



HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO PARA A SAÚDE: O PROGRAMA PIXTON® NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Vanessa Lee Ferreira Cavalcante; Nayara Alexandre da Silva; Maria Gabriella Lacerda Sales; Marcelle de Oliveira Martins – LEPAFS/DEF/CCS - Universidade Federal da Paraíba; nessel20@hotmail.com

Compreender as diferentes formas de representação e comunicação propiciadas pelas novas tecnologias que possam ser aproveitadas de forma produtiva na escola é um dos desafios atuais da Educação. É importante que o professor conheça diversas maneiras, recursos ou estratégias de ensino e como fazer uso delas, oferecendo aos seus alunos oportunidades de ter vivências e experiências variadas de aprendizado, sobretudo criando situações para desenvolver independência de pensamento e criatividade. Um recurso de aprendizagem lúdico e de fácil interpretação são as Histórias em Quadrinhos (HQ), consideradas um meio de comunicação de massa que atende e estimula principalmente crianças e adolescentes, visto que são imagens animadas/expressivas em sequência definida, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no leitor. No presente trabalho relata-se a combinação destes dois universos: o uso das HQ através de ferramenta virtual, com objetivo de criar material didático para o ensino da saúde nas escolas. Utilizou-se o programa Pixton® para criar HQ com temas relacionados ao estilo de vida fisicamente ativo e saúde. Pixton® é uma ferramenta virtual que apresenta diversas opções de criação e seu leque de variedades (cenas prontas, personagens, objetos) é vasto, podendo-se contar com três opções de acesso: Diversão (totalmente gratuito), Empresa e Escola (estas só disponíveis para utilizadores registrados nas versões pagas). Uma das grandes vantagens desta ferramenta é ter interface e opções em Português, mesmo não sendo um programa brasileiro. Com o Pixton® foram criados seis HQ com sobre “Recomendações atuais de atividade física (AF) para crianças e adolescentes”, “Lazer ativo” e “Atitude positiva frente à AF”, além de cenas para oito Jogos dos 7 erros. Para melhor aproveitamento dos utilizadores (professores ou



alunos) foi também criado um tutorial do programa Pixton®. Como reflexões, salienta-se que o Pixton® é um programa que pode utilizado em todas as disciplinas e por diferentes professores da escola, por ser de fácil manuseio e acesso, podendo-se assim renovar os recursos e materiais didáticos constantemente. Por ser gratuito, pode ser amplamente desfrutado por crianças e adolescentes em qualquer local com acesso a *internet*, ampliando as possibilidades de renovar e realizar tarefas educativas. Ainda, é um programa que pode despertar a criatividade do aluno, estimulando esta importante capacidade cognitiva. Porém, há aspectos negativos no Pixton® Diversão (opção gratuita), tais como: não há opção de troca de roupas ou cabelos entre as personagens pré existentes; a maioria das personagens apresenta o mesmo padrão físico (magros e altos); existem poucas opções de personagens “crianças” disponíveis e não se pode evidenciar palavras de diálogos ou legendas com negrito ou itálico. Contudo, considera-se interessante que o professor utilize o Pixton® e as HQ como estratégia educacional, disponibilizando para o educando caminhos para interligar os conteúdos tratados na escola com situações de seu cotidiano, inclusive de forma inter e transdisciplinar. Assim pode-se acrescentar não somente novos recursos e tecnologia ao ambiente escolar, como se criam fatores de enriquecimento do ensino como um todo, os quais sempre foram e sempre serão importantes para dinamizar a Educação.

Palavras-chave: Tecnologia virtual; Histórias em quadrinhos; Educação.