaltar a importância para os professores das diferentes áreas do conhecimento.

Não se pode deixar de ressaltar a importância da utilização do software Pixton para a realização de tarefas e atividades, pois destacamos a importância dele para as crianças como um todo. Podemos ressaltar que, nos moldes tradicionais de ensinar, para alguns docentes, trabalhos como esse em laboratórios com os alunos não serve para nada.

Foi possível verificar, após a realização da revisão de literatura que o Pixton se mostra uma importante ferramenta para a aquisição do conhecimento durante o processo de ensino e aprendizagem do aluno.

Pode-se, diante do contexto educacional, elencar vários fatores favoráveis à utilização do Pixton, criador de histórias em quadrinhos para os alunos, como também para o meio acadêmico como um todo, pois são vários os ganhos significativos para a criança, dentre tantos podemos citar: criatividade, memorização, concentração, aquisição do conhecimento e desenvolvimento intelectual e interpessoal da criança.



Com a proposta de poder buscar algo que pudesse minimizar os problemas relacionados à dificuldade de entender, aprender e até mesmo de memorizar os conteúdos e ensinamentos se buscou como metodologia ativa o uso da plataforma Pixton.

No que diz respeito aos muitos temas transversais e aos importantes conteúdos na formação do aluno, faz-se necessário para que haja a aprendizagem significativa sobre esse determinado conteúdo ficou ainda mais fácil e eficiente a partir do uso dessa plataforma, pois nele existe a possibilidade de inúmeras conversações e diálogos entre os personagens das histórias em quadrinhos criadas no próprio software.

Concluindo, não podemos deixar de recomendar que o uso do Pixton, criador de histórias em quadrinhos, seja uma constante nas turmas de diferentes séries. Acredita-se que, a partir dessa metodologia ativa, constante nesse trabalho, o professor poderá proporcionar ao aluno uma aula diferente e, dessa maneira, ampliar as possibilidades para que o aluno consiga aprender.

No que tange aos meios acadêmicos, esse trabalho poderá ser de suma importância para futuras pesquisas. Sendo assim, poderá tornar-se importante para professores, alunos e demais pessoas ligadas à educação, sobretudo porque permite que todos se desenvolvam ativamente por meio da educação, com o suporte da tecnologia.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. Informática e formação de professores. Brasília: Ministério da Educação, 2000.

ANSELMO, Zilda Augusta. Histórias em quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1997. 126p.



CAGNIN, Antonio Luiz. Os quadrinhos: linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2014.

CABELLO, K. S. A.; DE LA ROCQUE, L.; SOUSA, I. C. F. DE. Uma história em quadrinhos para o ensino e divulgação da hanseníase. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, v. 9, n. 1, p. 225–241, 2010.

CARUSO, F.; SILVEIRA, C. Quadrinhos para a cidadania. *História, Ciências, Saúde - Manguinhos*, v. 16, n. 1, p. 217-236, 2009

CAVALCANTE, M. B. A educação frente as novas tecnologias: Perspectivas e desafios. 2012. Disponível em: <https://escola-drxavierdealmeida.blogspot.com/2012/02/educacao-frente-as-novas-tecnologias.html> Acesso em: 09 mai. 2020.

DEMO, P. Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.

FEIJÓ, MÁRIO. Quadrinhos em Ação – Um século de Histórias. 1. ed. São Paulo: Ed. Moderna, 1997.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários para a prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

FURLAN, Cleide. HQ e os “Syndicates norte-americanos”. In: LUYTEN, Sonia M. (org.). Histórias em quadrinhos – leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1984.

GATTI, B. A formação de professores e carreira: problemas e movimentos de renovação. Campinas, SP: Autores Associados, 1997.



GOIDA, H. C. Pequena história das histórias em quadrinhos. In: GOIDA, H. C.; KLEINERT, A. Enciclopédia dos quadrinhos. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

LIBÂNEO, J. C. Didática. São Paulo: Cortez, 1991.

MARTINS, Maria de Lourdes Zanetlini. Aprender a ensinar com as novas mídias [s.n] 1995

MOURA, Mariluce. A prima pobre das ciências sociais: entrevista com José Marques de Melo. In: Pesquisa FAPESP, n. 201. São Paulo, novembro de 2012.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

SAMPAIO, Marisa Narcizo. LEITE, Lígia Silva. Alfabetização tecnológica do professor. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SILVA, Gilda Carla de Jesus; MENEZES, Talita Santos. Alfabetização Tecnológica, 2014

VALENTE, José Armando. Aprendizagem continuada ao longo da vida. Pátio Revista Pedagógica, São Paulo, ano 4, n. 15, p. 9-12, nov. 2000/jan. 2001.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A., VERGUEIRO, W. (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 31-64

