

O USO DA PLATAFORMA PIXTON NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE NARRATIVAS SOBRE HERANÇA MONOGÊNICA¹

Natália Elvira Sperandio (UFSJ)
Jaíne das Graças Oliveira Silva Resende (UNIPTAN)

Resumo: o presente trabalho possui como finalidade demonstrar de que forma uma plataforma tecnológica, neste caso específico a Pixton, pode auxiliar no processo de ensino aprendizagem de professores no contexto acadêmico do ensino superior. Pautada em uma prática interdisciplinar, nosso trabalho consistiu em promover um ensino que visasse articular duas disciplinas do curso de enfermagem: leitura e produção de gêneros acadêmicos e Embriologia. Por meio de metodologia descritiva e bibliográfica, foi possível observar que, ao trazermos para a sala de aula uma atividade dinâmica, interativa, houve maior participação e envolvimento dos alunos. Fator que repercutiu de forma significativa no envolvimento entre as professoras/alunos e entre os próprios alunos.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; Produção textual; Embriologia.

1 Introdução

Visando um ensino mais ativo e focado no aluno, o presente trabalho se propôs a desenvolver uma atividade interdisciplinar entre as disciplinas Leitura e produção de gêneros acadêmicos e Embriologia/Fundamentos de Genética, tendo como ferramenta o site *pixton*. Nossa proposta consistiu em levar nossos discentes a produzirem histórias em quadrinhos sobre Padrões de Herança Monogênica.

Para isso, utilizaram os conteúdos apresentados pela professora de língua portuguesa, em especial, aqueles dedicados aos tipos e gêneros textuais; e o conteúdo sobre alguns distúrbios autossômicos e sexuais transmitidos geneticamente, lecionado pela professora de biologia. Nosso público alvo foram os alunos do terceiro período do curso de Enfermagem do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves (UNIPTAN), localizado na cidade de São João del-Rei.

Como resultado de nosso trabalho, observamos que, apesar de ter ocorrido em um primeiro momento resistência por parte de alguns alunos, em especial no uso da ferramenta, houve grande interação entre os alunos, entre os alunos e as teorias apresentadas, refletindo de forma significativa no conhecimento por eles adquiridos.

2 Ensino e histórias em quadrinhos

Ao pensarmos em histórias em quadrinhos (HQ) temos que remeter seu início aos primórdios da civilização, como afirma Vergueiro (2014). Sua origem deve-se ao fato dos homens primitivos, como forma de buscarem comunicação com seus contemporâneos, registravam imagens gráficas nas paredes da caverna. Para o autor, apenas com o progresso tipográfico e com os conglomerados jornalísticos que a HQ passou a ser vista como meio de comunicação de massa.

Ao trazermos esse gênero para o contexto escolar, devemos nos ater ao fato das HQs, em anos remotos, não serem bem vistas, já que se acreditava que o seu uso poderia prejudicar o desenvolvimento cognitivo do aluno ou causar problemas comportamentais nos jovens e adolescentes. Vergueiro (2014) afirma que essa situação se modificou em 1990, quando as HQs passaram a ser incorporadas aos materiais didáticos.

* XV Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e XII Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online.

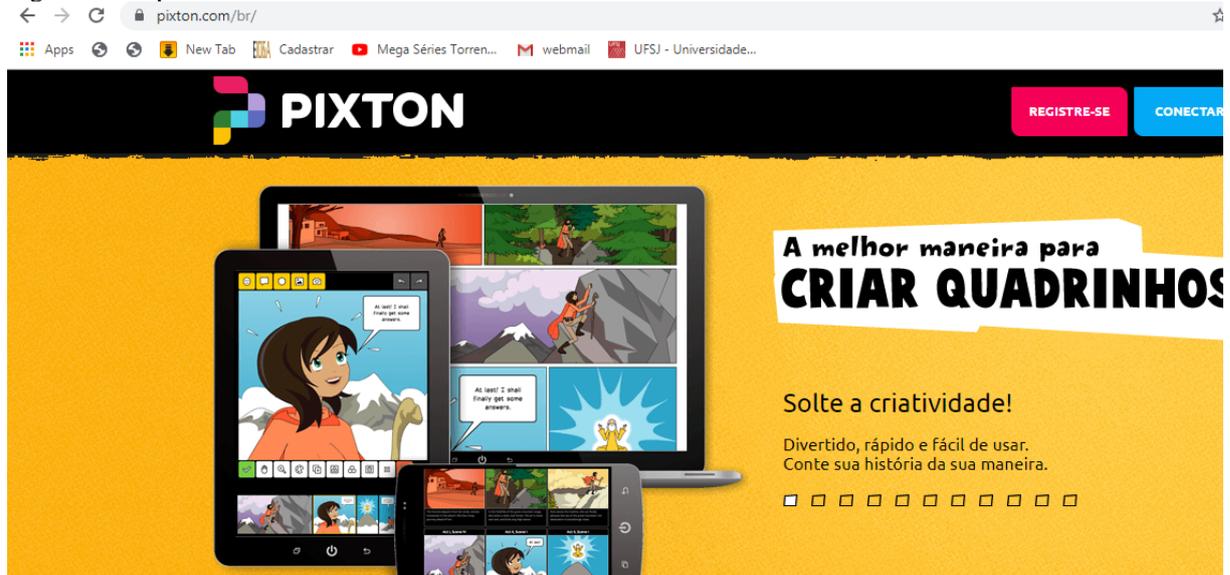
O autor prossegue seus postulados ao colocar alguns pontos favoráveis a utilização das HQs no contexto de ensino: o fato dos alunos quererem ler os quadrinhos; palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos; as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar; os quadrinhos têm um caráter globalizador; os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

3 O site Pixton

O site pixton é um espaço virtual que permite a criação de histórias em quadrinhos (HQs). Nesse ambiente, após o cadastro, o usuário passa a ter a possibilidade de criar suas histórias em quadrinhos, compartilhá-las, publicá-las, baixá-las e imprimi-las.

Em sua criação, o autor da HQ conta com diversas ferramentas para expor suas ideias, seus conhecimentos, para lidar com diferentes linguagens, como também interagir com as características desse gênero. Na figura abaixo, apresentamos a imagem inicial desse site.

Figura 1: site pixton



Fonte: <https://www.pixton.com/br/>

Destacamos que o site oferece diferentes ferramentas para a elaboração da história. Por meio do seu uso, os autores recorrem a vários mecanismos que, de forma intuitiva e prática, auxiliam na produção de textos divertidos e colaborativos. Como exemplo, podemos citar o portfólio de cenários e imagens predefinidas que podem ser inseridas nas narrativas, sendo que essa inserção será escolhida dependendo do assunto a ser abarcado.

Figura 2. Ferramentas do site pixton

	<p>1º ícone: Insere e cria <i>emoticons</i>; 2º ícone: Insere as falas dentro dos balões; 3º ícone: Insere imagens de: objetos, animais, seres fantásticos e símbolos; além de onomatopeias e linhas de movimento. 4º ícone: Insere os cenários.</p>
	<ul style="list-style-type: none">  - Salvar o painel ou requadro produzido;  -Colore o personagem, os balões o cenário;  - Altera a nitidez da imagem;  - Move as personagens e os objetos;  -Proporciona um efeito de animação das ações - dos personagens, repetindo algumas cenas;  -Lixeira- exclui todos o itens;  -Fecha o quadrinho;  - Exclui os itens indesejados.

Fonte: Silva e Oliveira, 2018.

3 Desenvolvimento do trabalho

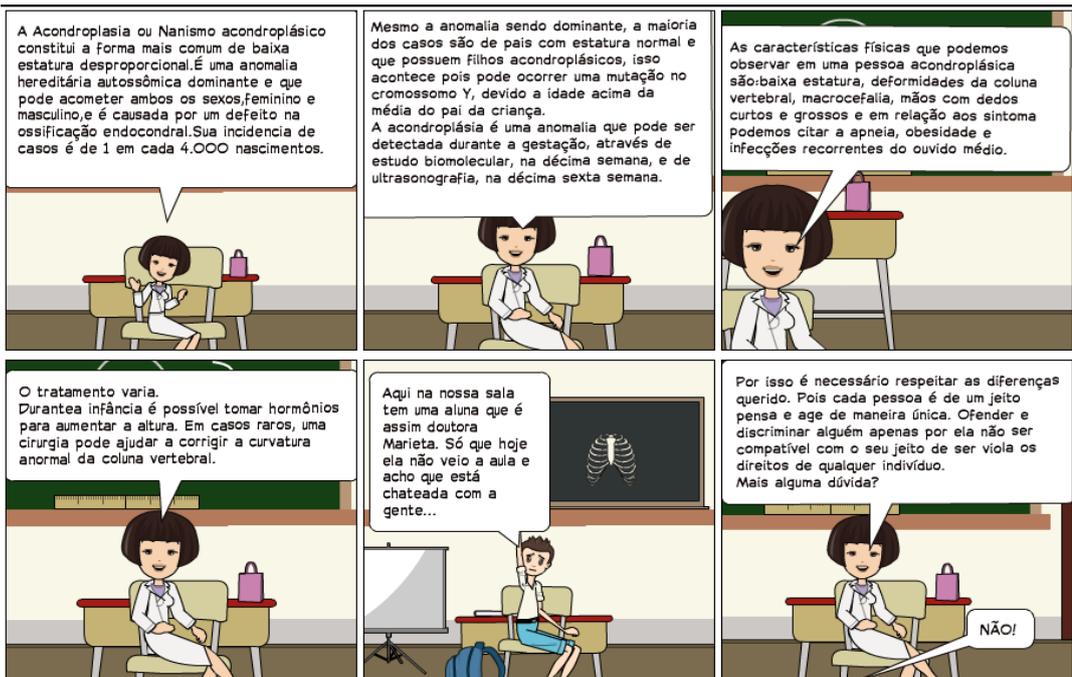
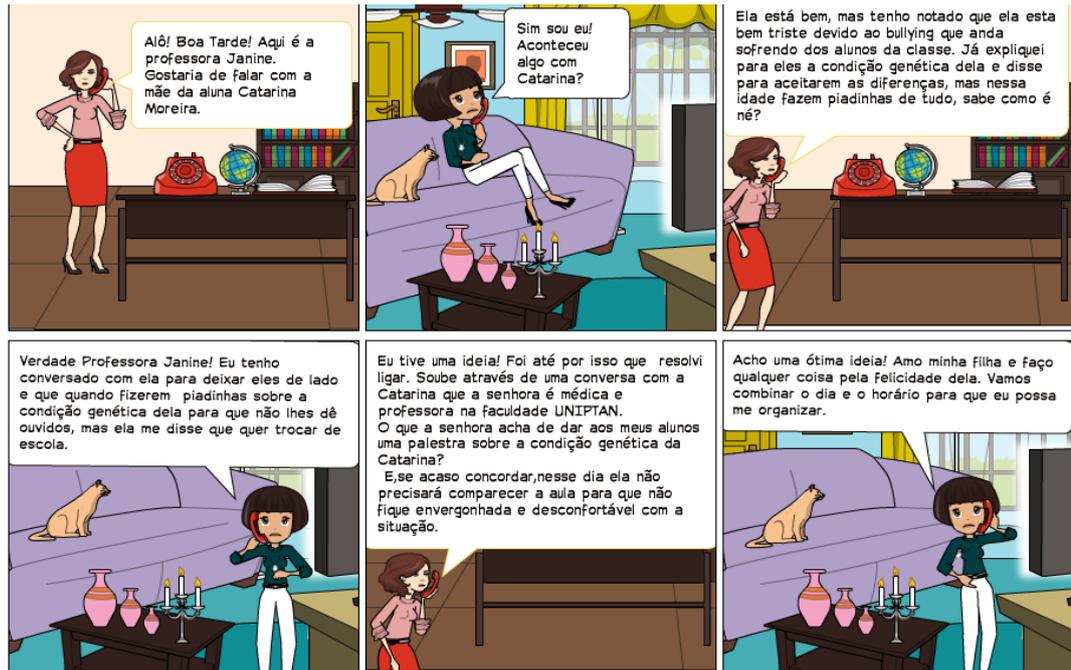
A execução da pesquisa ocorreu no primeiro semestre de 2019, no Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN. Para que o determinado trabalho fosse desenvolvido, traçamos os seguintes objetivos: como objetivo geral, promovemos o ensino de gêneros textuais, tipos textuais e algumas doenças autossômicas e sexuais transmitidas geneticamente, para que, com base na matéria apresentada, os alunos pudessem produzir cartilhas tendo como ferramenta o site <https://app.pixton.com/>; enquanto que os nossos objetivos específicos constituíam-se em fazer com que os alunos fossem capazes de produzir e identificar o gênero textual quadrinho, permitir ao aluno a capacidade de escrever e ler de forma crítica os tipos textuais narrativo, dissertativo e argumentativo; conhecessem algumas anomalias transmitidas geneticamente e soubessem diferenciar os tipos de herança autossômica e sexual dominante e recessiva. Para tal proposta, traçamos uma metodologia bibliográfica, feita por meio de pesquisa descritiva.

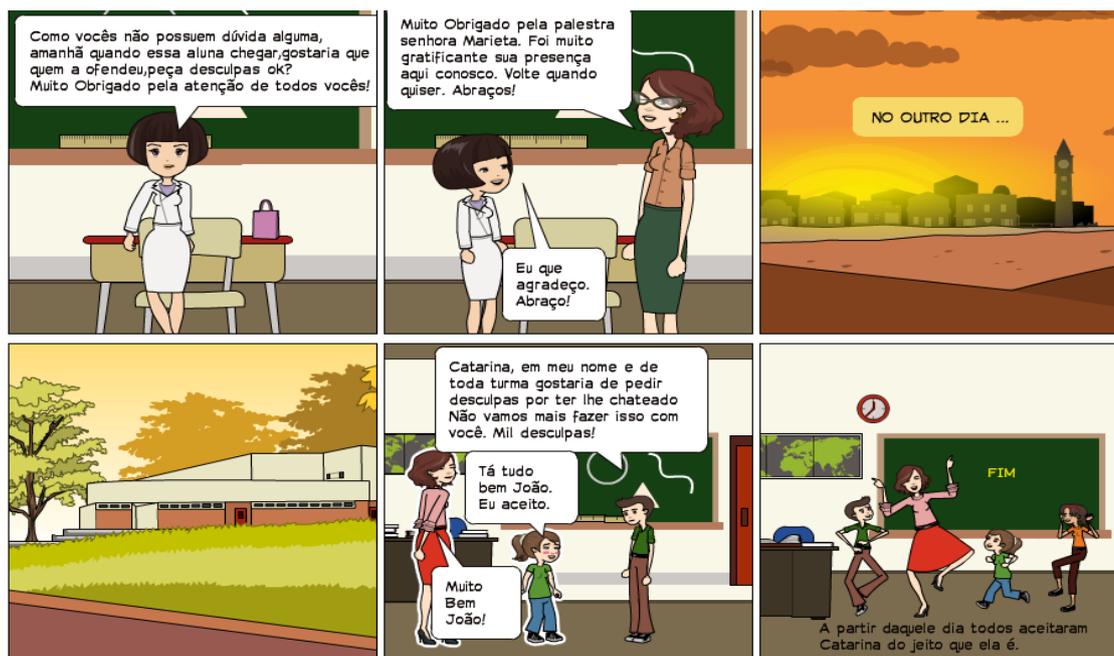
Como primeiro passo de nosso projeto, levamos nossos alunos ao laboratório de informática da instituição, para que pudéssemos apresentá-los o site pixton e os auxiliássemos no manuseio desse site. Em um segundo momento, foram divididos os grupos e os temas. Após essa divisão, cada grupo ficou responsável por buscar referências bibliográficas que pudessem os auxiliar na construção de suas narrativas.

Finalizados os quadrinhos, os alunos os encaminharam às docentes responsáveis pelas disciplinas. O próximo passo da nossa proposta consistiu em imprimir esses quadrinhos, em formato de cartilhas, para que possam ser distribuídas em nossa comunidade.

A seguir apresentamos o exemplo de uma história produzida por nossos alunos:







4 Conclusão

Ao final do presente trabalho, observamos que, mesmo havendo certa resistência por parte dos alunos no início, especialmente, em relação às dificuldades que alguns possuíam com o manuseio do computador, houve grande interação entre os grupos. Depois de terem conhecido e aprendido a utilizar o site pixton, nossos discentes demonstraram grande curiosidade não apenas em navegar pela plataforma, mas também em buscar referencial teórico que pudessem os auxiliar na construção das narrativas que foram apresentadas nas histórias por eles construídas. Um fator que chamou nossa atenção enquanto docentes foi a criatividade dos grupos ao construírem seus quadrinhos, já que cada grupo buscou de forma didática, divertida, apresentar as diferentes anomalias que estudaram em sala.

Referências

SILVA, E.M.; OLIVEIRA, R.S. O USO DE HQS PIXTON COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DA COESÃO E DA COERÊNCIA. Araguaína. **Entreletras**: v.09, n.03, out/dez. 2018.

VERGUEIRO, W. **Uso das HQs no ensino**: Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2014.