

ARTIGO/DOSSIÊ

SEQUÊNCIA DIDÁTICA MEDIADA PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA POTENCIALIZAR A PRODUÇÃO ESCRITA NOS ANOS INICIAIS

EMANUELLY ROQUE FERREIRA
DIRCE APARECIDA FOLETTO DE MORAES

Emanuely Roque Ferreira

Graduada em Pedagogia, pela Universidade Estadual de Londrina/UEL.

Participou do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência e do Programa Residência Pedagógica.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4616856711926763>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0008-4045-664X>.

E-mail: emanuely.roque@uel.br.

Dirce Aparecida Foletto de Moraes

Professora do Departamento de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPEDU), pela Universidade Estadual de Londrina/UEL.

Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP/Presidente Prudente.

Participa do GEPE/UEL e do Programa Residência Pedagógica. É coordenadora do grupo de pesquisa DidaTic.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8411252065542751>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-1392-1605>.

E-mail: dircemoraes@uel.br.

Resumo: A presente pesquisa teve como objetivo investigar em que medida uma sequência didática com o uso das plataformas *Book Creator* e *Bitmoji* podem potencializar a produção escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir da produção da autobiografia do estudante. Este estudo é resultado da Iniciação Científica e se caracteriza por uma abordagem qualitativa na modalidade pesquisa-intervenção. Os participantes são estudantes de uma turma do 4º ano dos Anos Iniciais de uma escola municipal da cidade de Londrina, participante do Programa Residência Pedagógica. Os dados foram coletados por meio de observação, análise das atividades realizadas pelos estudantes, depoimentos dos estudantes durante as aulas e um questionário individual. Os resultados indicam que estas ferramentas interativas são atrativas aos estudantes e, dessa forma, podem contribuir para a produção de textos mais significativos, ampliação do processo de escrita, o repertório textual e a liberdade criativa, além de auxiliar na construção de aprendizagens e na aquisição de novos conhecimentos. Os resultados indicam ainda que as tecnologias digitais podem potencializar as práticas de escrita quando utilizadas para promover autoria, produção, estimular a imaginação e a criatividade de forma lúdica e interativa.

Palavras-chave: Educação Escolar. Sequência didática. Tecnologias Digitais. Escrita. Aprendizagem.

Abstract: The present research aimed to investigate to what extent a didactic sequence using the platforms *Book Creator* and *Bitmoji* can enhance writing production in the Early Years of Elementary School through the production of students' autobiographies. This study is the result of Scientific Initiation and is characterized by a qualitative approach in the research-intervention modality. The participants are students from a 4th-grade class in the Early Years of a municipal school in the city of Londrina, participating in the Pedagogical Residency Program. Data were collected through participant observation, analysis of activities carried out by students, students' testimonials

during classes, and an individual questionnaire. The results indicate that these interactive tools are appealing to students and, thus, can contribute to students producing more meaningful texts, expanding the writing process, textual repertoire, and creative freedom, as well as assisting in the construction of learning and the acquisition of new knowledge. The results also indicate that digital technologies can enhance writing practices when used to promote authorship, production, stimulate imagination, and creativity in a playful and interactive way.

Keywords: School Education. Didactic Sequence. Digital Technologies. Writing. Learning.

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais têm se tornado ferramentas indispensáveis para nosso cotidiano e estão presentes em quase todas as áreas da nossa vida pessoal, profissional e acadêmica. No contexto da sociedade contemporânea, as formas de interação, socialização e comunicação das crianças estão sendo cada vez mais mediadas pelo uso dos dispositivos móveis. Segundo Costa, Duqueviz e Pedroza (2015), o termo mais comum utilizado para se referir aos dispositivos eletrônicos e tecnológicos como computador, tablets, internet e smartphones é Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Ainda de acordo com os mesmos autores:

Na contemporaneidade, as TDIC são instrumentos situados na história e na cultura da sociedade, ao menos nas sociedades que introduziram, se apropriaram e se organizaram ao redor das tecnologias digitais para realizar suas atividades produtivas. (COSTA; DUQUEVIZ; PEDROZA, 2015, p. 605)

Estes dispositivos apresentam-se como potencializadores das práticas comunicativas e interativas e oferecem possibilidades e

novos horizontes para se pensar as ações educativas que envolvem “[...] formas inéditas de interação e aprendizagem” (COLL; MAURI; ONRUBIA, 2023, p. 12). No entanto, precisamos entender que não são simples recursos de ensino, mas apresentam grande potencial para as práticas educativas e devem ser entendidas como mediadoras do processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Graça, Ramos e Solé (2021, p. 313), “[...] a integração das tecnologias digitais nas escolas desafia os agentes educativos a criarem ambientes digitais e ativos que garantam uma aprendizagem efetiva”.

Como fruto do contexto, o interesse em estudar esse tema surgiu durante a graduação em Pedagogia, visando compreender mais sobre as tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem e suas possíveis potencialidades. Partindo deste contexto, essa pesquisa tem como objetivo investigar em que medida uma sequência didática com o uso das plataformas *Book Creator* e *Bitmoji* podem potencializar a produção escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir da produção da autobiografia do estudante.

Com base no objetivo geral, os objetivos específicos delineados têm por finalidade entender o papel da tecnologia digital no contexto escolar; identificar as potencialidades das plataformas *Book Creator* e *Bitmoji* para as produções de escrita da autobiografia dos estudantes do ensino fundamental; delinear e avaliar uma intervenção a partir da elaboração de uma sequência didática com o uso destes dispositivos para a produção escrita da autobiografia.

Este trabalho faz parte do grupo de estudos e pesquisas DidaTic/UEL e está vinculado ao projeto “Ambiências formativas com o uso de tecnologias digitais – fase II”, aprovado pelo Comitê de ética, CAAE: 78672624.7.0000.5231, e foi possibilitado a partir da participação no

Programa Residência Pedagógica em uma escola municipal situada na região oeste da cidade de Londrina-PR. A escola atende alunos desde o P5 até ao quinto ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e a Educação de Jovens e Adultos.

O presente trabalho está estruturado iniciando por essa introdução, seguido pelo referencial teórico que discute o uso das tecnologias digitais no contexto escolar. Em seguida, apresenta o percurso metodológico para a realização desta pesquisa, discussão e análise dos resultados e por fim as considerações finais que retomam o caminho percorrido.

REFERENCIAL TEÓRICO

Na sociedade contemporânea em que estamos inseridos, denominada por alguns autores (LÉVY, 2010; SANTOS, 2011) como cibercultura, vivemos um cenário em que muitas pessoas realizam inúmeras atividades no ciberespaço, como trabalhar, se comunicar, socializar e aprender. Para Santos (2011) a cibercultura “[...] é a cultura contemporânea estruturada pelo uso das tecnologias digitais em rede nas esferas do ciberespaço e das cidades”.

Nas escolas, o uso pedagógico das tecnologias digitais está ganhando cada vez mais espaço e credibilidade como elementos mediadores que podem possibilitar experiências de ensino e de aprendizagem. No entanto, tal potencialidade não está restrita à ferramenta em si, pois é necessária a criação de ambientes virtuais e elaboração de estratégias didáticas que promovam uma aprendizagem concreta (GRAÇA; RAMOS; SOLÉ, 2021, p. 3130).

Segundo Marinho e Lobato (2008), desde a década de 80 os computadores estão presentes nas escolas brasileiras por meios

de laboratórios de informática, ainda que tímidos e restritos às escolas de rede particular e foi na década de 90 que a inserção dos computadores na rede pública se deu por meio do Proinfo, programa de formação instituído pelo Ministério da Educação (MEC). Atualmente, mesmo após a pandemia da Covid-19, que obrigou a todos o uso massivo dos dispositivos digitais como mediadores das práticas educativas, ainda é comum ver que estes aparatos tecnológicos são utilizados para pesquisas rápidas sobre determinados conteúdos e não são vistos como instrumentos importantes para o processo de ensino e aprendizagem.

Para Belloni e Gomes (2008), a internet além de ser uma fonte inesgotável de informação, é também uma rede técnica que possibilita interações sociais de forma virtual na qual a sua difusão entre os jovens, ocorre com enorme velocidade, e conseqüentemente desafia as instituições responsáveis pelo processo de socialização, são elas família, escola e Estado. Segundo as mesmas autoras, o uso das TDIC pode propiciar novas aprendizagens e novos modos de aprender, porém, o uso das tecnologias digitais no contexto escolar não é suficiente por si só para inovar ou possibilitar experiências criativas.

Bicalho, Coll e Engel *et al.* entendem as TDIC como instrumentos culturais e, por isso, são “[...] capazes de mediar o processo de ensino e aprendizagem quando utilizadas de diferentes formas pelos professores. Entendidas desta forma, permitem aos professores autorregular a sua prática, com potencial para introduzir importantes mudanças cognitivas, afetivas e psicológicas” (BICALHO; COLL; ENGEL *et al.*, 2022, p. 564, tradução nossa).

Diante do exposto pelos autores, entendemos que as práticas pedagógicas podem ser potencializadas pelas tecnologias digitais

se os professores receberem uma formação adequada para utilizar esses instrumentos de forma pedagógica. Essa formação é necessária para se apropriar do potencial mediador dos dispositivos e que as experiências vivenciadas contribuam significativamente nos estudos e na construção de novos conhecimentos dos estudantes.

Importante destacar que as tecnologias digitais não são apenas recursos para serem usados de forma pontual nas pesquisas dos estudantes, mas precisamos entendê-las “[...] como ferramenta que podem promover desenvolvimento cognitivo e social dos alunos” (MAIA; BARRETO, 2012, p. 48) e possibilitar experiências de aprendizagem. Em concordância com Oliveira *et al.* (2023, p. 7):

[...] a ação dos alunos de apenas como um sujeito passivo, como reprodutor de informação que cumpre suas obrigações (de aluno), são reflexos da construção histórica da instituição escolar, que por séculos teve seu modo de ensino voltado para a memorização e cópia, no falar/ditar do mestre o que afasta o sujeito da liberdade de criar.

Outra questão relevante com relação ao uso das tecnologias digitais de informação e comunicação é o fato de que estas não devem ter como objetivo somente o consumo de conteúdos, mas precisam ser entendidas como mediadoras do processo cognitivo, da relação entre estudantes e destes com os conteúdos (COLL; MAURI; ONRUBIA, 2010), servindo para ampliar as capacidades cognitivas.

As tecnologias digitais são excelentes ferramentas interativas e, quando usadas de forma pedagógica, ou seja, para proporcionar experiências de autoria, colaboração, elaboração e reelaboração do pensamento, negociação, parceria, diálogo, trocas compartilhadas e a construção conjunta (MORAES; LIMA, 2019) podem “[...] potencializar

a motivação e a disponibilidade psicológica para aprender, sem as quais não há aprendizagem” (BELLONI; GOMES, 2008, p. 738) e contribuir com o processo formativo do estudante.

Como exemplo de ambientes digitais interativos que podem promover experiências de aprendizagem, destacamos duas que fazem parte deste estudo. O primeiro é o aplicativo *Bitmoji*. Este permite a criação de avatares, na qual o estudante pode construir uma representação de si mesmo com todas as suas características físicas, personalizá-lo de acordo com as inúmeras opções que o aplicativo fornece e depois transformá-lo em emoji. De acordo com Santos, Martins e Silva (2023, p. 131):

As possibilidades de montagem de avatares propiciadas pela ferramenta demonstram a grande diversidade que somos e que pode ser explorada nas aulas, visando torná-las mais dinâmicas e interativas, além de permitir reflexões indispensáveis sobre a diversidade humana e o mundo digital.

O aplicativo *Bitmoji* é um ambiente digital interativo, envolvente e lúdico e apresenta, como potencial, a possibilidade de instigar a criatividade, a imaginação, o autoconhecimento. Além disso, a criação dos avatares “[...] demonstra a grande diversidade que somos e que pode ser explorada nas aulas visando torná-las mais dinâmicas e interativas, além de permitir reflexões indispensáveis sobre a diversidade humana e o mundo digital” (SANTOS; MARTINS; SILVA, 2023, p. 131).

O outro ambiente digital selecionado para este estudo foi a plataforma de produção de livro digital *Book Creator*. Esta também se constitui como uma ferramenta interativa, lúdica e muito intuitiva, ou seja, de fácil acesso e manuseio para os estudantes dos Anos Iniciais. Segundo Uliano (2016, p. 17), é por meio das tecnologias que “[...] o

ser humano se comunica e se expressa de diversas formas utilizando textos, sons, gráficos, imagens [...]”, sendo assim, a plataforma *Book Creator* oportuniza aos seus usuários diversas maneiras de expressão escrita nas páginas de um livro digital.

No tocante às potencialidades desta ferramenta no contexto educativo podemos destacar a autoria, a imaginação, o caráter lúdico e interativo que podem contribuir para incentivar e ampliar as experiências de escrita. O estudo realizado por Silva *et al.* (2023, p. 14) evidencia que a experiência com o *Book Creator* tornou a prática pedagógica desafiadora e interativa e consideram que sua utilização é favorável para a “[...] promoção de aulas dinâmicas e criativas, oportunizando aos educandos vivenciarem diversas formas de leituras substanciais, enriquecendo seu conhecimento e sua formação cultural tornando-o protagonista de seu aprendizado”.

PERCURSO METODOLÓGICO

O presente trabalho apresenta os resultados de uma pesquisa interventiva, de abordagem qualitativa, que teve por finalidade investigar em que medida uma sequência didática com o uso das plataformas *Book Creator* e *Bitmoji* podem potencializar a produção escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir da produção da autobiografia da criança. Referente à abordagem qualitativa, os autores Bogdan e Blikken esclarecem que:

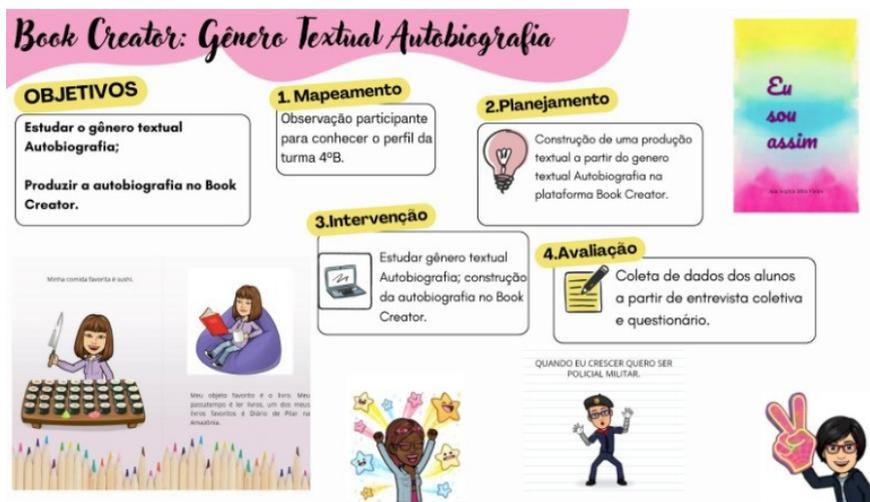
Os investigadores qualitativos frequentam os locais de estudo porque se preocupam com o contexto. Entendem que as ações podem ser melhor compreendidas quando são observadas no seu ambiente habitual de ocorrência. Os locais têm de ser entendidos no contexto da história das instituições a que pertencem. (1994, p.48)

Segundo os autores, na investigação qualitativa a fonte dos dados é o ambiente natural, dessa forma, na pesquisa qualitativa o pesquisador se insere dentro do objeto de estudo como instrumento principal. A escolha pela pesquisa-intervenção se deu pelo fato de que o pesquisador é um indivíduo participativo no objeto de pesquisa, assim como pelo fato de se constituir como uma experiência rica na produção de dados científicos. Segundo Rocha (2003), “A pesquisa-intervenção consiste em uma tendência das pesquisas participativas que busca investigar a vida de coletividades na sua diversidade qualitativa, assumindo uma intervenção de caráter socioanalítico” (apud AGUIAR, 2003; ROCHA, 1996, 2001).

A escolha pela sequência didática para o desenvolvimento dessa pesquisa se deu por ela corresponder a um conjunto de atividades interligadas na qual é possível trabalhar com mais tempo o conteúdo escolhido e chegar ao objetivo proposto.

Este estudo foi desenvolvido com uma turma do quarto ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental composta por 20 estudantes, em um total de seis encontros, sendo um por semana com duração de quatro horas, totalizando 24 horas ao final, no período de abril a junho do ano de 2023. A sequência didática das intervenções foi planejada levando em consideração a realidade identificada durante o período de observações, que antecederam as intervenções. As observações permitiram identificar dificuldades em relação à produção escrita, ao mesmo tempo em que houve pouco interesse por tal atividade. A partir disso, construímos uma sequência didática para trabalhar com o gênero textual “Autobiografia” com suporte das plataformas *Book Creator* e *Bitmoji*. O percurso da sequência didática pode ser observado na figura 1 e, na sequência, o detalhamento de cada intervenção.

Figura 1— Autobiografia



Fonte: As próprias autoras (2023).

Quadro 1 — Intervenção 1

Leitura de textos autobiográficos;
Levantamento de hipóteses sobre os textos com a intenção de chegar mais próximo do conceito do gênero textual autobiografia;
Apresentação do gênero textual autobiografia;
Definição de Autobiografia e ressaltar o que significa AUTO da palavra Autobiografia;
Apresentação das características de uma autobiografia;
Explicação da diferença entre o Gênero Textual Autobiografia e Gênero Textual Biografia. Como apoio, foi utilizado o livro da Ruth Rocha <i>O velho, o menino e o burro e outras histórias caipiras</i> , que contém uma autobiografia e uma biografia no final do livro.

Fonte: As próprias autoras (2023).

Quadro 2 — Intervenção 2

Construção da autobiografia e do avatar no <i>Bitmoji</i> ;
Retomada da discussão e atividade da aula anterior;
Levantamento de sugestões de informações que irão compor a produção da autobiografia. Após isso, analisar quais informações definitivamente serão usadas;
Início da construção da autobiografia;
Construção do avatar no aplicativo <i>Bitmoji</i> .

Fonte: As próprias autoras (2023).

Quadro 3 — Intervenção 3

Apresentação da plataforma <i>Book Creator</i> e suas funções existentes;
Escolha do título do livro digital;
Início da produção da autobiografia na plataforma <i>Book Creator</i> utilizando tablets fornecidos pela escola.

Fonte: As próprias autoras (2023).

Quadro 4 — Intervenção 4

Continuidade na produção da autobiografia na plataforma <i>Book Creator</i> ;
Seleção dos avatares no <i>Bitmoji</i> para compor o livro digital.

Fonte: As próprias autoras (2023).

Quadro 5 — Intervenção 5

Identificar e corrigir os erros de ortografia na autobiografia produzida na plataforma <i>Book Creator</i> .

Fonte: As próprias autoras (2023).

Quadro 6 — Intervenção 6

Apresentação do livro digital para a turma;
Questionário avaliativo sobre a experiência.

Fonte: As próprias autoras (2023).

Para esta sequência didática, as plataformas digitais selecionadas foram:

1. *BitMoji*: aplicativo gratuito somente de emoticons que tem por finalidade serem usados em aplicativos de mensagem, como o *Whatsapp*. O aplicativo permite ao usuário criar seu próprio avatar de acordo com as suas características físicas e personalizar seu avatar em inúmeras situações que estão disponíveis dentro do *BitMoji*.

A escolha pela utilização deste aplicativo se deu no fato de que a possibilidade de construir os avatares conscientiza e permite reflexões ao indivíduo sobre a grande diversidade que somos. Os avatares construídos pelos estudantes tiveram como finalidade compor as páginas da autobiografia dentro do *Book Creator*, visando auxiliar na produção da narrativa sobre si.

2. *Book Creator*: plataforma online na qual é possível a produção de livros digitais. O acesso à plataforma é de forma online e gratuita no website *Book Creator*. Quando realizado o cadastro, o docente tem a possibilidade de criar uma biblioteca virtual na plataforma onde poderá ter acesso e acompanhar a construção dos livros de seus estudantes. Na plataforma é possível escolher o *template*, inserir temas, linhas, cores, figuras, imagens, fazer ilustrações e escrita. O *Book Creator* permite que o usuário explore a plataforma e expresse a sua criatividade durante a construção do livro. Os livros digitais autobiográficos foram produzidos em tablets fornecidos pela escola local e em notebooks e tablets pessoais que fornecemos.

Os instrumentos qualitativos utilizados nesta pesquisa para coletar os dados foram: observação, análise das atividades realizadas

pelos estudantes, depoimentos dos estudantes durante as aulas e questionário individual.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A turma era composta por 20 estudantes, sendo 9 meninos e 11 meninas, que tinham, em média, nove a dez anos. Diante das observações previamente realizadas na turma do quarto ano B, foi possível observar que, de modo geral a turma era agitada, muitos alunos participavam e conversavam bastante durante as aulas, principalmente os meninos, e isso se refletia quando eram questionados sobre algo durante as atividades propostas. Além disso, também foi possível perceber o pouco interesse que os estudantes possuíam no momento de realizar uma produção textual no caderno. Alguns estudantes não possuíam repertório textual e conseqüentemente se sentiam desmotivados a escrever. Dessa forma, delineamos uma sequência didática com as plataformas *Book Creator* e *Bitmoji* para potencializar a produção escrita dos estudantes na produção da sua autobiografia.

Na primeira intervenção da sequência didática fizemos um acordo, de forma oral, para que todos participassem da proposta. Nesse momento os estudantes se mostraram empolgados. Iniciamos a atividade entregando três textos autobiográficos para leitura. Questionamos se eles conseguiam identificar semelhanças entre os textos e as respostas foram diversas: famoso; nome; data de nascimento; filiação; história de vida; passatempo/tempo livre. Perguntamos aos estudantes sobre o gênero do texto e eles responderam que se tratava da história de vida da pessoa. Vale ressaltar que não mencionamos o conceito de autobiografia, pois gostaríamos

de ouvir o conhecimento prévio dos estudantes a respeito dos textos. Tínhamos como objetivo instigar os estudantes para a construção do conceito de “autobiografia”. No entanto, se aproximaram do que esse gênero textual significa quando falaram “história de vida da pessoa”. Após esse momento explicamos que tudo que havíamos conversado se tratava do Gênero Textual Autobiografia.

Na sequência, expomos no quadro os conceitos de autobiografia, a diferença de autobiografia e biografia e as características de uma autobiografia. Além disso, questionamos onde poderíamos encontrar um texto autobiográfico e as respostas foram: livros; internet; redes sociais. Ao final, explicamos aos estudantes que posteriormente cada um faria a produção da sua autobiografia e para isso deveriam realizar uma breve atividade que consistia em escrever uma informação que gostariam de ter nas autobiografias.

Na segunda intervenção, relembramos o que foi trabalhado na aula anterior. Na tentativa de construir conhecimento de forma coletiva e colaborativa, solicitamos que nos ajudassem a pensar nos critérios que poderiam compor o texto autobiográfico. Esta atividade teve uma participação significativa da turma e as sugestões foram: nome completo, data de nascimento, escola, nome dos pais, momento especial, o que gostaria de ser quando crescer. As sugestões foram dispostas no quadro de giz e discutidas no grande grupo de forma coletiva. Todos concordaram em manter as sugestões e, na sequência, as crianças deram início à construção da autobiografia no caderno de produção de texto, tomando como base os critérios construídos coletivamente.

Outro desafio proposto foi a criação do avatar no aplicativo *Bitmoji*. Para entenderem o que era um avatar, mostramos um exemplo e os

emoticons (figurinhas) por meio do aplicativo. Para otimizar o tempo, explicamos aos estudantes que, enquanto eles realizavam a produção da autobiografia, seriam chamados três estudantes por vez para criar o seu avatar, que posteriormente também iria compor nas páginas da autobiografia. A construção do avatar, que teve duração em média de 10 a 15 minutos, permitiu que os estudantes criassem os personagens de acordo com suas características físicas, inserindo elementos que usavam e/ou que gostavam de usar no dia a dia. Ao final da atividade no *Bitmoji*, foi possível perceber que a maioria dos avatares criados pelos estudantes se assemelhava às suas características.

Figura 2 — Avatares



Fonte: As próprias autoras (2023).

Nessa intervenção pedagógica foi possível perceber que alguns estudantes possuíam facilidade no manuseio dos dispositivos disponibilizados, enquanto outros estudantes sentiram dificuldades em utilizar o teclado do notebook por não estarem familiarizados com a ferramenta.

Em relação à produção da autobiografia, pudemos observar que alguns estudantes não possuíam muito repertório textual e que escreviam apenas informações básicas em poucas linhas, enquanto outros estudantes exploravam e escreviam de forma mais tranquila, seguindo os critérios construídos coletivamente.

Na terceira intervenção, informamos aos alunos que iríamos utilizar a plataforma *Book Creator* para a construção de um livro digital a partir da produção escrita sobre sua autobiografia. Apresentamos a plataforma e as orientações técnicas relacionadas aos itens que iriam precisar utilizar para escrever, inserir figuras, desenhar e alterar o layout das páginas e outras informações necessárias à construção da autobiografia no *Book Creator*.

Para tanto, propomos a eles a escolha de um nome coletivo para o livro que estava em elaboração. Apenas cinco nomes foram sugeridos, alguns estudantes pensaram no nome individualmente, enquanto outros pensaram junto com os colegas. Da mesma forma que os critérios para a construção da autobiografia foram pensados de forma coletiva, o nome do livro também foi escolhido em conjunto a partir de uma votação, sendo que o título “Eu sou assim” foi o mais votado. Os nomes sugeridos e a votação podem ser conferidos no quadro a seguir:

Quadro 7 — Votação para a escolha do nome do livro

NOMES SUGERIDOS	QUANTIDADE DE VOTOS
Minha autobiografia	1
Minha vida em páginas	3
Meu mundinho	2
Eu sou assim	11
Minha vida	3

Fonte: As próprias autoras (2023).

Para o exercício prático da produção da autobiografia optamos por utilizar os tablets que a escola possuía, no entanto, apenas três funcionaram perfeitamente, então foi preciso elaborar estratégias. Disponibilizamos os próprios notebooks para que mais estudantes pudessem realizar a atividade. Ao todo foram seis dispositivos utilizados na terceira aula da sequência didática: 3 tablets e 3 notebooks. Por conta dos poucos tablets disponíveis, comunicamos aos estudantes que eles apenas iriam dar início a construção do livro digital para que todos pudessem participar da atividade proposta no dia e dariam continuidade na produção na aula seguinte. Optamos por essa estratégia, pois se tratava de uma atividade que demandava tempo e não seria possível todos os estudantes terem acesso aos poucos dispositivos disponíveis ao mesmo. Nessa atividade, observamos que a maioria dos estudantes conseguiu explorar a plataforma sem muitas dificuldades.

Na quarta intervenção, prosseguimos com a atividade da produção do livro na plataforma *Book Creator*. Enquanto alguns estudantes utilizavam os tablets que funcionavam, outros que estavam à espera de um equipamento, realizavam atividades relacionadas à autobiografia que haviam sido planejadas previamente, pensando na possibilidade dos tablets não funcionarem para todos ao mesmo tempo, como na aula anterior. Apenas três estudantes haviam terminado a elaboração do livro na terceira aula e foram poucos os que precisaram de auxílio referente à plataforma. Enquanto os estudantes terminavam a produção da autobiografia, fomos chamando um estudante por vez para que fizesse a escolha dos emoticons do *Bitmoji*, seguindo o roteiro, para compor nas páginas da autobiografia. Pudemos observar que, para os estudantes, foi

um momento muito rico e animador, pois puderam explorar seus avatares em inúmeras situações.

Na quinta intervenção, o objetivo era fazer juntamente com os estudantes a correção dos erros ortográficos identificados na autobiografia, na própria plataforma *Book Creator*. Um estudante por vez era chamado para identificar os erros gramaticais e fazer a correção. Os estudantes que faltaram na aula anterior puderam terminar nesse dia a criação do livro digital.

Na sexta intervenção, já com a atividade finalizada, relembramos todo o processo das aulas anteriores, sobre a aprendizagem do gênero textual Autobiografia, a construção do avatar e do livro digital na plataforma *Book Creator*. Explicamos que faríamos a apresentação dos livros para a turma. Apenas quatro estudantes não quiseram apresentar e isso foi respeitado.

O momento da apresentação dos livros digitais proporcionou uma prática de socialização entre a sala e possibilitou aos alunos expressarem a visão que possuíam de si mesmos, além de conhecerem mais seus colegas. Conforme Oliveira *et al.* (2023, p. 8) esclarece, permitir que o estudante expresse e compartilhe as suas criações em sala de aula é uma oportunidade de dialogar, pois possibilita que o aluno tenha voz própria, autonomia e que tenha liberdade de expressão.

Ao final das intervenções, procedemos à realização de um questionário levando em consideração as aulas sobre o gênero textual autobiografia, a construção do avatar e a produção do livro digital no *Book Creator*. No que se refere à produção da autobiografia individual (criando avatar e escrevendo pelo notebook/tablet no *Book Creator*), questionamos os estudantes se eles gostaram de

realizar essa produção. Os dados revelam que o uso pedagógico das tecnologias digitais e plataformas on-line para a realização de atividades, propiciam diferentes experiências e descobertas de novas habilidades, incentivando os alunos a participarem ativamente das propostas. A seguir alguns excertos para ilustrar:

- Eu achei muito legal e divertido. Achei também muito interessante mexer com aparelhos diferentes do que eu uso em um dia normal de escola. (Estudante A)
- Eu amei criar o meu avatar porque dá para fazer igual eu sou na vida real, eu também amei fazer o meu livro porque dá para escrever tudo sobre mim. (Estudante C)
- Sim, porque a atividade é diferente e divertida e eu nunca fiz meu avatar, por isso gostei. (Estudante E)

Sobre a proposta de construir seu avatar no aplicativo *Bitmoji* e inseri-lo na autobiografia, foi possível perceber que os estudantes se envolveram com a atividade em um processo criativo, autoral e interativo e se sentiram satisfeitos com a produção. A seguir algumas respostas:

- Eu gostei do meu avatar na autobiografia porque dá para expressar o que eu estou sentindo no momento. (Estudante C)
- Eu achei incrível poder fazer uma versão minha só que em um tablet. Eu também achei muito legal porque tinha qualquer tipo de pessoa. (Estudante A)
- Eu achei legal criar meu avatar no *Bitmoji* porque pude criar eu mesma. (Estudante E)
- Eu achei uma proposta ótima, porque é um jeito divertido de aprender. (Estudante B)

Em relação à primeira resposta em que estudante C escreve “[...] porque dá para expressar o que eu estou sentindo no momento” ele está se referindo aos inúmeros emojis na plataforma *Bitmoji* que transmitem diversos sentimentos. Ao refletir sobre a resposta do estudante B, é válido destacar que o aplicativo *Bitmoji* disponibiliza várias características físicas para que o indivíduo possa escolher com qual mais se identifica, possibilitando o autoconhecimento e autoria.

Foi questionado aos estudantes como eles se sentiram escrevendo a autobiografia em forma de livro digital na plataforma *Book Creator*. As respostas evidenciam a satisfação ao utilizar tal ferramenta para construir a autobiografia. Alguns se sentiram escritores e profissionais ao manusear a ferramenta com facilidade. Diferentemente de uma produção realizada no caderno, a escrita digital instiga o estudante por saber que ficará disponível na rede. A seguir alguns excertos para ilustrar:

- Me senti um profissional, porque eu não sei mexer em computadores, só um pouco. (Estudante H)
- Me senti uma escritora escrevendo minha autobiografia. (Estudante E)
- Eu achei super legal porque é fácil, rápido e dá para pôr o que eu quiser. (Estudante C)
- Eu me senti confortável escrevendo no *Book Creator*. (Estudante D)

No questionário também buscamos entender se para o estudante existia diferença entre escrever no tablet/notebook e escrever no caderno. As respostas indicam que, de forma unânime, existe uma diferença considerável entre as duas formas de escrever e que escrever no artefato digital é mais fácil, mais rápido, mais prático,

indicando que há uma certa “autodidaxia” (BELLONI; GOMES, 2008), conforme expressam alguns estudantes:

- Sim, é mais fácil escrever no notebook/tablet do que no caderno. (Estudante E)
- Eu acho que é mais fácil no computador porque não dói a mão e é mais rápido. (Estudante C)
- Sim, tem umas diferenças. Às vezes teve umas travadas e no caderno não tem. E eu também acho mais fácil no caderno. (Estudante A)
- Sim, escrever no tablet/notebook é mais prático e no caderno é um pouco mais demorado. (Estudante B)

As respostas indicam que o uso dessas ferramentas pode ser estimulante em uma atividade que tem como proposta a produção textual, isso porque escrever em dispositivos digitais “[...] é percebido como uma atividade lúdica, gerando maior motivação e interesse, facilita o desenvolvimento do processo motor da escrita e os processos cognitivos de aquisição de leitura” (BELLONI; GOMES, 2008, p. 737).

Outra questão levantada no questionário foi se os estudantes haviam gostado de criar um livro digital. As respostas indicam que a proposta de criar o livro foi uma experiência inovadora para os estudantes e que todos gostaram muito da experiência.

- Sim. Eu já amo livros e rede social também e os dois juntos fica incrível. (Estudante A)
- Sim, porque é uma atividade diferente e divertida, e também eu amo falar sobre mim. (Estudante B)
- Foi muito legal, nunca fiz algo assim. (Estudante H)

Em relação a utilizar mais a plataforma *Book Creator* durante as aulas, as respostas apontam que a plataforma *Book Creator* como

ferramenta pedagógica estimula o interesse dos estudantes referente à produção textual por proporcionar uma experiência atrativa e lúdica. Destaque para as seguintes respostas:

- Porque eu nunca usei e gostaria de usar mais vezes. (Estudante G)
- Porque é um jeito legal de aprender escrevendo. (Estudante E).
- Eu gostaria de usar mais vezes porque é uma outra experiência. (Estudante C)
- Porque é divertido e interessante e também dá para fazer várias coisas. (Estudante A)

Sobre a utilização de dispositivos digitais como tablet/notebook nas aulas de forma recorrente, os estudantes também responderam que gostariam de utilizá-los mais vezes, pois consideram divertida a forma de aprender tendo como recurso o uso dos dispositivos digitais nas aulas por ser algo que não ocorre com frequência e, no caso de alguns estudantes, por terem acesso a tablets/notebooks somente na escola.

- É mais legal para escrever e também é uma forma mais legal de aprender. (Estudante A)
- Porque eu não tenho tablet e nem computador em casa, então é muito divertido mexer em um. (Estudante B)
- Porque é divertido, dá para aprender as coisas se divertindo e é fora do comum nas aulas. (Estudante C)
- Porque a gente quase não usa o tablet/notebook na escola. (Estudante E)

Durante a realização da sequência didática, assim como o estudante B, houve relatos por partes de poucos alunos que disseram

não possuir tablets ou computador, e que só possuíam acesso ao celular de algum familiar quando lhes era permitido. Belloni e Gomes ressaltam que:

[...] o uso pedagógico das TIC pode potencializar a motivação e a disponibilidade psicológica para aprender, sem as quais não há aprendizagem. Este potencial é extremamente importante para crianças e adolescentes desfavorecidos, para os quais o acesso às TIC na escola é fonte de sentimentos de autoestima, condição necessária, embora não suficiente, para a aprendizagem. (2008, p. 738)

Os dados coletados a partir das observações realizadas durante as intervenções, a análise das atividades realizadas pelos estudantes, os depoimentos durante as aulas e o questionário individual nos possibilitaram perceber que a sequência didática envolvendo a produção da autobiografia realizada na plataforma *Book Creator* e o avatar produzido no aplicativo *Bitmoji* potencializaram a produção escrita na medida em que os estudantes se sentiram mais envolvidos a criar sua história a partir do uso dos dispositivos digitais, na qual não é recorrente ter a presença dessas ferramentas nas atividades pedagógicas.

Além disso, a sequência didática trouxe outras possibilidades, como o desenvolvimento da autoria nos estudantes, o trabalho colaborativo, da criação e cocriação. Conforme Oliveira *et al.*:

[...] ao considerarmos a importância das tecnologias digitais nas práticas de socialização, aprendizagem e desenvolvimento dos alunos, a escola precisa se constituir como o ambiente de diálogo, reconhecendo os dispositivos digitais como instrumentos da cultura que podem potencializar a aprendizagem e possibilitar experiências formativas de autoria, colaboração, criação e cocriação. (2023, p. 03)

De acordo com Fernandes e Milano (2015, p. 216) a autoria é um aspecto importante no contexto educativo, pois o “sujeito escreve imprimindo as marcas de sua subjetividade”, sendo assim, a autoria permite ao aluno reconhecer a sua identidade a partir da sua própria criação. O estudante se colocando em posição de autor, ele se responsabiliza pelas suas criações.

Assim, entendemos que a sequência didática atingiu seu objetivo e possibilitou a esta turma uma experiência diferenciada de aprendizagem, que contribuiu para o processo formativo da construção da escrita por crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou investigar em que medida o uso das plataformas *Book Creator* e *Bitmoji* podem potencializar a produção escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir da produção da autobiografia da criança.

Com a análise dos dados coletados foi possível perceber grande entusiasmo em utilizar as tecnologias digitais e as plataformas *Book Creator* e *Bitmoji* para a construção da autobiografia e consequentemente auxiliar na produção escrita. Os dados também revelaram que os estudantes gostam de utilizar essas ferramentas nas aulas, pois são atrativas a eles.

A sequência didática proposta nesta experiência contribuiu com a produção escrita, ampliação do repertório textual e a liberdade criativa, além de auxiliar na construção de aprendizagens e na aquisição de novos conhecimentos. Os dados revelam ainda que as tecnologias digitais podem potencializar as práticas de escrita quando utilizadas para promover autoria, produção, estimular a imaginação e a criatividade de forma lúdica e interativa.

No entanto, a falta de uma infraestrutura adequada se constituiu como um fator limitante no processo e exigiu uma reorganização da proposta para que pudesse ser concretizada. Assim entendemos que políticas de investimento não só em formação dos professores, mas também em infraestrutura adequada são aspectos necessários quando se pensa no uso das tecnologias digitais como potencializadores das práticas educativas.

REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. In: *Educação & Sociedade*. Campinas, n. 104, v. 29, p. 717-746, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/TnqxLwrqkSJc6CmgLf8dMgg/>. Acesso em: 18 nov. 2023.
- BICALHO, Rute Nogueira de Moraes; COLL, Cesar, ENGEL, Ana *et al.*. Integração das TIC nas práticas docentes: proposições ao modelo SAMR. In: *Educação Tech Research Dev*. v. 71, p. 563–578, 2022. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-022-10169-x#author-information>. Acesso em: 18 nov. 2023.
- BOGDAN, Robert Charles; BIKLEN, Sari Knopp. *Investigação Qualitativa em Educação: Uma Introdução à Teoria e aos Métodos*. Porto: Porto Editora, p. 48-52, 1994.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- COLL, Cesar; MAURI, Teresa; ONRUBIA, Javier. A incorporação das tecnologias de informação e da comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLL, Cesar; MONEREO, Carles. (Orgs.). In: *Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação*. Porto Alegre: Artmed, p. 66-93, 2010.
- COSTA, Sandra Regina Santana; DUQUEVIZ, Barbara Cristina; PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. In: *Psicologia Escolar e Educacional*. São Paulo, n. 3, v. 19, p. 603-610, set./dez., 2015. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-770355>. Acesso em: 20 nov. 2023.

FERNANDES, Carolina; MILANO, Selma S. de Souza. A escrita nos anos iniciais e a emergência da autoria. In: NASCIMENTO, Lucas do (Org.). In: *Leitura e escrita: o ensino na Alemanha, no Brasil, na França e na Suécia*. Alemanha: NEA, p. 207-241, 2015.

GRAÇA, Vânia; RAMOS, Altina; SOLÉ, Graça. O potencial da plataforma digital Book Creator na produção de narrativas históricas em ambientes de aprendizagem ativos para o desenvolvimento da consciência histórica em alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico. In: SILVA, Bento; ALMEIDA, Leandro S.; BARCA, Alfonso; PERALBO, Manuel; ALVES, Regina (Orgs.). In: *Atas do XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga: Universidade do Minho. Centro de Investigação em Educação (CIEd), set. de 2021. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/76004>. Acesso em: 19 nov. 2023.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3.ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MAIA, Dennys Leite; BARRETO, Marcilia Chagas. Tecnologias digitais na educação: uma análise das políticas públicas brasileiras. In: *Educação, Formação & Tecnologias*. Costa da Caparica, n. 1, v. 5, p. 47-61, 2012. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/eduform/v05n01/v05n01a05.pdf>. Acesso em: 24 out. 2023.

MARINHO, Simão Pedro P.; LOBATO, Wolney. Tecnologias digitais na educação: desafios para a pesquisa na pós-graduação em educação. In: *Colóquio de Pesquisa em Educação*. Belo Horizonte, v. 6, p. 1-9, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Simao-Marinho/publication/255648750_Tecnologias_digitais_na_educacao_desafios_para_a_pesquisa_na_pos-graduacao_em_educacao/links/54b6f9f20cf24eb34f6e9856/Tecnologias-digitais-na-educacao-desafios-para-a-pesquisa-na-pos-graduacao-em-educacao.pdf. Acesso em: 19 nov. 2023.

MORAES, Dirce Aparecida Foletto; LIMA, Claudia Maria de. Os artefatos digitais como ferramentas mediadoras das atividades cognitivas dos estudantes: possibilidades para novos cenários de aprendizagem. In: *Educar em Revista*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, n. 78, v. 35, p. 243-262, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.59642>. Acesso em: 21 nov. 2023.

OLIVEIRA, Sabrina Tacasse de; BELEZE, Nathalia Martins; NASCIMENTO, Francielle Pereira; MORAES, Dirce Aparecida Foletto de. Vídeo como potencializador

de autorias. In: *Cenas Educacionais*. Caetité, n. e17032, v. 6, p. 1-20, 2023. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/17032/12154>. Acesso em: 11 nov. 2023.

SANTOS, Edméa. A cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos. In: FONTOURA, Helena Amaral; SILVA, Marco (Orgs.). *Práticas pedagógicas, linguagem e mídias: desafios à Pós-graduação em Educação em suas múltiplas dimensões*. Coleção ANPED SUDESTE, livro 1. Rio de Janeiro: ANPEd Nacional, p. 75-98, 2011. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4707843/mod_resource/content/1/ebook1.pdf#page=75. Acesso em: 16 ago. 2023.

SANTOS, Mateus Jose dos; MARTINS, Sidney Pires; SILVA, José Fernandes da. O uso do Bitmoji em práticas de ensino. In: *Revista Interdisciplinar Sulear*. Uberaba: UEMG, n. 06, v. 14, p. 126-141, 2023. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/6428/4631>. Acesso em: 15 set. 2023.

SILVA, Andréa Cristina da; SILVA, Cristiane Severino da; DUTRA, Alessandra; MENON, Maurício Cesar. Book Creator: ferramenta digital no ensino dos clássicos literários. In: *Revista UFG*. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, v. 23, p. 1-32, 2023. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/75944/40362>. Acesso em: 22 out. 2023.

ULIANO, Kelly Christian Machado Luiz. *Tecnologia digital de informação e comunicação (TDIC) na educação: aplicativos e o mundo tecnológico no contexto escolar*. 2016. 50f. Monografia (Especialização em Educação na Cultura Digital) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/169814>. Acesso em: 17 nov. 2023.