

# BITMOJI NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: UMA NOVA DIMENSÃO DA EXPRESSÃO VISUAL EM SALA DE AULA

Adenilma Vieira dos santos <sup>1</sup>  
Hermeson Henrique da Silva Faustino <sup>2</sup>  
Mailson de Oliveira Brandão <sup>3</sup>  
José Vilian Mangueira <sup>4</sup>

## RESUMO

A tecnologia tem ganhado seu espaço na sociedade e, atualmente, não é quase possível desenvolver um ensino de qualidade sem envolvê-la no âmbito da sala de aula, visto que estaríamos oferecendo um ensino descontextualizado, que não estaria preparando o jovem para as demandas do século XXI. Nesta perspectiva, no presente relato de experiência, apresentaremos uma proposta pedagógica que faz uso do programa de customização de avatares chamado Bitmoji como uma ferramenta de aprendizagem no ensino da língua Inglesa, explorando a identidade visual, estilo e influências da moda do contexto social dos alunos. Este software possibilitou o desenvolvimento da criatividade dos alunos, tornando o ensino mais ativo e participativo por parte dos estudantes. Nesse sentido, utilizaremos como instrumento de pesquisa as aulas ministradas pela turma do Programa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) - Campus II, na turma de 8º ano do Colégio Integrado Monsenhor Emiliano de Cristo. Escola (ECIT) do Município de Guarabira-PB. Sendo assim, analisaremos o progresso dos alunos através das atividades propostas, destacando também as dificuldades enfrentadas pelos envolvidos. Para tanto, utilizaremos como referencial teórico as contribuições dos autores Chaves (1998), Finardi e Porcino (2014) e Jordão e Fogaça (2007) que embasaram nossa prática pedagógica. As ações realizadas levaram ao aumento do engajamento dos alunos nas aulas, o que resultou em um avanço no rendimento escolar da disciplina. Isso confirma que o uso do Bitmoji na sala de aula pode criar um ambiente de aprendizagem envolvente, além de incentivar os alunos a refletir sobre o seu contexto e influências sociais, melhorando assim as experiências de ensino e aprendizagem para além do contexto da língua.

**Palavras-chave:** PIBID, Bitmoji, Língua Inglesa, Sala de aula.

## INTRODUÇÃO

A tecnologia está se tornando cada vez mais prevalente na sociedade globalizada, exigindo que o ambiente educacional se adapte a esta nova realidade. Neste sentido, é quase impossível elaborar uma educação adaptada às exigências sociais atuais sem integrar a tecnologia na sala de aula. Sem esse recurso, teríamos um ensino desconectado do contexto atual, potencialmente levando ao desinteresse dos alunos. Diante disso, Silva (2018) defende

<sup>1</sup> Professora de inglês da ECIT Monsenhor Emiliano de Cristo - PB, [adenilmavieira@gmail.com](mailto:adenilmavieira@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduando pelo Curso de Letras – Inglês da Universidade Estadual - PB, [hermeson.faustino@aluno.uepb.edu.br](mailto:hermeson.faustino@aluno.uepb.edu.br);

<sup>3</sup> Graduando pelo Curso de Letras – Inglês da Universidade Estadual - PB, [mailson.brandao@aluno.uepb.edu.br](mailto:mailson.brandao@aluno.uepb.edu.br);

<sup>4</sup> Professor orientador: Doutor, Universidade Estadual - PB, [vilianmangueira@servidor.uepb.edu.br](mailto:vilianmangueira@servidor.uepb.edu.br).



que “a tecnologia é algo diretamente ligado às experiências dos indivíduos. O ambiente escolar não poderia ser diferente, pois é um espaço de construção e evolução dos indivíduos” (p. 20). Seguindo essa lógica, diversas ferramentas tecnológicas surgiram para auxiliar os professores no processo de ensino-aprendizagem, facilitando o trabalho docente e conectando os alunos com sua esfera social.

Além disso, Silva (2018) enfatiza que “a tecnologia proporciona aos alunos a ampliação de sua base de conhecimentos, bem como a construção de novas aprendizagens de forma livre e espontânea” (p. 22). Nessa perspectiva, ao considerar o ensino do inglês, considerada a língua mais falada no mundo, da internet e dos jogos, o uso da tecnologia torna-se essencial. Isso porque exige a aplicação de estratégias que aproximem o aluno do conteúdo ensinado, principalmente porque, no contexto brasileiro, essa língua não é muito falada no dia a dia. Nesse sentido, os recursos tecnológicos são um dos principais meios para praticá-lo e auxiliar os alunos no processo de imersão no idioma.

Nessa linha de pensamento, com base em Finardi e Porcino (2014), pode-se afirmar que a vantagem proporcionada pelas ferramentas tecnológicas para o ensino de inglês é capaz de beneficiar as metodologias existentes e até mesmo ultrapassar o seu alcance. Isto porque derrubam as paredes das salas de aula, eliminam as fronteiras entre países e línguas e capacitam os indivíduos a fazerem o que desejam, independentemente do método ou mesmo do tutor. Portanto, os métodos de ensino atuais, seja de línguas ou de outras disciplinas, exigem o uso de tecnologias.

Assim, para desenvolver nossa proposta pedagógica, optamos pela ideia de apresentar o aplicativo de customização de avatar denominado Bitmoji em uma aula de inglês com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. O objetivo era examinar como isso afetaria o nível de participação e interesse dos alunos nas aulas. O tema escolhido para a aula foi moda e estilo e como eles refletem em nossas vidas. Por meio disso, diversos elementos linguísticos como vocabulário, pronúncia, escrita e leitura foram abordados com os alunos.

Nesse contexto, com base nas atividades apresentadas anteriormente, observou-se um maior nível de interação dos alunos durante os questionamentos do professor nas aulas. Além disso, houve aumento da concentração da turma durante a explicação do assunto apresentado. Foi notável que com a utilização do aplicativo Bitmoji em sala de aula, os alunos compreenderam mais facilmente o conteúdo e conseguiram desenvolver suas habilidades linguísticas como falantes de língua estrangeira, favorecendo assim o desempenho pessoal e acadêmico.

Diante disso, nosso trabalho ancorou-se nas contribuições teóricas de Jordão e Fogaça (2007), Chaves (1998), Finardi e Porcino (2014), que forneceram insights sobre a tecnologia no ensino de inglês e outros aspectos. É evidente que a tecnologia na sala de aula não é apenas uma ferramenta complementar, mas sim um instrumento necessário para promover uma educação de qualidade e preparar os alunos para os desafios do mundo moderno. Isto realça a importância de promover uma aprendizagem autônoma e crítica e, ao mesmo tempo, fornecer recursos para um ensino personalizado. Ao adotar abordagens inovadoras e adaptáveis, é possível melhorar o desempenho tanto de alunos como de professores, preparando-os para responder às necessidades de uma sociedade cada vez mais tecnológica e globalizada.

## METODOLOGIA

Escola Técnica Cidadã Monsenhor Emiliano de Cristo está localizada na Rua João Lordão, 155, bairro Nordeste I, na cidade de Guarabira-PB, onde funciona há 40 anos. Seu público é formado por jovens e crianças de classe média (C1), classe média baixa (C2) e vulneráveis (D), cujos pais possuem perfis profissionais como assalariados informais, beneficiários do programa Bolsa Família e/ou depende da ajuda governamental das áreas rurais e urbanas da cidade e das cidades vizinhas. A instituição oferece ensino médio com cursos técnicos em Administração, Eletrotécnica e Sistemas de Energias Renováveis, além do ensino médio.

Nesse cenário, a implementação dessa sequência didática (SD) só foi possível porque a escola disponibilizou os recursos educacionais necessários como internet, televisão nas salas de aula e laboratório de informática, recursos que nem todas as escolas públicas possuem disponíveis. Portanto, a SD aqui descrita foi realizada em cinco aulas, aplicando-se a avaliação formativa da aprendizagem. Foi pensado para desconstruir alguns conceitos e preconceitos em relação ao estilo e ao vestuário das pessoas, enfatizando que a roupa transmite uma mensagem. Nesse contexto, para diagnosticar o conhecimento prévio dos alunos sobre o conteúdo, iniciamos a aula apresentando imagens de quatro pessoas para que os alunos identificassem seu estilo, onde moravam e sua profissão, com base apenas nas roupas.

Após essa atividade, foi apresentado um vídeo mostrando as pessoas das imagens mostradas anteriormente, discutindo o que elas usavam no dia a dia e suas inspirações para seus looks. Ao final desta tarefa, os alunos foram questionados sobre os estilos de roupas que os inspiraram. Alguns deram exemplos bem específicos do que gostavam ou gostariam de vestir, enquanto outros preferiram não entrar em detalhes ou não conseguiram identificar seu estilo.

A seguir, apresentamos um texto infográfico utilizando os mesmos personagens do vídeo do exercício anterior. No texto, os personagens descreviam suas vestimentas e falavam sobre suas profissões. Durante a leitura compartilhada em inglês, os alunos descobriram se seus julgamentos iniciais da primeira atividade desta SD estavam corretos. Este exercício foi muito importante porque nos permitiu discutir questões de padrões e quantas vezes as pessoas são julgadas erroneamente com base na sua aparência.

Após a discussão, realizamos uma atividade escrita de interpretação de texto e estudamos o vocabulário relacionado a roupas, relacionando imagens com as palavras em inglês. Em seguida, realizamos o *talking point*, durante o qual os alunos descreveram oralmente que tipo de roupa usavam em diferentes ocasiões e estações do ano, usando o vocabulário estudado anteriormente. Na aula seguinte, abordamos o aspecto gramatical *present continuous* e também expressões de tempo para se referir a situações que acontecem no momento da fala. Após a explicação, fizemos um exercício escrito para a consolidação da aprendizagem. Posteriormente, realizamos um jogo no site do *wordwall*<sup>5</sup> para que os alunos marcassem a alternativa correta, descrevendo as pessoas que apareciam na atividade.

Por fim, finalizamos as atividades desta SD com o aplicativo *Bitmoji*<sup>6</sup> para avaliar a aprendizagem dos alunos quanto ao assunto abordado. Um dos motivos da escolha dessa plataforma foi sua extensa lista de peças de vestuário acessíveis, opções variadas de variadas opções de customização da aparência do avatar e sua disponibilidade gratuita em smartphones ou computadores. Neste sentido, a escolha se deu por que se tratava de um tópico que necessitaria de exemplos visuais, assim, o Bitmoji seria a ferramenta adequada para esta tarefa. Vale ressaltar que o aplicativo já havia sido testado previamente e o utilizamos para criar nossos personagens, obtendo assim pleno conhecimento de seu uso antes da aula.

Assim sendo, como alguns alunos não possuíam celular, decidimos levá-los ao laboratório de informática da escola, onde poderiam utilizar os computadores disponíveis ou seus próprios celulares, caso os possuíssem, para criar seus próprios avatares. Pensando nisso, os alunos começaram a customizar seus avatares como desejassem, sempre com o auxílio dos professores presentes para auxiliá-los caso tivessem alguma dúvida ou problema. No entanto, encontramos alguns contratempos, pois alguns alunos não conseguiam se conectar à sua conta



<sup>5</sup> É um site que oferece um vasto acervo de jogos interativos como quiz, caça palavras, associação, palavras cruzadas, labirinto, entre outros que podem ser usados individualmente pelos alunos ou conduzido pelo professor.

<sup>6</sup> Aplicativo que cria um emoji/avatar pessoal, permitindo a criação de figurinhas e imagens que podem ser compartilhadas nas redes sociais.

Google para acessar o site, o que levou os professores a auxiliá-los no login com uma conta de e-mail antiga ou na criação de uma nova.

Depois que os alunos criaram seus avatares, refletindo suas preferências de estilo, uma captura de tela foi enviada por e-mail ao professor. Na aula seguinte, trouxemos avatares impressos, permitindo que os alunos escrevessem descrições das roupas e suas respectivas cores em inglês abaixo delas. Ao final desta atividade, ajudamos os alunos a praticar a pronúncia das palavras que escreveram.

De imediato, iniciamos a apresentação oral com as carteiras dispostas em semicírculo para facilitar a interação e visualização dos avatares. Nesse cenário, para facilitar o desenvolvimento dessa ação, os professores auxiliaram os alunos perguntando a cada um em inglês: “*What are you wearing?*” (O que você está vestindo?), e eles responderam com a frase “*I am Wearing*” (Estou vestindo), seguida de descrições das peças de roupa e cores em inglês. Um dos professores iniciou o exercício como exemplo, seguido pelos alunos que participaram ativamente.

Nesse contexto, após a realização da atividade, os avatares foram expostos nas paredes da sala de aula, formando um mural que preservaria a história dessa experiência. Neste enquadramento, cada aluno teve a oportunidade de apresentar o seu avatar e descrevê-lo com os conhecimentos adquiridos nas aulas anteriores. Não era uma atividade obrigatória; no entanto, todos os alunos da turma se sentiram confortáveis em apresentar seu avatar.

Nesse sentido, foi perceptível durante as aulas que houve um esforço maior na realização das atividades. Os alunos que não participavam das aulas sentiram-se motivados e realizaram as tarefas com êxito. Consequentemente, os resultados obtidos nesta experiência foram significativos. Por meio dele, os alunos puderam participar de forma mais dinâmica, deixando de ser apenas ouvintes passivos em sala de aula, e obtiveram melhores resultados na avaliação formal da disciplina. Além disso, a autoconfiança melhorou durante as aulas de inglês subsequentes.

Nesse cenário, a equipe do PIBID buscou desenvolver uma metodologia de ensino que se destacasse pela abordagem pouco convencional, divergindo do modelo tradicional de ensino. Isso trouxe um aprendizado significativo para os estagiários, pois foi a primeira vez que vivenciaram a sala de aula como professores, ampliando suas perspectivas e contribuindo para seu desenvolvimento profissional. Nessa perspectiva, esta metodologia valoriza a construção do conhecimento por meio de atividades diversificadas e alinhadas às diretrizes educacionais contemporâneas.

Contudo, antes de implementar estas estratégias, elas precisam ser bem planejadas para fornecer uma base sólida para a aprendizagem de forma contextualizada. Além disso, a aplicação da avaliação formativa permitiu aos professores realizar a avaliação contínua, observando assim as competências dos alunos em todas as aulas e não apenas nas provas convencionais. Os alunos não perceberam que estavam sendo avaliados nas atividades, o que os ajudou a ter melhor desempenho, diminuindo o nervosismo que muitas vezes atrapalha seu desempenho.

Considerando os pontos mencionados anteriormente, fica evidente o quão eficaz o método foi em sala de aula e como a tecnologia facilitou o trabalho do professor. Por isso, recomendamos que outros professores busquem sites e plataformas para tornar suas aulas mais dinâmicas e utilizem materiais autênticos<sup>7</sup> para trazer a realidade dos alunos para o ambiente escolar. Além disso, é aconselhável que o professor se familiarize previamente com a ferramenta tecnológica a ser utilizada nas aulas, para ter pleno conhecimento do método e saber como agir em caso de imprevistos. Como argumenta Soares (2003): “não basta aprender uma técnica se você não sabe usá-la”.

Imagem 1 – Registro do desenvolvimento das atividades na turma do 8º ano



Fonte: Acervo pessoal

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo examinou não apenas os resultados obtidos com a implementação do Bitmoji como ferramenta pedagógica no ensino de inglês, mas também enfatizou a importância de integrar efetivamente a tecnologia ao ambiente educacional para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.



<sup>7</sup> São materiais escritos ou orais que facilitam o contato com a língua e a cultura, ajudando na ampliação de vocabulário e aspectos gramaticais da língua e fazem parte do cotidiano dos alunos, tais como vídeos das redes sociais, memes, plataforma de jogos, hipertextos, podcast, entre outros.

Nessa visão, a experiência descrita neste relato demonstra que a adoção do Bitmoji influenciou positivamente a participação dos alunos durante as aulas, resultando em melhorias no desempenho na disciplina de inglês. Assim, por meio da customização de avatares, os alunos puderam estimular sua criatividade e expressar sua identidade visual e estilo, estabelecendo conexões mais profundas com o conteúdo abordado.

É perceptível que atividades com abordagens inovadoras e tecnológicas despertam o interesse dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e eficaz. A interação dos alunos durante a atividade Bitmoji destaca a importância da incorporação de ferramentas tecnológicas ao ambiente escolar para alinhar a educação às demandas contemporâneas, uma vez que

Nossas casas possuem cada vez mais tecnologia, votamos com a ajuda da tecnologia, acedemos a informações através da tecnologia, participamos de debates através da tecnologia, nos comunicamos através da tecnologia, e trabalhamos (quase em qualquer área com o indispensável apoio da tecnologia. Diante disso, não devia nossa educação formal, escolar, estar extremamente preocupada com a possibilidade de que também a educação pudesse, e, talvez, devesse ser mediada pela tecnologia? (Chaves, 1998, p. 20).

Conclui-se, portanto, que o uso do Bitmoji como recurso de aprendizagem no ensino da língua inglesa tem o potencial de criar um ambiente de ensino envolvente, promovendo uma educação mais contextualizada e significativa para os alunos. Esta experiência ressalta a importância de explorar novas possibilidades de integração tecnológica no contexto educacional, visando enriquecer a prática docente e proporcionar uma experiência de aprendizagem mais eficaz aos alunos.

## AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar a nossa gratidão a duas pessoas que contribuíram significativamente para o desenvolvimento deste projeto. Primeiramente gostaríamos de agradecer a Vilian Manguiera, que nos orientou no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Adicionalmente, queremos estender os nossos agradecimentos à Professora Adenilma Vieira, que participou ativamente conosco em sala de aula durante este projeto. A sua dedicação e colaboração foram essenciais para a implementação das atividades propostas, enriquecendo a experiência de aprendizagem dos alunos e contribuindo para os resultados positivos alcançados. Agradecemos sinceramente a ambos pelo apoio e comprometimento.

## REFERÊNCIAS

BITMOJI. **Bitmoji**: seu emoji pessoal. Disponível em: <https://www.bitmoji.com/>. Acesso em: 12 de março de 2024.

CHAVES, Eduardo OC. **Tecnologia e educação**: o futuro da escola na sociedade da informação. Campinas: Mindware Editora, 1998.

FINARDI, Kyria Rebeca; PORCINO, Maria Carolina. Tecnologia e metodologia no ensino de inglês: impactos da globalização e da internacionalização. **A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, n. 66, p. 239-284, 2014.

FOGAÇA, Francisco Carlos; JORDÃO, Clarissa. Ensino de inglês, letramento crítico e cidadania: um triângulo amoroso bem-sucedido. **Línguas & Letras**, v. 8, n. 14, p. 79-105, 2007.

PORCINO, Maria Carolina. TECNOLOGIA E METODOLOGIA NO ENSINO DE INGLÊS: IMPACTOS DA GLOBALIZAÇÃO E DA INTERNACIONALIZAÇÃO.

SOARES, Magda. A reinvenção da alfabetização. **Presença pedagógica**, v. 9, n. 52, p. 15-21, 2003.

SILVA, Cicera Nayara de Oliveira et al. **Ferramentas tecnológicas na sala de aula**: utilização da tecnologia pelo professor e seus reflexos na aprendizagem do aluno. 2018.

WORDWALL. **Wordwall**: crie lições mais rapidamente. Disponível em: <https://wordwall.net/pt> Acesso em: 12 de março de 2024.