



O USO DO BITMOJI EM PRÁTICAS DE ENSINO
EL USO DE BITMOJI EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES
THE USE OF BITMOJI IN TEACHING PRACTICES

Mateus Jose dos Santos¹
Sidney Pires Martins²
José Fernandes da Silva³

Resumo:

O presente trabalho descreve as potencialidades da ferramenta Bitmoji em práticas de ensino desenvolvidas para serem implementadas na Educação Básica. Com a pandemia, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) ganharam notório destaque podendo ser utilizadas em uma gama de estratégias didático-pedagógicas que podem impulsionar os processos de ensino e aprendizagem. A referida pesquisa foi realizada com 110 docentes de um município capixaba, por intermédio de um curso de formação continuada realizado no 2º Semestre de 2021. O curso versava sobre as metodologias ativas e as ferramentas digitais, dentre elas, o Bitmoji. Para essa investigação, de natureza qualitativa, serão debatidas algumas das produções coletadas durante o curso visando compreender os limites e as potencialidades da Ferramenta Bitmoji e as possibilidades de incentivo à criatividade que a ferramenta pode oportunizar. A pesquisa demonstrou que além de estimular a sensibilidade criativa, o Bitmoji é uma ferramenta que propicia o desenvolvimento de atividades conceituais, procedimentais e atitudinais. Além disso, as ferramentas digitais devem ser utilizadas para o desenvolvimento de um pensamento crítico e reflexivo, de modo que, tais recursos possibilitem uma Alfabetização Tecnológica dos indivíduos envolvidos nas mais diversas situações de aprendizagem.

Palavras-chave: Bitmoji. Ferramentas Digitais. Práticas de ensino.

¹ Doutorando em Educação para a Ciência pela UNESP-Bauru. Licenciado em Química pela Universidade Federal de Viçosa (UFV). Professor da Educação Básica. <https://orcid.org/0000-0001-6968-2722>, e-mail: mateus.j.santos@ufv.br

² Doutorando em Educação pela Universidade Federal de Viçosa (UFV). Mestre em Administração. Professor no Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG). <https://orcid.org/0000-0002-4890-9307>, e-mail: prof_sidneymartins@saberesaber.com.

³ Doutor em Educação Matemática pela UNIAN/SP. Licenciado em Matemática. Professor do Instituto Federal de Minas Gerais - Campus São João Evangelista <https://orcid.org/0000-0002-5798-5379>, e-mail: jose.fernandes@ifmg.edu.br.

Abstract

The present work describes the potential of the Bitmoji tool in teaching practices developed to be implemented in Basic Education. With the pandemic, Digital Information and Communication Technologies (DICT) have gained notorious prominence and can be used in a range of didactic-pedagogical strategies that can boost teaching and learning processes. This research was carried out with 110 teachers from a municipality of Espírito Santo, through a continuing education course held in the 2nd Semester of 2021. The course was about active methodologies and digital tools, among them, Bitmoji. For this investigation, of a qualitative nature, some of the productions collected during the course will be discussed in order to understand the limits and potential of the Bitmoji Tool and the possibilities of encouraging creativity that the tool can provide. The research showed that in addition to stimulating creative sensitivity, Bitmoji is a tool that promotes the development of conceptual, procedural and attitudinal activities. In addition, digital tools must be used for the development of critical and reflective thinking, so that such resources enable a Technological Literacy of individuals involved in the most diverse learning situations.

Keywords: Bitmoji. Digital Tools. Teaching practices.

Resumen

El presente trabajo describe el potencial de la herramienta Bitmoji en las prácticas docentes desarrolladas para ser implementadas en la Educación Básica. Con la pandemia, las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) han cobrado notorio protagonismo y pueden ser utilizadas en un abanico de estrategias didáctico-pedagógicas que pueden dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta investigación fue realizada con 110 docentes de un municipio de Espírito Santo, a través de un curso de educación continua realizado en el 2º Semestre de 2021. El curso versó sobre metodologías activas y herramientas digitales, entre ellas, Bitmoji. Para esta investigación, de carácter cualitativo, se discutirán algunas de las producciones recopiladas durante el curso con el fin de comprender los límites y el potencial de la Herramienta Bitmoji y las posibilidades de fomentar la creatividad que la herramienta puede brindar. La investigación demostró que además de estimular la sensibilidad creativa, Bitmoji es una herramienta que promueve el desarrollo de actividades conceptuales, procedimentales y actitudinales. Además, las herramientas digitales deben ser utilizadas para el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, de modo que dichos recursos posibiliten una Alfabetización Tecnológica de los individuos involucrados en las más diversas situaciones de aprendizaje.

Palabras clave: Bitmoji. Herramientas digitales. Prácticas docentes.

INTRODUÇÃO

Iniciar uma investigação requer movimentos filosóficos, sociológicos e/ou epistemológicos que dialogam com questões que nos afetam e deve emergir de situações que estão imersas na sociedade da qual fazemos parte. Desse modo, nenhuma escolha de tema de pesquisa é arbitrária e condiz com questões sociais que por mais que não estejam verbalizadas, influenciam em nosso modo de ser no mundo. Assim, mergulhados em movimentos ontológicos que remontam nossas raízes socio-histórico-culturais e as trajetórias realizadas até o presente momento, o fenômeno investigado descrito nesta pesquisa tem como ênfase a ferramenta digital Bitmoji e suas interlocuções com as práticas de ensino realizadas na Educação Básica.

Considerando o cenário pandêmico que vem assolando o país e trazendo inúmeras consequências para o cenário educacional, as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDICs) (SOARES; COLARES, 2020) despontaram como potentes ferramentas que subsidiam as atividades em tempos de ensino remoto e/ou híbrido e podem estimular as interações sociais que estão fragilizadas atualmente. Nessa lógica, explorar as potencialidades e os entraves que as ferramentas podem evidenciar é oferecer aos professores novas possibilidades de tornar o seu contexto profissional mais dinâmico, seja no cenário da pandemia ou fora dele que demandará da prática docente estratégias cada vez mais audaciosas visando preparar o estudante para a vida que se encontra imersa em uma era informatizada. Nessa conjuntura, o retorno gradativo das atividades presenciais nos revela muitos desafios e nos mostra que a maioria dos professores e estudantes entraram em um processo de autorreflexão diante dos diversos acontecimentos que permearam as nossas vidas no período de distanciamento social demandando novas situações de aprendizagem nos contextos escolares.

Diante de tais mudanças e com a ascensão das TDICs, a presente investigação discorre sobre uma das inúmeras ferramentas digitais que vem sendo trabalhadas e implementadas em aulas remotas e/ou híbridas: o Bitmoji. A escolha dessa temática justifica-se pela lacuna existente na formação de professores da Educação Básica no que tange o uso das ferramentas digitais. Diversos trabalhos (RONDINI; PEDRO; DUARTE, 2020; SANTOS JUNIOR; MONTEIRO, 2020) apontam para inúmeras dificuldades que pairam na formação de professores referentes ao uso das ferramentas digitais existentes. Por outro lado, não buscamos incentivar o uso exacerbado de ferramentas, o que pode desencadear em um distanciamento tanto dos professores pelo excesso de informação quanto dos estudantes devido ao trabalho superficial com tais recursos. Almeja-se, portanto, alertar para o uso consciente de ferramentas digitais com vistas ao pensamento crítico e reflexivo e que desperte a sensibilidade criativa e estética dos docentes de modo que eles extrapolem práticas tradicionais arcaicas que ainda privilegiam a transmissão de informações acríticas e descontextualizadas da realidade e que, infelizmente, estão disseminadas em diversas situações de aprendizagem existentes na Educação Básica.

Partindo desses pressupostos, a pesquisa tem como objetivo investigar as contribuições do uso da ferramenta Bitmoji em práticas de ensino e suas interlocuções com a dimensão estética e criativa dos professores da Educação Básica. Assim, serão debatidas ações pedagógicas com professores da Educação Básica utilizando a ferramenta mencionada e possíveis contribuições para as estratégias didático-pedagógicas.

O alvorecer das ferramentas digitais na pandemia: tensões e tendências

Com o surgimento da pandemia da Covid-19 e a paralisação das atividades presenciais nas instituições escolares, diversas metodologias despontaram como possibilidades de desenvolvimento de atividades remotas e do (re)estabelecimento das interações sociais, agora medidas pelas tecnologias. As TDICs começaram a ser exploradas de maneira exacerbada em muitas práticas de ensino e diversas limitações foram notadas, dentre elas, o despreparo para lidar com tais ferramentas o que pode implicar em um uso inadequado das potencialidades que este recurso pode gerar e a utilização exagerada de forma acrítica das TDICs ocasionando em uma repulsa no uso destes recursos tanto dos docentes quanto dos discentes. Em complementação a estas ideias, Cordeiro (2020, p. 4) ainda aponta que:

[...] muitos professores ainda veem a tecnologia em sala de aula como mais uma ferramenta de ensino onde por muitas vezes, aplicam a mesma metodologia tradicional de ensino o que pode significar um retrocesso diante dos avanços tecnológicos no qual vivemos. (CORDEIRO, 2020, p. 4).

A falta de formação continuada para o uso das TDICs está sendo uma realidade constatada atualmente na esfera educacional (GUEDES; SANTOS, 2020; MARTINS; SANTOS, 2021). Esse despreparo frente a múltiplas possibilidades de ensino que estão surgindo acaba fragilizando a formação docente, desencadeando uma série de implicações para as quais precisamos ter cautela. Por outro lado, precisamos assumir esta fragilidade na formação de professores e começar a nos organizar para o desenvolvimento de bons programas de formação docente, de modo que o professor não use as ferramentas digitais atreladas a metodologias arcaicas que vê o estudante como um ser passivo e receptor de informações acríticas. Nesta ótica, Moraes (1993, p. 23) já salientava que:

[...] pensar na formação do professor para exercitar uma adequada pedagogia dos meios, uma pedagogia para a modernidade, é pensar no amanhã, numa perspectiva moderna e própria de desenvolvimento, numa educação capaz de manejar e produzir conhecimento [...]

Diversas publicizações afloraram (ANJOS; FRANCISCO, 2021; BENEDITO; CASTRO FILHO, 2020; DIAS; PINTO, 2020; SOUSA; BORGES; COLPAS, 2020) reiterando o uso das tecnologias em práticas de ensino em diferentes componentes curriculares na Educação Básica. Entretanto, precisamos nos atentar nos tipos de práticas que vem sendo implementadas na *práxis* de forma a não reduzi-las a plataformas de transmissão de conhecimentos,

mas ferramentas potencializadoras de uma formação crítica, reflexiva, humana e emancipadora.

As tensões referentes ao uso destas tecnologias ainda deparam com um problema de políticas públicas educacionais. Concordamos que “a tecnologia vem sendo uma ferramenta muito importante para a formação das sociedades contemporâneas. Dessa maneira, os avanços tecnológicos também geraram diversas contribuições para a educação moderna” (PONTES et al., 2020, p. 4). Porém, ainda há uma falta de infraestrutura nos contextos educativos que não possibilita uma democratização do acesso às tecnologias digitais de forma equitativa gerando em uma série de complicações na formação dos estudantes. Além disso, muitos docentes tiveram que investir em aparelhos tecnológicos para conduzir minimamente suas práticas de ensino e responder a burocracias no sistema educacional, o que gera uma série de inquietações e maximiza o volume de trabalho para os profissionais da educação. Ataíde e Pinho (2013) já apontavam para necessidades formativas urgentes e necessárias no âmbito das tecnologias. Segundo as autoras,

O momento atual [era da informatização/contemporaneidade], marcado pelo advento das Novas Tecnologias de Comunicação e Informação (NTCI), requer do indivíduo uma formação que favoreça atuar com desenvoltura nos diversos contextos tecnológicos. Assim, **a educação precisa atender à emergência de uma sociedade que enfrenta diariamente o desafio de absorver os impactos advindos dos novos artefatos que surgem vertiginosamente.** Ademais, se movimentar entre o real e o virtual é uma habilidade a mais que se espera do profissional egresso das escolas e universidades brasileiras. (ATAÍDE; PINHO, 2013, p. 68, destaque nosso).

Diante dessa conjuntura e dos desafios sublinhados, não se pode utilizar como argumentação a não formação em tecnologias educacionais e ferramentas digitais como desculpa para não se atualizar diante de uma necessidade que nos bate à porta. Educar criticamente para a cidadania é um desafio diário que nos demanda uma luta constante e uma preparação para lidarmos com as adversidades que emergem da contemporaneidade. Tais desafios continuarão a surgir e os profissionais da educação precisam estar preparados para receber tais provocações e resignificá-las, sem deixar que a zona de conforto seja um impasse para as novas aprendizagens na formação docente.

Ainda sobre as Tecnologias, Sá e Endlich (2014, p. 65) elucidam que “a tecnologia sempre se constituiu ao longo da história da humanidade numa forma de o homem poder interferir na natureza, modificá-la, alterá-la de tal forma que pudesse garantir sua sobrevivência material e espiritual”. Logo, se buscamos uma formação cidadã precisamos, certamente, incluir as tecnologias e seus desdobramentos em nossas práticas de ensino, de modo que o discente possa ser preparado nesta área para o futuro que já está imerso em uma era digital. Nesta lógica, Marcelo (2009) frisa que:

[...] assumir que o conhecimento e os alunos [...] se transformam a uma velocidade maior à que estávamos habituados e que, para se continuar a dar resposta adequada ao direito de aprender dos alunos, teremos de

fazer um esforço redobrado para continuar a aprender (MARCELO, 2009, p. 8).

O continuar a aprender é constante e para não tratarmos as informações que vêm sendo disseminadas nos tempos atuais superficialmente, buscamos nesta investigação, dar ênfase a uma ferramenta digital ressaltando suas potencialidades e limitações na prática pedagógica. Assim, a escolha da ferramenta digital Bitmoji (BLACKSTOCK, 2021) pode ser um dos possíveis recursos que, se usado adequadamente nas aulas, poderá contribuir para uma formação mais crítica e estimular conexões com situações presentes no dia a dia dos indivíduos.

A ferramenta Bitmoji e suas implicações nos saberes-fazeres docentes

A ferramenta digital Bitmoji e suas interlocuções com práticas pedagógicas ainda é pouco explorada considerando a literatura nacional. A ferramenta citada possibilita a criação de avatares de diferentes formatos e formas, no qual, os indivíduos têm a oportunidade de montar um protótipo de como ele se enxerga. 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.

Para utilizar a ferramenta supracitada é necessário baixar o aplicativo no endereço eletrônico < <https://www.bitmoji.com/> > e realizar a montagem de avatares de acordo com a preferência do usuário. Em seguida, o aplicativo pode ser utilizado em aparelhos celulares ou integrados na plataforma *Google Chrome* como uma extensão. A ferramenta digital irá propiciar diversas possibilidades e formas dos avatares de acordo com o protótipo criado e o professor, por exemplo, poderá baixar tais imagens e integrá-las a outras ferramentas, tais como, o *Google* Apresentações, com o intuito de produzir seus materiais mais lúdicos e dinâmicos. Segundo Minero (2020),

O uso mais popular do Bitmojis na educação é para criar salas de aula virtuais ou centros de aprendizagem virtuais (normalmente hospedados no *Google Slides*, que podem ser integrados a um sistema de gerenciamento de aprendizagem [...], onde os professores publicam as aulas materiais e recursos para os alunos. A sala de aula de Bitmoji de cada professor é única. Alguns professores fizeram com que se parecessem com suas salas de aula ou casas da vida real, enquanto outros se inclinaram para a fantasia. (MINERO, 2020, s/p).

A pluralidade de formas que a ferramenta Bitmoji propicia aos indivíduos auxilia nas práticas pedagógicas, sobretudo, em um momento em que o professor não está desenvolvendo suas atividades presencialmente nos contextos educativos. A utilização dos avatares não vem para substituir o professor, mas engajar os estudantes em um novo

recurso que se bem explorado poderá atraí-lo para a aprendizagem de novos conhecimentos em diferentes componentes curriculares nas escolas. Além disso, a utilização do Bitmoji para a produção de avatares não deve ficar restrita apenas aos períodos de ensino remoto, mas deve ser explorada com o retorno das aulas presenciais como uma ferramenta que conecta os indivíduos a um mundo mais dinâmico e dotado de parâmetros multimodais.

Apesar de incipiente as publicizações referentes ao uso da ferramenta digital Bitmoji em atividades educacionais, há na literatura trabalhos (SIEGEL, 2011; MELO, 2016; FLORES; MARTA; SÁ; 2018; PEREIRA; MIRANDA; FONSECA, 2018) que exploram o mundo dos avatares em práticas de ensino. Tais publicações salientam para o caráter lúdico que tais avatares podem favorecer e apontam desdobramentos na aprendizagem, sobretudo, no que tange o interesse dos indivíduos que usufruem de tais atividades. Bailenson e Beall (2006) apontam três dimensões para as interações sociais modificadas com o advento das tecnologias de realidade virtual colaborativas. Tais autores intitulam tal fenômeno como Interação Social Transformada (IST).

A primeira dimensão do TSI [*Transformed Social Interacion*] é a transformação das habilidades sensoriais. Essas transformações aumentam as habilidades perceptivas humanas [...]. A segunda dimensão é o contexto situacional. Essas transformações envolvem mudanças na estrutura temporal ou espacial de uma interação [...]. A terceira dimensão da TSI é a autorrepresentação. Essas transformações envolvem dissociar a aparência ou comportamentos renderizados de avatares do humano dirigindo o avatar (BAILENSEN; BEALL, 2006, p. 2-4, tradução nossa).

As dimensões frisadas por Bailenson e Beall (2006) revelam que a utilização de avatares no ensino pode ir além do lúdico e explorar o campo de habilidades sensoriais e visões de mundo dos indivíduos que lançam mão destes recursos em seus contextos profissionais, além da autorrepresentação que também pode ser contemplada por meio da ferramenta Bitmoji. Logo, o meio social interfere na construção destas dimensões, tendo em vista que, os indivíduos ao construir seus avatares por meio de uma ferramenta digital tem a oportunidade de colocar suas impressões que são dotadas de construções sociais. Desse modo, os avatares construídos não necessariamente correspondem a uma autorrepresentação daquele que o constrói, tal como discutem Bailenson e Beall (2006). Segundo os autores,

Em outras palavras, os interagentes escolhem a maneira pela qual seus avatares são renderizados para outros [nos ambientes virtuais colaborativos], e essa renderização pode seguir como próximo ou tão díspar do estado real dos humanos que conduzem os avatares quanto eles tanto desejam. (BAILENSEN; BEALL, 2006, p. 4).

Não obstante, a potencialidade pedagógica deste recurso demanda uma formação contínua de modo que exploração desta ferramenta possibilite construções efetivas e dialogue com a dimensão criativa e estética dos sujeitos trazendo implicações em diversas esferas da vida cotidiana, dentre elas, os aspectos sociais, culturais e históricos dos indivíduos e suas realidades.

PERCURSO METODOLÓGICO

A metodologia que orientará a presente investigação será qualitativa (GODOY, 1995; LUDKE; ANDRÉ, 2011, ZANETTE, 2017) e permeará a descrição detalhada de todas as etapas da investigação. Desenvolver uma pesquisa qualitativa possibilita uma valorização das manifestações socio-histórico-culturais dos indivíduos e suas percepções sobre o fenômeno que se deseja pesquisar. Segundo Chizzotti (2003),

A pesquisa qualitativa recobre, hoje, um campo transdisciplinar, envolvendo as ciências humanas e sociais, assumindo tradições ou multiparadigmas de análise, derivadas do positivismo, da fenomenologia, da hermenêutica, do marxismo, da teoria crítica e do construtivismo, e adotando multimétodos de investigação para o estudo de um fenômeno situado no local em que ocorre, e enfim, procurando tanto encontrar o sentido desse fenômeno quanto interpretar os significados que as pessoas dão a eles (CHIZZOTTI, 2003, p. 222).

Assim, ao reunir percepções diferenciadas acerca dos sujeitos, tal como elucida Chizzotti (2003), temos a oportunidade de contemplar manifestações diversificadas sobre o fenômeno e tecer contribuições efetivas para uma determinada questão de pesquisa. Além disso, a pesquisa qualitativa nos dá embasamentos que nos auxiliam a superar tradições positivistas de pesquisas em Ciências da Educação que ainda pairam em métodos científicos tradicionais e um reproducionismo de técnicas que desconsideram as subjetividades emergidas das análises das percepções dos sujeitos em análise.

A pesquisa aqui descrita foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) sendo avaliada pelo Instituto René Rachou FIOCRUZ - Minas Gerais sob o CAAE 50424021.6.0000.5091. Submeter uma pesquisa ao CEP nos possibilita uma maior segurança ética na condução das etapas de investigação e, conseqüentemente, auxilia na obtenção de melhores análises dos resultados coletados. Nesta investigação, foram pesquisados 110 professores da Rede Municipal de Ensino de Venda Nova do Imigrante (ES) no 2º Semestre de 2021. Durante todo o semestre, os professores do município participaram de um curso de formação continuada em Metodologias Ativas e Ferramentas Digitais que versava sobre 30 ferramentas que poderiam ser implementadas na Educação Básica sob a perspectiva da aprendizagem ativa. Para o trabalho em questão, serão descritas as atividades realizadas com a Ferramenta Bitmoji e suas interlocuções com práticas pedagógicas possíveis de serem desenvolvidas na Educação Básica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Ferramenta Bitmoji quando proposta aos docentes da Rede Municipal chamou-atenção da maioria dos participantes envolvidos, dada as interações, comentários e dúvidas explanadas no Google Classroom e no WhatSapp, ambas plataformas de contato com os participantes envolvidos nesta formação continuada. O fato de a Ferramenta permitir a construção de avatares semelhantes ou não ao indivíduo que a manipula desencadeou um grande interesse pelos professores participantes da formação continuada. Após a apresentação e explicação de como usar a ferramenta, o professor instrutor da formação continuada solicitou uma atividade, de temática livre, sobre a volta às aulas presenciais que estava prestes a acontecer no município investigado.

O desenvolvimento de ferramentas digitais tanto com os professores quanto os estudantes precisa de liberdade para criação. Desse modo, manipular uma determinada ferramenta após a explicação de como utilizá-la é primordial para que o senso criativo seja instigado e para que as etapas explicitadas sejam internalizadas pelos indivíduos. No tocante à criatividade, Zorzal e Basso (2002) apontam que:

A natureza histórico-cultural do gênero humano (produtor e transformador intencional de si mesmo através de seus bens e conhecimentos socialmente plasmados) é, necessária e ineliminavelmente, criadora. Assim sendo, **toda e qualquer atividade humana que transforme intencionalmente materiais de qualquer natureza, é, necessária e essencialmente, criatividade.** (ZORZAL; BASSO, 2002, p. 9, grifo dos autores).

Ser criativo é algo nato da existência humana e que deve ser explorado, especialmente, na formação docente. Um professor criativo que explora seus movimentos ontológicos no planejamento de atividades dinâmicas e inovadoras e valoriza suas tradições culturais e sociais tem a oportunidade de mostrar aos estudantes a importância de deixar com que os seus pensamentos fluam no desenvolvimento das atividades que são propostas nos contextos educativos.

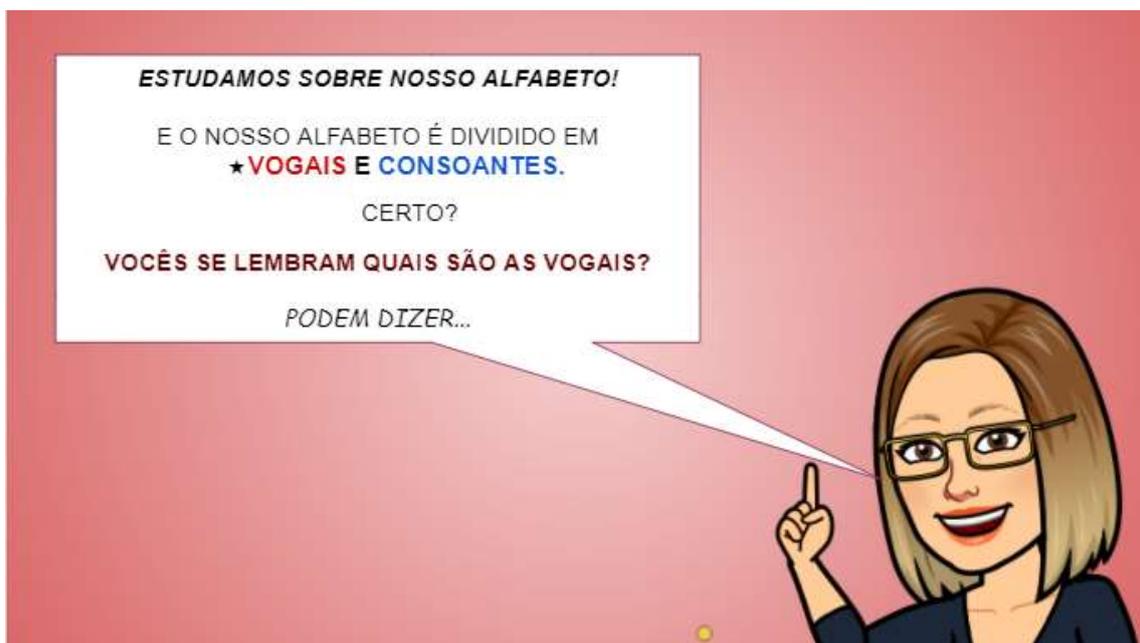
Com relação às produções dos professores participantes da formação continuada, as entregas foram as mais plurais possíveis. Os professores foram criativos e utilizaram formas, cores, disposições diferentes, o que nos permite inferir que a ferramenta é multimodal. Algumas das atividades mais representativas estão sendo explanadas nesta pesquisa.

Figura 1: Atividade construída pela professora 28

Fonte: Acervo da pesquisa (2022).

A Figura 1, apresentada, elucida as cores, as formas e as disposições de elementos utilizados por uma docente ao exercitar a atividade solicitada por meio da Ferramenta Bitmoji. Uma característica interessante de ser notada é que, no exemplo indicado, a docente utiliza a ferramenta para demarcar sentimentos e emoções. Em tempos de distanciamento social, em que as ferramentas digitais ganharam notório destaque no dia a dia dos indivíduos, utilizar destes recursos para demarcar questões interpessoais auxilia na expressão de indicadores que estão intrínsecos ao modo ser dos indivíduos. Utilizar a ferramenta digital para demarcar emoções e sentimentos é uma das potencialidades do Bitmoji. Em práticas pedagógicas, estudantes podem aprender a utilizar a ferramenta para exteriorizar sentimentos e emoções que por meio de palavras podem ser difíceis para alguns destes discentes.

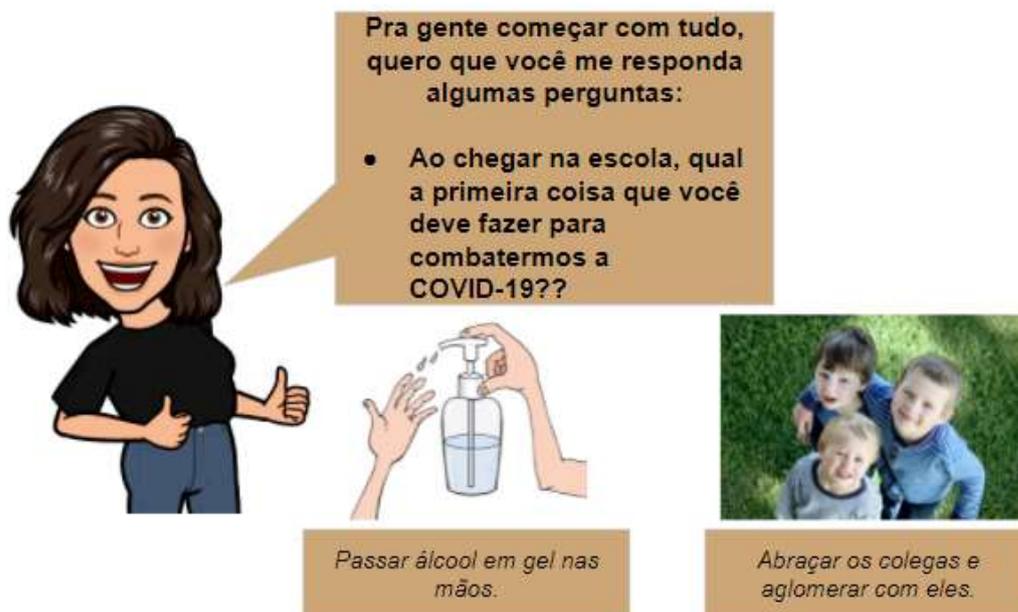
Além de demarcar questões de ordem pessoais, o Bitmoji foi utilizado para o desenvolvimento de conteúdos conceituais para os estudantes, conforme apresentado na Figura 2.

Figura 2: Atividade construída pela professora 39.

Fonte: Acervo da pesquisa (2022).

A Figura 2, representa a maioria dos professores que aproveitaram a ferramenta digital para desenvolver tópicos de ordem conceitual de acordo com o componente curricular e o nível de ensino em que atuam. De fato, a ferramenta em questão pode auxiliar no desenvolvimento de conceitos, porém, além dos conceitos, o Bitmoji também auxilia em aspectos procedimentais e/ou atitudinais, conteúdos estes que encontram-se indissociavelmente conectados com os aspectos conceituais.

Os aspectos procedimentais dizem respeito a ações para o desenvolvimento de alguma ação (ZABALA, 2015). Como foi solicitado atividades pedagógicas de retorno às aulas presenciais, a Figura 3, exemplifica, ações de prevenção ao coronavírus desenvolvido por uma docente. A atividade construída ilustra a articulação dos conteúdos procedimentais com a ferramenta Bitmoji.

Figura 3: Atividade elaborada pela docente 63

Fonte: Acervo da pesquisa (2022).

Além dos aspectos conceituais e procedimentais apontados, os conteúdos atitudinais também foram representados a partir da ferramenta praticada pelos professores. A Figura 4, ilustra a interlocução entre aspectos atitudinais e a ferramenta Bitmoji.

Figura 4: Atividade elaborada pela docente 41.

Fonte: Acervo da pesquisa (2022).

A Figura 4 expõe sentimentos e emoções da docente responsável pela atividade que podem ser debatidas junto aos estudantes. Como eles estão se sentindo? Que sentimentos eles possuem nesse momento? Como dialogar sobre esses sentimentos? Todos esses questionamentos são passíveis de serem abordados em diferentes estratégias didáticas. No entanto, o que nos chama atenção é a disposição de elementos utilizados para a construção de avatares que, neste caso, representam a linguagem verbal utilizada.

Os exemplos indicados reafirmam o caráter multimodal da ferramenta Bitmoji. Hemaís (2010) aponta que a multimodalidade pode ser compreendida como:

A co-presença de vários modos de linguagem, sendo que os modos interagem na construção dos significados da comunicação social. O que é importante nessa visão de uso de linguagens é que os modos funcionam em conjunto, sendo que cada modo contribui de acordo com a sua capacidade de fazer significados. (HEMAIS, 2010, p. 1).

Por esse ângulo, as imagens, as cores, a disposição dos avatares, a linguagem verbal, todo o conjunto de elementos utilizados favorecem a comunicação e pode ser utilizado nas práticas de ensino. Paralelamente à multimodalidade, precisamos reiterar a possibilidade de estímulo à criatividade que a ferramenta analisada pode propiciar. Ao colocar os professores em formação continuada para desenvolverem essa atividade, os profissionais precisaram conhecer o novo, tendo em vista, que nenhum deles conheciam a referida ferramenta. Assim, os resultados foram satisfatórios ao presenciarem o envolvimento e o esforço para a construção de uma atividade autoral tal como a que foram exemplificadas.

Por fim, é de suma relevância frisar a necessidade de as ferramentas digitais serem desenvolvidas de forma crítica e reflexiva, estimulando a Alfabetização Tecnológica. É se alfabetizando, seja por meio das Tecnologias ou da Ciências que os indivíduos terão argumentos para se posicionarem diante de situações-problema diárias e serão capazes de realizar cada vez mais leituras críticas de mundo. Assim, a condução dessa atividade acompanhou uma reflexão para além da transmissão de conhecimentos, mas para a necessidade de desenvolvermos propostas de ensino criativas que busquem estimular à criatividade, à criticidade e o diálogo nas aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente proposta buscou descrever a ferramenta Bitmoji destacando suas possibilidades no desenvolvimento de atividades de ensino para a Educação Básica. Durante um curso de Formação Continuada, 110 professores se envolveram com uma série de ferramentas digitais, dentre elas, o Bitmoji e elaboraram atividades possíveis de serem implementadas em diferentes níveis de ensino na Educação Básica. O envolvimento dos docentes na preparação de atividades autorais demonstra a

necessidade de mais capacitações voltadas para essa natureza e que não fiquem apenas no plano de discurso, mas estimulem os docentes a colocarem as mãos na massa. Esse estímulo ao desenvolvimento de atividades na prática pode estimular tais profissionais a proporem novas atividades de ensino para os seus estudantes, principalmente, as que envolvam ferramentas digitais, cujas inserções ainda são incipientes no município, dada as dificuldades com as tecnologias dos profissionais da educação.

O caráter multimodal e o estímulo à sensibilidade criativa foram explicitados ao descrever a Ferramenta Bitmoji. Cabe salientar que assim como uma atividade analógica, uma atividade que abarque as TDICs deve ser utilizada com prudência para que não fique metódica e nem minimize etapas. Lançar mão das ferramentas digitais deve vir acompanhada com criticidade, diálogo, espaços colaborativos, criatividade de modo que os indivíduos percebam a importância de se alfabetizar tecnologicamente para que possam alcançar voos maiores e interpretar criticamente a realidade em que se encontram inseridos.

A gama de elementos presentes na ferramenta Bitmoji abre possibilidades para uma série de investigações. A disposição destes elementos faz com que a multimodalidade inerente à ferramenta seja explorada no ensino, em diferentes níveis. Há uma pluralidade de aspectos existentes na ferramenta que produzem diferentes sentidos e significados, possibilitando uma análise semiótica da ferramenta que será abordada em análises futuras.

Referências

ANJOS, Cleriston Izidro; FRANCISCO, Deise Juliana. Educação infantil e tecnologias digitais: reflexões em tempos de pandemia. **Zero-a-Seis**, v. 23, n. Especial, p. 125-146, 2021.

ATAÍDE, Denyse Mota da Silva; PINHO, Maria José. Letramento digital e alfabetização tecnológica: reflexões a partir de um estudo com alunos do PARFOR. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 6, n. 2, p. 68-79, 2013.

BAIENSON, Jeremy N.; BEALL, Andrew C. Transformed social interaction: Exploring the digital plasticity of avatars. In: SCHROEDER, Ralph; AXELSSON, Ann-Sofie (Ed.). **Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments**. Springer Science & Business Media, 2006.

BENEDITO, Samiles Vasconcelos Cruz; CASTRO FILHO, Pedro Julio. A educação básica cearense em época de pandemia de Coronavírus (COVID-19): perspectivas e desafios no cenário educacional brasileiro. **Revista Nova Paideia**, v. 2, n. 3, p. 58-71, 2020.

BLACKSTOCK, Jacob. **Bitmoji**. Versão 10.83.0.4694. [S. l.]: Snap Inc., 2021. Disponível em: <https://www.bitmoji.com/>. Acesso em: 23 mai. 2021.

CHIZZOTTI, Antonio. A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 16, n. 2, p. 221-236, 2003.

CORDEIRO, Karolina Maria de Araújo. **O Impacto da Pandemia na Educação: A Utilização da Tecnologia como Ferramenta de Ensino**. 2020. Disponível em: < > Acesso em: 23 mai 2021.

DIAS, Érika; PINTO, Fátima Cunha Ferreira. A Educação e a Covid-19. Ensaio: **Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, v. 28, n. 108, p. 545-554, 2020.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

GUEDES, Roberta Valeria; SANTOS, James Pinheiro. Formação de professores em tempos de pandemia. **Projeção e Docência**, v. 11, n. 1, p. 01-25, 2020.

HEMAIS, Barbara. Multimodalidade: enfoque para o professor de ensino médio. *Janela de Ideias*, p. 1-4, 2010.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli EDA. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. **Em Aberto**, v. 5, n. 31, 2011.,

MARCELO, Carlos. Desenvolvimento profissional docente: passado e futuro. **Sísifo – Revista de Ciências da Educação**, n. 8, p. 7-22, 2009.

MARTINS, Sidney Pires; SANTOS, Mateus José. A profissão docente durante a pandemia: contribuições de um curso de formação continuada sobre as TDICs na educação. **ForScience**, v. 9, n. 2, p. e00943-e00943, 2021.

MELO, Jorge Nazareno Batista. A utilização de ambientes informatizados através da plataforma Moodle com atividades complementares e de reforço para as aulas regulares de sala de aula. **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, v. 11, n. 2, p. 457-473, 2016.

MINERO, Emelina. Educators Turn to Bitmoji to Build Community and Engagement. 2020. Disponível em: < <https://www.edutopia.org/article/educators-turn-bitmoji-build-community-and-engagement>>. Acesso em: 23 mai. 2021.

MORAES, Maria Cândida. **O paradigma educacional emergente**. Campinas: Papyrus, 1993.

PEREIRA, Ânderson Martins; MIRANDA, Everton Estela; FONSECA, Priscila Fonseca Mello. Alunos avatares: a utilização de um aplicativo como ferramenta de ensino de língua inglesa. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 4, n. 08, 2018.

PONTES, Guilherme de Siqueira Freitas; LIMA, Dayane Camile Bezerra; SILVA, Simone de Paula; SANTOS, Derek Luiz Alves dos Santos; SILVA, Erick Viana. Desafios enfrentados com o uso de novas tecnologias: ensino e aprendizagem em período da pandemia Covid-19. Anais do IV Congresso Internacional de Gestão e Tecnologias, 2020. **Anais... COINTER: Recife**, 2020, p. 1-17.

RONDINI, Carina Alexandra; PEDRO, Ketilin Mayra; DUARTE, Cláudia dos Santos. Pandemia do Covid-19 e o ensino remoto emergencial: Mudanças na práxis docente. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 10, n. 1, p. 41-57, 2020.

SÁ, Ricardo Antunes; ENGLISH, Estela. Tecnologias digitais e formação continuada de professores. **Educação**, v. 37, n. 1, p. 63-71, 2014.

SANTOS JUNIOR, Verissimo Barros; MONTEIRO, Jean Carlos Silva. Educação e covid-19: as tecnologias digitais mediando a aprendizagem em tempos de pandemia. **Revista**

Encantar-Educação, Cultura e Sociedade, v. 2, p. 01-15, 2020.

SIEGEL, Deborah. Avatar in the Science Classroom. **The Science Teacher**, v. 78, n. 6, p. 47, 2011.

SOARES, Lucas Vasconcelos; COLARES, Maria Lilia Imbiriba Sousa. Educação e tecnologias em tempos de pandemia no Brasil. **Debates em Educação**, v. 12, n. 28, p. 19-41, 2020.

SOUSA, Galdino Rodrigues; BORGES, Eliane Medeiros; COLPAS, Ricardo Ducatti. Em defesa das tecnologias de informação e comunicação na Educação Básica: diálogos em tempos de pandemia. **Plurais Revista Multidisciplinar**, v. 5, n. 1, p. 146-169, 2020.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Penso Editora, 2015.

ZANETTE, Marcos Suel. Pesquisa qualitativa no contexto da Educação no Brasil. **Educar em Revista**, n. 65, p. 149-166, 2017.

ZORZAL, Marcos Freisleben; BASSO, Itacy Salgado. Por uma ontologia da criatividade: uma abordagem histórico-cultural da atividade transformadora humana. In: 25ª Reunião anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, 2002, Caxambu. **Anais...** 1 CD-ROM.

Recebido em: 05/05/2022

Aprovado em: 06/09/2022