

Expressar-se digitalmente: uma experiência de autoria e identidade no 3º ano do Ensino Fundamental

**Raquel Moreira Machado Fernandes^{1,2}, Fernanda Couto dos Santos Araújo^{1,2},
Juliana Baptista dos Santos França² Claudia Lage Rebello da Motta²**

¹ Colégio Pedro II – Departamento de Informática Educativa
São Cristóvão – RJ – Brasil

² Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) – Instituto Tércio Pacitti de Aplicações e Pesquisas Computacionais
Cidade Universitária – Ilha do Fundão – RJ – Brasil

raquel.fernandes@ufrj.br, fernandacsaraugo@gmail.com,
julianabsf@ic.ufrj.br, claudiam@nce.ufrj.br

Abstract. Este artigo relata a experiência do “Projeto Identidade”, desenvolvido no Colégio Pedro II com 166 estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental em sete etapas ao longo de nove semanas. As atividades uniram a descoberta da identidade pessoal ao uso criativo e crítico das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs). Fundamentado em preceitos como letramento digital, autoria e valorização da identidade, o projeto possibilitou a criação de livros digitais, desenvolvendo habilidades técnicas, autorais e reflexivas alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Como resultado, o projeto promoveu protagonismo, autonomia e respeito às diversidades e contribuiu para o fortalecimento da autoestima dos estudantes.

Resumo. This paper report on the experience of the “Projeto Identidade,” carried out at the Colégio Pedro II with 166 third-grade elementary students in seven stages over nine weeks. The activities combined the discovery of personal identity with the creative and critical use of Digital Information and Communication Technologies (DICTs). Based on principles such as digital literacy, authorship, and the appreciation of identity, the project enabled the creation of digital books, developing technical, creative, and reflective skills aligned with the National Common Curricular Base (BNCC). As a result, the project fostered protagonism, autonomy, respect for diversity, and contributed to strengthening students’ self-esteem.

1. Introdução

No cenário educacional contemporâneo, marcado pelo avanço acelerado das tecnologias digitais, a escola tem o desafio de proporcionar às crianças não apenas o acesso a essas ferramentas, mas experiências significativas de autoria, expressão e construção de identidade. Crianças do Ensino Fundamental I, especialmente nos anos iniciais, tendem a interagir com dispositivos digitais majoritariamente em contextos recreativos ou de consumo passivo. Nesse contexto, promover o uso criativo, crítico e ativo das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) torna-se essencial para o desenvolvimento de competências que vão além do domínio técnico, alcançando dimensões formativas, sociais e afetivas.

A abordagem da identidade pessoal na escola é uma oportunidade valiosa para fortalecer a autoestima, a autonomia e o sentimento de pertencimento, principalmente quando articulada ao uso de recursos digitais. A integração entre o trabalho com

identidade e o letramento digital favorece práticas pedagógicas que reconhecem os alunos como sujeitos ativos, capazes de se expressar, produzir e compartilhar. Alinhado às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), esse tipo de projeto atende às competências gerais de comunicação, cultura digital e autoconhecimento, além de dialogar com o Complemento da BNCC para Computação (BRASIL, 2022), essencialmente nos eixos de letramento digital e representação de dados. Experiências semelhantes já foram documentadas na literatura, como a de Araujo, Paes e França (2024), que demonstraram a efetividade do uso de atividades práticas com algoritmos para promover o pensamento computacional e o engajamento dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental no uso ativo e significativo das TDICs.

Este artigo relata uma experiência desenvolvida com turmas do 3º ano do Ensino Fundamental I, na disciplina de Informática Educativa, voltada à produção de livros digitais autorais com uso de ferramentas computacionais. A proposta permitiu o desenvolvimento de habilidades técnicas e autorais, promovendo o protagonismo dos estudantes em um processo formativo centrado em suas vivências, preferências e modos de ver o mundo.

2. Fundamentação Teórica

“A BNCC procura contemplar a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes letramentos” (BRASIL, 2017 p. 70). Na abordagem relatada, enfatizamos sobretudo a importância do letramento digital, considerando a importância deste como “competência para lidar com as tecnologias digitais” (Valente, 2022).

De acordo com Santiago, Leite e Barreto (2016), o letramento digital é concebido como um processo de aprendizagem no ambiente escolar, no qual crianças em fase de alfabetização expandem seu contato e interação com as tecnologias digitais, integrando-as ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Valente (2022) expande esse conceito, atentando para a necessidade de o usuário não ser “um mero apertador de botões, ou um “alfabetizado digital”, que se restringe ao emprego dos recursos básicos das tecnologias para desenvolver atividades consideradas muito simples”.

Nesse sentido, as observações de Prensky (2001) sobre os nativos digitais já não refletem a realidade atual, pois verifica-se no cotidiano escolar que muitos estudantes não apresentam adaptação natural ao uso das novas tecnologias. Isso reforça a necessidade de um processo conjunto de letramento e alfabetização digital para um uso efetivo, crítico e criativo das ferramentas computacionais.

Especificamente no âmbito da Computação na BNCC (BRASIL, 2022), o objeto de conhecimento que compreende o uso de tecnologias computacionais pode possibilitar que a criança explore aspectos de sua identidade de forma criativa. Explorar aspectos relacionados à identidade no ensino fundamental promove um processo de autodescoberta e emancipação. Sob a perspectiva Freiriana, a educação deve capacitar o indivíduo a refletir criticamente sobre si mesmo e sua relação com o mundo, rompendo com o modelo de educação bancária e promovendo uma abordagem ativa, dialógica e transformadora. (FREIRE, 1987) Para tanto, uma das possibilidades é o incentivo à autoria, também preconizado pela BNCC. A autoria refere-se à capacidade de “produzir

reflexões e anotações próprias” (Blanco et al., 2022) e enquanto prática da subjetividade na relação com a escrita, deve ser desenvolvida na escola (Orlandi, 2012).

No âmbito da BNCC de Computação (BRASIL, 2022), destacam-se duas habilidades do eixo “Cultura Digital” diretamente relacionadas ao desenvolvimento do projeto aqui relatado: EF03CO07, que orienta o uso de diferentes navegadores e ferramentas de busca para pesquisar e acessar informações, e EF03CO08, que propõe a utilização de ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais. Ambas as habilidades dialogam diretamente com a prática da autoria digital ao incentivarem os estudantes a assumir um papel ativo na busca, organização e produção de conteúdos multimodais. Nesse sentido, o projeto propiciou um ambiente no qual os alunos puderam experimentar, explorar e expressar suas identidades pessoais por meio do uso criativo e intencional de recursos computacionais acessíveis, como editores de texto, ferramentas gráficas e navegadores web.

Em relação ao letramento digital, Dias e Novais (2009) apresentam como principais habilidades que um usuário deve construir para desenvolvê-lo: 1) utilizar diferentes interfaces; 2) buscar e organizar informações em ambiente digital; 3) ler hipertexto digital; e 4) produzir textos orais ou escritos para ambientes digitais. Tais habilidades fundamentam a escolha das atividades que constituem o projeto.

3. Metodologia

O “Projeto Identidade” foi desenvolvido ao longo de nove semanas com nove turmas do 3º ano do Ensino Fundamental I, envolvendo aproximadamente 166 estudantes, com idades entre 7 e 9 anos. As atividades foram realizadas no Laboratório de Informática Educativa do Colégio Pedro II, como parte da disciplina regular de Informática Educativa, ofertada semanalmente com dois tempos de 50 minutos por turma.

O Colégio Pedro II, instituição federal de ensino com tradição histórica na educação básica brasileira, conta com diversos campi no Estado do Rio de Janeiro e destaca-se como pioneiro na implementação da Informática Educativa no país. O campus São Cristóvão localiza-se na Zona Norte do Município do Rio de Janeiro, em área urbana próxima à região central da cidade. Integra a Região Metropolitana do Rio de Janeiro, que segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)¹ é uma das maiores do país. O campus recebe estudantes oriundos de diferentes bairros e regiões da cidade, o que se reflete na presença de múltiplas etnias, classes sociais e níveis de letramento digital, entre outros aspectos socioculturais que contribuem para a diversidade das turmas.

Para a realização do projeto, as turmas eram organizadas majoritariamente em duplas, com poucos alunos trabalhando individualmente. Os computadores, com sistema operacional Windows 10 e conectados à internet, eram equipados com diversos softwares, entre os quais destaca-se Google Chrome, Microsoft Word e Paint 3D; além disso, os computadores também possuem câmeras integradas. As aulas contaram com o uso de projetor para demonstrações, explicações e socialização dos trabalhos.

¹ <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rj/rio-de-janeiro/panorama>

Visando organizar e acompanhar as atividades, o projeto foi estruturado em sete etapas pedagógicas, cada uma delas realizada em uma ou duas aulas. A mediação docente ocorreu de forma coletiva e individual: as instruções gerais eram apresentadas no início de cada encontro, seguidas de acompanhamento contínuo às duplas e estudantes individualmente, conforme suas dúvidas e necessidades. A colaboração entre pares também foi incentivada, especialmente entre colegas que apresentavam diferentes níveis de familiaridade com os recursos digitais. A seguir, descrevem-se as etapas do projeto:

1) Escrita do nome e foto: Nesta etapa, os estudantes iniciam a criação de seus projetos utilizando o *Microsoft Word*, software através do qual pode-se desenvolver habilidades básicas de edição e formatação de documentos digitais. A atividade inicial consiste na criação de um documento de texto, seguida pela escrita do próprio nome, o que possibilita explorar conceitos básicos de formatação como a escolha de fontes, tamanhos e cores. A atividade seguinte envolve o uso da câmera para capturar uma foto, integrando o uso de dispositivos periféricos ao *desktop*. Esse momento se transforma em uma oportunidade de descontração marcada por risos, interação entre os colegas e entusiasmo ao explorar as funções da câmera, efeitos e visualizar as imagens capturadas. Após capturarem a fotografia, os estudantes são orientados a inseri-la no documento, o que possibilita também explorar recursos para ajustar dimensões e posicionamento da imagem dentro do documento. Conclui-se esta etapa com a introdução do ato de salvar o documento, inserindo noções a respeito da escolha de nomes apropriados para os documentos de texto, sua extensão e a navegação em pastas do sistema operacional *Windows*. Essa prática possibilita a compreensão dos procedimentos básicos para a continuidade e recuperação de seus trabalhos nas próximas atividades.

2) Escrita de dados pessoais e preferências: Esta etapa abrange a produção de texto em ambientes digitais e visa contribuir para o desenvolvimento do letramento digital, conforme ressaltado por Dias e Novais(2009). Nesta etapa, os estudantes praticam a escrita no computador para expressar seus gostos e preferências e são incentivados a descreverem cor favorita, comida predileta, time de futebol, atividades preferidas e aquelas que menos gostam, entre outros aspectos pessoais. Além disso, é uma oportunidade para explorar o uso do teclado, incluindo acentuação, pontuação e outras funcionalidades importantes para a prática de digitação. Esta atividade pode ou não ser precedida por uma roda de leitura a fim de estimular a reflexão "Quem sou eu?". Sugestões de leitura podem ser o livro "Quem sou eu?" de Gianni Rodari ou "Quem sou eu?" de Ana Maria Machado, entre outros. Aos estudantes já alfabetizados e confiantes em sua capacidade de escrita, é oportunizado o uso de texto livre, permitindo uma expressão mais ampla e criativa. Por outro lado, para aqueles que ainda estão no processo de alfabetização ou se sentem inseguros quanto à escrita, disponibilizamos um modelo de estrutura de tópicos para facilitar. Nessa modalidade, os estudantes podem preencher as informações de forma objetiva e simples, como no exemplo: "Comida preferida: macarrão". Assim, todos têm a chance de se expressar de maneira significativa, respeitando os estágios de aprendizado. Além disso, a atividade contribui para o processo de alfabetização, uma vez que a prática estimula dúvidas e promove descobertas. No caso do exemplo "comida preferida: macarrão", a criança tem a

oportunidade de aprender ou reforçar que a palavra "macarrão" é escrita com duas letras R, o que pode auxiliar a expandir seu conhecimento ortográfico. Isso é viabilizado de duas maneiras: 1) Por meio de mediação, quando os estudantes fazem perguntas como, por exemplo: "Professora, como se escreve macarrão?" e recebem orientações; e 2) Através do corretor automático do editor de texto. Ressaltamos que este pode ser utilizado de forma lúdica, transformando a "cobrinha vermelha", que sinaliza ajustes, não em uma indicação de erros, mas em uma ferramenta de aprendizado divertido para as crianças.

3) Criação de Acróstico: Nesta etapa, os estudantes são orientados a refletirem sobre suas próprias características, identificando adjetivos e qualidades que representam sua identidade a partir de cada letra de seus nomes. Essa atividade promove a autorreflexão e o reconhecimento de aspectos positivos, contribuindo para o fortalecimento da autoestima e da valorização pessoal. Em seguida, os estudantes são incentivados a apresentar essas qualidades no documento, explorando uma estética criativa por meio do uso de diferentes fontes, cores e estilos para cada letra. Essa prática amplia suas habilidades em edição e formatação de texto, incluindo o domínio das quebras de linha explorando-se as teclas SHIFT e ENTER. Para apoiar essa produção, apresenta-se previamente a noção e exemplos do gênero textual acróstico, que trata-se de uma composição poética na qual certas letras formam uma palavra ou frase, geralmente um nome próprio, e que se lê na vertical, de cima para baixo ou em sentido inverso. (Moisés, 2024) Ressalta-se que essa também é uma prática capaz de expandir o vocabulário, pois os estudantes também descobrem novas palavras e significados através de pesquisas na internet.

4) Arte do nome e Autorretrato digital: Nesta etapa, os estudantes são convidados a criar uma arte personalizada com seus nomes, utilizando recursos de WordArt no Microsoft Word. Essa atividade permite explorar diferentes opções de *design*, como cores, fontes, tamanhos e rotações, incentivando a criatividade e a experimentação da ferramenta. A arte do nome tem como objetivo constituir uma página contendo um autorretrato do estudante, a próxima atividade a ser realizada. Para tanto, refletimos inicialmente sobre o gênero autorretrato, que segundo Rauen e Momoli (2015) é uma prática de construção da identidade, pois "por meio dele o indivíduo representa o que ele é, imagina, deseja ou idealiza ser". Complementando essa reflexão, apresentamos exemplos de autorretratos famosos, como os de Frida Kahlo, Rembrandt, entre outros, e em seguida, convidamos os estudantes a criarem seus autorretratos utilizando ferramentas de desenho digital, como o Paint ou Paint 3D. Durante essa atividade, exploramos os recursos disponíveis como pincéis, lápis, "baldinho de tinta", borracha e preenchimento de áreas com cores sólidas, gradientes, entre outros recursos.

5) Significado do nome e avatar: Nesta etapa, os estudantes utilizam a internet para pesquisar o significado de seus próprios nomes, desenvolvendo as habilidades 2 e 3 relacionadas ao letramento digital, conforme apontado por Dias e Novais (2009), e alinhadas à competência EF03CO07 (BRASIL, 2022). Além disso, explora-se também as habilidades de copiar e colar, uma vez que os estudantes transferem o significado de seus nomes diretamente para o documento do Word. Além disso, são incentivados a incluir a referência do site de onde a informação foi obtida como iniciação às práticas de uso responsável das informações disponíveis na internet. Após descobrirem o

significado de seus nomes, partimos para a criação de avatares, explorando o conceito de identidade digital. Essa atividade possibilita que os estudantes reflitam sobre a forma como desejam ser representados, incorporando suas características físicas à sua identidade digital. Dessa forma, propomos que os estudantes reflitam sobre aspectos como: Qual é a cor dos meus olhos? Qual é a cor do meu cabelo? Meu cabelo é liso, crespo, ondulado, cacheado? Qual é a cor da minha pele? Qual é o formato do meu nariz? Outros detalhes que enriquecem a identidade visual do avatar incluem acessórios como óculos, brincos, chapéus e até marcas faciais, como sardas, pintas ou cicatrizes. Ao término da aula, a experiência de visualizarmos juntos todos os avatares, possibilita um debate sobre a valorização da própria identidade e sobre o respeito às diferenças, já que cada estudante desenvolve um avatar único que reflete suas características individuais.

6) História do nome: Nesta etapa, envolvemos as famílias no processo de ensino-aprendizagem. Os estudantes levam para casa uma folha de atividade destinada aos responsáveis para que estes relatem a história por trás da escolha do nome da criança. Posteriormente, em sala de aula, os estudantes digitam a narrativa, incorporando-a ao projeto. Essa atividade não apenas estimula o desenvolvimento de competências linguísticas e digitais – como digitação, uso correto de pontuação e acentuação, além da familiarização com letras e teclas – mas também gera entusiasmo entre os alunos, que se encantam ao descobrir, por exemplo, que seus nomes foram inspirados em celebridades e personagens famosos de filmes, livros, séries e novelas, entre outros.

7) Revisão final e produção do “livro digital” da turma: Nesta etapa, os estudantes colaboram na revisão dos textos e imagens, o que além de contribuir para melhorar a qualidade do material produzido, também possibilita igualar as produções, já que alguns estudantes podem faltar e perder algumas das etapas. Após os ajustes necessários, o conteúdo é organizado e formatado em um livro digital em *Portable Document Format* (PDF). Os livros foram publicados como *flipbooks* na plataforma Yumpu. Esse material é então disponibilizado no *blog* oficial da disciplina para ser apreciado pela comunidade escolar e pelas famílias dos estudantes.

Ressaltamos que as atividades relatadas foram selecionadas considerando o contexto específico do Colégio Pedro II, mas possuem potencial para serem replicadas e adaptadas a diferentes realidades escolares.

Além disso, o projeto pode ser ampliado com a incorporação de novos elementos, inclusive em parceria com outras disciplinas e áreas de conhecimento. Por exemplo, os estudantes poderiam desenvolver uma linha do tempo e destacar eventos marcantes de suas vidas, poderiam criar uma página sobre o futuro, expressando expectativas e profissões almejadas, poderiam elaborar uma árvore genealógica para representar visualmente suas famílias, entre outras possibilidades. Além disso, seria possível também explorar outras habilidades, competências e ferramentas.

4. Resultados e discussão

Os resultados apresentados nesta seção foram obtidos a partir de análise qualitativa baseada em observação participante, realizada pelos professores diretamente envolvidos na execução do projeto.

Na primeira etapa, os resultados foram o desenvolvimento de habilidades básicas de edição e formatação pelos estudantes através do Microsoft Word. Eles aprenderam a criar e salvar documentos, ajustar imagens, selecionar fontes, tamanhos e cores, além de explorar outros recursos. Na etapa seguinte, exercitaram a escrita para expressar preferências pessoais, praticando a digitação, acentuação e pontuação, com mediação pedagógica para aprimorar a ortografia.

A criação de acrósticos teve como resultado a autorreflexão e valorização de aspectos e qualidades individuais, além de aprofundar o uso criativo das ferramentas digitais para formatação e edição. Acrescentamos ainda como resultado o enriquecimento do vocabulário, proporcionado pela pesquisa de adjetivos correspondentes a cada letra do nome.

A criação da arte do nome e do autorretrato digital incentivou a exploração de recursos visuais, possibilitando a expressão de características e preferências pessoais por meio de elementos gráficos. Posteriormente, ao pesquisar o significado dos nomes e criar avatares, os estudantes desenvolveram habilidades de letramento digital, além de refletirem sobre identidade e diversidade.

Outro resultado foi o desenvolvimento da autonomia dos estudantes no uso das TDICs, pois, ao longo das etapas, eles adquiriram confiança para explorar recursos digitais de forma criativa, bem como tomar decisões sobre a formatação dos conteúdos. Além disso, os estudantes demonstraram habilidade de utilizar diferentes interfaces, aspecto destacado por Dias e Novais (2009) como fundamental para o desenvolvimento do letramento digital.

A participação das famílias na etapa dedicada à história do nome intensificou o engajamento dos estudantes, pois possibilitou conectar narrativas familiares às atividades desenvolvidas na escola, integrando-as ao processo de ensino-aprendizagem.

A revisão final dos textos e imagens promoveu a colaboração e a organização coletiva do conteúdo, e melhorou a qualidade do material produzido.

O produto final, um livro digital em formato PDF disponibilizado no *blog*² da disciplina, materializou o desenvolvimento das competências técnicas, autorais e reflexivas de cada estudante. Este material constitui evidência empírica dos resultados alcançados pelo projeto.

Ao criar um espaço que incentiva os estudantes a expressarem sobre si mesmos e suas preferências, o projeto também promoveu a confiança e fortaleceu a autoestima. Observamos que a possibilidade de compartilhar suas conquistas de aprendizagem e gostos pessoais com a comunidade escolar deixou os estudantes mais confiantes e engajados.

² <https://pedrinhosc1.blogspot.com/>

Outro resultado do projeto diz respeito ao envolvimento familiar. Durante a reunião com a comunidade escolar, o projeto foi elogiado pelos responsáveis, que reconheceram os avanços dos estudantes tanto nas habilidades digitais quanto no desenvolvimento pessoal. Além disso, muitos responsáveis manifestaram interesse em participar de iniciativas similares no futuro, o que pode indicar que o projeto contribuiu para fortalecer a relação entre escola e família.

Ao término do projeto, constatamos, portanto, que ele possibilitou o desenvolvimento de habilidades técnicas e autorais, promovendo o protagonismo dos estudantes ao engajá-los ativamente em todas as etapas. Além disso, favoreceu um processo formativo centrado nas vivências, preferências e perspectivas dos alunos, integrando narrativas familiares que enriqueceram e tornaram o ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso.

5. Considerações finais

Neste artigo, apresentamos o relato de uma experiência prática voltada à promoção de reflexões e expressões identitárias direcionada a alunos do 3º ano do ensino fundamental. A iniciativa contribuiu para o autoconhecimento e a valorização da identidade, desenvolvendo, concomitantemente, habilidades alinhadas às diretrizes do Complemento à BNCC em Computação.

Como limitações, destacamos a falta de um computador para cada aluno, o que exige que sejam compartilhados durante as atividades. Isto pode reduzir o tempo individual de interação com o computador, limitando a prática e o aprofundamento de habilidades específicas, além de influenciar o ritmo de aprendizado de alguns estudantes, devido a possíveis diferenças nas habilidades iniciais dos estudantes em relação ao uso das tecnologias.

Outra limitação observada está relacionada ao engajamento familiar. Apesar de o projeto ter promovido a participação das famílias, cerca de 10% dos estudantes de cada turma não retornaram com a folha preenchida pelos responsáveis, o que resultou na ausência dessa contribuição em seus projetos individuais. Além disso, estudantes com maior número de faltas tiveram seus projetos reduzidos devido ao prazo estipulado para a execução das atividades. Sendo assim, a participação efetiva pode ter sido limitada para alguns estudantes.

Outra limitação do projeto refere-se às adaptações necessárias para atender alunos com deficiência, sobretudo em casos em que a presença de um profissional mediador seria essencial, mas não é possível. No caso de um aluno autista não verbal, por exemplo, não foi possível a produção de um texto sobre si mesmo. Nesse caso, foi necessário recorrer exclusivamente ao uso de imagens como forma de expressão. Desse modo, identificamos a necessidade de aprimoramento das estratégias inclusivas em edições posteriores do projeto para garantir a plena participação de todos os estudantes.

6. Trabalhos Futuros

A experiência descrita neste artigo revelou-se significativa para os estudantes e para a comunidade escolar, mas também indicou possibilidades de aprimoramento e expansão para futuras edições do projeto. Uma das principais demandas identificadas diz respeito

ao tempo disponível para a realização das atividades. Embora o cronograma de nove semanas tenha sido suficiente para a execução mínima das etapas, um tempo maior permitiria aprofundar a exploração das ferramentas digitais, ampliar a autonomia dos estudantes e dedicar mais atenção às revisões e socializações das produções.

Outro ponto que merece atenção refere-se ao engajamento das famílias na etapa da história do nome. Apesar de bem recebida pela maioria, uma parcela das famílias não retornou com o material solicitado, ou o fez de forma que exigiu mediação adicional dos professores devido à caligrafia de difícil compreensão ou à linguagem pouco acessível para os alunos. Em edições futuras, considera-se a possibilidade de utilizar formulários digitais, como o Google Forms, para que os responsáveis possam enviar suas contribuições de maneira mais prática e legível. Essa alternativa também facilita a organização dos dados e pode ser adaptada para incluir campos orientativos, como sugestões de temas ou perguntas-guias (“Por que escolhemos este nome?”, “O que ele significa para a família?”).

Além disso, pretende-se refinar o projeto em termos pedagógicos, incorporando novas ferramentas digitais que ampliem as formas de expressão dos estudantes. Por exemplo, pode-se explorar o uso do Canva (versão educacional gratuita) para a criação visual dos livros, possibilitando a produção colaborativa e multimodal. Outra alternativa seria o uso de Padlet como mural interativo, onde os alunos podem publicar seus avatares e textos, promovendo ainda mais interação entre as turmas. Recursos de áudio também podem ser considerados, permitindo que os alunos gravem a leitura dos próprios textos, o que agregaria uma dimensão oral e afetiva ao projeto.

Para avaliar de forma mais sistemática os impactos do projeto, a aplicação de instrumentos simples de *feedback* com os alunos, como questionários com perguntas abertas e escalas de satisfação. Perguntas como “*O que você mais gostou de fazer?*”, “*O que foi difícil?*”, “*Você aprendeu algo novo sobre si mesmo?*” poderiam ajudar a compreender as percepções dos estudantes sobre o processo de aprendizagem, e estimular a metacognição. Além disso, a aplicação de uma rubrica avaliativa para as produções finais pode contribuir para a análise pedagógica dos avanços em autoria, estrutura textual e domínio das ferramentas digitais.

Em relação à inclusão e acessibilidade, consideramos essencial investir no desenvolvimento de estratégias pedagógicas inclusivas, que contemplem recursos em múltiplas linguagens (verbais e não verbais), abrangendo formatos textuais, visuais, auditivos, entre outros, mediados e adaptados a cada necessidade, considerando que a simples utilização de softwares acessíveis não é suficiente.

Por fim, vislumbra-se a possibilidade de expandir o projeto para outros segmentos do Ensino Fundamental, com ajustes de linguagem, complexidade e ferramentas utilizadas. Temas como memória, trajetória escolar, cultura familiar ou projeto de vida podem ser abordados em versões adaptadas para turmas de 4º ou 5º ano, aprofundando o trabalho com identidade, autoria e letramento digital de forma progressiva e contínua ao longo da escolarização.

Referências

- ARAUJO, F. C. S.; PAES, E. D.; FRANÇA, J. B. S. “Introduzindo o Pensamento Computacional através de Algoritmos no Ensino Fundamental: Uma Experiência com Alunos do 5º Ano”. In: Workshop de Informática na Escola (WIE), XXX., 2024, João Pessoa. . In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 30. , 2024, Rio de Janeiro/RJ. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024 . p. 718-723. DOI: <https://doi.org/10.5753/wie.2024.242337>.
- Blanco, E. S.; Silva, M. R. L.; Andrade, L. L. C.; Santos, B. S. S. (2023) “Autonomia e autoria em sala de aula com oficinas de estudos”. *Conjecturas*, ISSN: 1657-5830, v. 22, n. 3.
- BRASIL. Ministério da Educação (2022), “Competências e premissas específicas da Computação na BNCC”
- BRASIL. Ministério da Educação (2017), “Base Nacional Comum Curricular”
- Dias, M. C.; Novais, A. E. (2009) “Por uma matriz de letramento digital”, https://www.academia.edu/1924363/POR_UMA_MATRIZ_DE_LETRAMENTO_DIGITAL?auto=download
- Freire, P. (1987) *Pedagogia do oprimido*, 17ª ed. Paz e Terra, Rio de Janeiro.
- Moisés, M. (2004) *Dicionário de Termos Literários*. Edição revista e ampliada. Editora Cultrix, São Paulo.
- Orlandi, E. (2012) *Discurso e Leitura*. Pontes, Campinas.
- Prensky, M. (2001) “Digital Natives, Digital Immigrants”, <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Rauen, R. M.; Momoli, D. B. (2015) “Imagens de si: O autorretrato como prática de construção da identidade”. *Educação, artes e inclusão*, v. 11, n. 1.
- Santiago, L. B. M.; Leite, E. A. M.; Barreto, K. M. F. (2016) “O letramento digital e suas possibilidades pedagógicas”, https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/45169/1/2016_eve_lbmsantiago.pdf
- Valente, J. A. (2022). “Curadoria e bricolagem: competências do letramento digital”. *Revista Conhecimento Online*, Novo Hamburgo, a. 14, v. 2, jul./dez. 2022. <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistaconhecimentoonline/article/view/2978/3073>