cadernos
para o
PROFESSOR

APRENDER FAZENDO COMO PRÁTICA COLABORATIVA COM A INSERÇÃO DE TDIC: proposta sob a perspectiva da Taxonomia de Bloom

VANDER APARECIDO DE CASTRO[1]
https://orcid.org/0000-0002-8705-2852
castruvander@gmail.com

RESUMO
O desenvolvimento de ações coletivas é um fator que possibilitou a evolução da humanidade, o fazer em conjunto agrega agilidade, diversidade e um condensado de modos de pensar em prol de um objetivo definido. Nesse sentido, na escola, o desenvolvimento de práticas colaborativas organizadas e bem estruturadas se mostram como uma forma de engajar crianças e gerar uma aprendizagem significativa. O objetivo deste trabalho é discutir sobre a integração da aprendizagem colaborativa com a taxonomia de Bloom, em uma proposta que incorpore a implementação de Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação numa prática colaborativa. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica cujo instrumento de pesquisa foi a revisão de literatura. Chegou-se a conclusão que as tarefas escolares demandam novas abordagens, sendo a prática colaborativa através da cultura maker uma maneira de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem com base nas contribuições que sugerem uma abordagem hierárquica dos objetivos de aprendizagem através da taxonomia dos objetivos educacionais.

Palavras-chave: Prática colaborativa. Taxonomia de Bloom. TDIC. Cultura Maker.

ABSTRACT
The development of collective actions is a factor that enabled and enables the evolution of humanity, doing together adds agility, diversity and a condensate of ways of thinking in favor of a defined objective. In this sense, at school, the development of organized and well-structured collaborative practices are shown to be a way to engage children and generate meaningful learning. The objective of this work is to discuss the integration of collaborative learning with Bloom's taxonomy, in a proposal that incorporates the implementation of Digital Information and Communication Technologies in a collaborative practice. The adopted methodology was the bibliographical research whose research instrument was the literature review. It was concluded that school tasks demand new approaches, with collaborative practice through maker culture being a way to enrich the teaching and learning process based on contributions that suggest a hierarchical approach to learning objectives through the taxonomy of educational objectives.

Keywords: Collaborative practice. Bloom's Taxonomy. TDIC. Maker Culture.

1. INTRODUÇÃO

No cenário atual, onde as tecnologias mediam as relações sociais e se

[1] Secretaria Municipal de Educação. Juiz de Fora, MG. Doutorando em Educação (FICS PY); Mestre em Comunicação, Linguagens e Cultura (UNAMA); *Master of science in emergent technologies in education* (*MUST USA*).

inserem também nas mediações de aprendizado, é preciso buscar estratégias para gerar um ensino que não se dê de maneira mecânica e faça sentido para o aluno, de modo que colabore para proporcionar o protagonismo e o desenvolvimento crítico e reflexivo do ser individual e coletivo.

Nesse contexto, segundo Pereira e Costa (2022), a cultura *maker* se apresenta como uma prática colaborativa para engajar alunos no processo de ensino e aprendizagem, sob a perspectiva dos objetivos da taxonomia de Bloom (Bloom *et. al*, 1956), aliando a tecnologia às práticas curriculares. Questiona-se, então: como fazer com que crianças desenvolvam competências ligadas à produção e disseminação de diferentes textos com a mão na massa e objetivos definidos e bem estruturados?

Assim, este trabalho toma como referência a tabela dos níveis dos objetivos de aprendizagem descritos por ordem crescente de complexidade de Bloom, aliando-a às contribuições do processo de ensino e aprendizagem coletivo, utilizando-os como estratégia para o protagonismo do aluno através de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) aplicada na produção de textos. O objetivo é discutir sobre a integração da aprendizagem colaborativa com a taxonomia de Bloom, em uma proposta que incorpore a implementação de tecnologias digitais numa prática colaborativa. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica cujo instrumento de pesquisa foi a revisão de literatura.

O texto está organizado, após essa introdução, em dois tópicos, sendo o primeiro dividido em dois subtópicos onde se discute: primeiramente a conceituação e a contribuição das práticas colaborativas e, em seguida, trata sobre a taxonomia dos objetivos educacionais e sua atualização para o contexto contemporâneo. No tópico seguinte há a proposta prática embasada no que foi apresentado no tópico anterior, no ensino do tipo textual instrutivo e seus gêneros textuais correspondentes para alunos do Ensino Fundamental. Ainda, são apresentados as considerações finais e as referências bibliográficas.

Portanto, ao fim, chegou-se a conclusão que a aplicação dos objetivos sob a perspectiva revisada da definição de Bloom auxilia na interação entre TDIC e ensino quando se busca atingir o interesse dos alunos, pois é uma forma que organiza hierarquicamente e, por se dá de modo coletivo, valoriza o aprendiz e gera

interesses e engajamentos, preparando o aluno para as necessidades atuais da sociedade, sobretudo no contexto de mundo globalizado, coparticipativo e democrático.

2. METODOLOGIA DO TRABALHO

Esta pesquisa adota uma abordagem metodológica de natureza bibliográfica e descritiva, com o propósito de investigar a integração entre aprendizagem colaborativa, Taxonomia de Bloom e TDIC no contexto educacional. Trata-se de um estudo qualitativo, fundamentado em revisão de literatura crítica, que analisa conceitos-chave como práticas colaborativas, cultura *maker* e a aplicação da taxonomia de Bloom em ambientes de aprendizagem mediados por tecnologia. A investigação se apoia em fontes secundárias, incluindo artigos científicos, livros especializados e documentos educacionais, com ênfase nos trabalhos de autores como Torres e Irala (2014), Pereira e Costa (2022), Ferraz e Belhot (2010) e Churches (2009), além de referenciais curriculares como a BNCC (2017).

O percurso metodológico envolveu a análise de conteúdo das publicações selecionadas, identificando convergências teóricas sobre como a hierarquização dos objetivos de aprendizagem, segundo a Taxonomia de Bloom revisada, pode potencializar atividades colaborativas com TDIC. A pesquisa também elaborou uma proposta prática para o ensino de textos instrucionais no 3º ano do Ensino Fundamental, estruturando uma sequência didática que articula os níveis da taxonomia (do lembrar ao criar) com estratégias *maker* e uso de tecnologias digitais, como produção de vídeos e ambientes virtuais.

Embora o estudo não inclua aplicação empírica em larga escala, sua contribuição reside na sistematização teórica e na modelagem de uma intervenção pedagógica replicável, que alia fundamentação conceitual a orientações práticas. Como limitações, reconhece-se que a eficácia da proposta depende de fatores contextuais (como infraestrutura tecnológica e formação docente) e que as revisões da Taxonomia de Bloom (2001, 2009) ainda demandam mais investigações sobre sua implementação em salas de aula. A metodologia adotada, portanto, permitiu não apenas mapear as relações entre os conceitos centrais do trabalho, mas também traduzi-las em um exemplo concreto de prática educativa inovadora.

3. APRENDIZAGEM COLABORATIVA E A TAXONOMIA DE BLOOM

3.1 A Aprendizagem colaborativa

Ao longo do tempo, no desenvolvimento e na evolução do ser humano, a vida em sociedade se mostrou como uma maneira de trocar experiências e de garantir que a sobrevivência se estabelecesse por trocas, defesas e ações coletivas. A colaboração possibilitou melhores resultados e se efetivou através de construções de identidades e na união de pessoas no decorrer da história; não importa se nas guerras ou nas missões de paz, o trabalho colaborativo é um fato na sociedade que favoreceu para a concretização de objetivos em comum.

O ato de realizações colaborativas está em grande parte das esferas sociais e a escola é um desses espaços onde também reflete essa prática. Em um contexto de ensino, “a colaboração se manifesta no envolvimento ativo de indivíduos que, ao trabalharem em um projeto e compartilharem processos, desenvolvem aprendizagens” (Pereira; Costa, 2022, p.3). Para as autoras, isso se dá pois no processo de interação ocorre a troca de conceitos, a pesquisa de referências, os contribuintes dão pareceres, além de desenvolverem “a confiança e a empatia" e, ainda, exporem seus resultados.

No contexto escolar, para Torres e Irala (2014, p. 65) “a aprendizagem colaborativa seria duas ou mais pessoas trabalhando em grupos com objetivos compartilhados, auxiliando-se mutuamente na construção de conhecimento”. Tal proposta tem o potencial de promover uma aprendizagem mais ativa através de estímulos “ao pensamento crítico; ao desenvolvimento de capacidades de interação, negociação de informações e resolução de problemas; ao desenvolvimento da capacidade de autorregulação do processo de ensino-aprendizagem” (Torres; Irala, 2014, p. 61).

Nesse sentido, Pereira e Costa (2022, p. 6) apontam que através do estímulo “à troca de experiência e na construção coletiva e colaborativa de conhecimentos” é possível atingir objetivos para gerar autonomia e possibilitar pensamento crítico aliados à cultura *maker*, ao “aprender a fazer fazendo, aprender com o outro e contribuir com o desenvolvimento do trabalho em equipe”.

Portanto, possibilitar estratégias que colocam o aluno no centro do aprendizado geram protagonismo e desenvolvem competências e habilidades ligadas à cognição, afetividade, psicomotricidade e, ainda, possibilitam a transversalidade de diferentes temas, bem como abarcam as diversas formas de abordagem com as tecnologias de ensino.

No contexto da inserção tecnológica, no entanto, percebe-se que as tecnologias digitais atingiram um alcance elevado nas instituições educacionais a partir da segunda década do século XXI, por isso a união entre colaboração, TDIC e educação é recente (Pereira; Costa, 2022).

Mesmo atual, é preciso enfatizar as possibilidades das TDIC, pois estas "propõem mudanças no paradigma da colaboração" e "uma escola adaptativa é aquela que atende aos desafios presentes, assim como auxilia os estudantes a lidar com os problemas que surgirem no futuro" (Pereira; Costa, 2022, p.5).

Paralelo a isso, como exemplo, Torres e Irala (2014, p.75) defendem que "os ambientes de Aprendizagem Colaborativa apoiada por Computador são espaços virtuais, também denominados Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), em que pode ocorrer a colaboração entre os alunos, distantes uns dos outros tanto no tempo como no espaço".

Destarte, o processo pedagógico assume nuances mais significativas e passa a fazer sentido para os envolvidos no processo quando ocorre pela coparticipação, pela contribuição e pelo engajamento dos implicados no andamento do que é proposto e adotado. Contudo, é necessário que as ações sejam planejadas, orientadas e assumam uma organização onde cada colaborador entenda seu papel e conheça o trajeto a ser percorrido, bem como o propósito de seus atos e os objetivos que o trabalho da equipe pretende atingir.

3.2 Taxonomia de Bloom

Independentemente do que se pretende realizar, não importa o assunto, é preciso estabelecer o que deve ser feito, como será feito e a qual resultado se pretende chegar. Para Pereira e Caetano (2022, p.3), caso o sujeito opte por agir isoladamente, sem preparo, e sem definir metas e finalidades, torna-se "impossível estabelecer alguma forma de avaliação, controle, ou acompanhamento", uma vez

que não há maneiras de aferição que possam ser analisadas uniformemente. Dessa forma, especificar os indicadores e classificá-los está inserido no campo da taxonomia.

A taxonomia de Bloom é um instrumento que apoia o planejamento didático-pedagógico e pode ser compreendida como uma estratégia educacional para a "estruturação, organização, a definição de objetivos instrucionais e a escolha de instrumentos de avaliação" (Ferraz; Belhot, 2010, p. 421). Desenvolvida nos anos de 1950, pelo psicólogo e educador Benjamin Bloom e seus colaboradores, é "um método de favorecer a troca de ideias e materiais entre os especialistas em avaliação, bem como entre outras pessoas vinculadas à pesquisa educacional e ao desenvolvimento do currículo" (Bloom; Furst; Hill; Krathwohl, 1956, p. 9). Organizada de modo hierárquico, sua estruturação para a divisão subjetiva da aprendizagem prevê os domínios cognitivo, afetivo e psicomotor, sendo o domínio cognitivo o mais utilizado (Pereira; Caetano, 2022).

Em cada um desses domínios, os objetivos educacionais são classificados por uma pirâmide que prevê diferentes níveis de aprendizado, dos mais simples aos níveis mais complexos. O domínio cognitivo está dividido em seis níveis diferentes, representados da base da pirâmide até o topo.

Figura 1 – Níveis do domínio cognitivo da taxonomia de Bloom de 1956



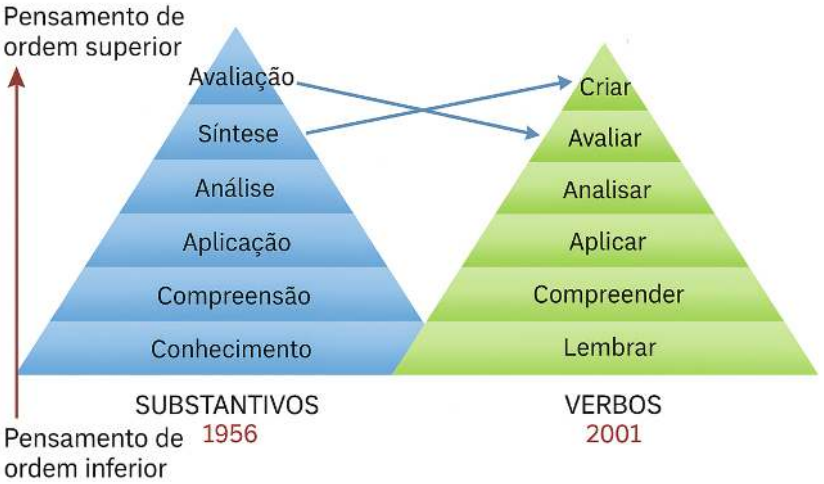
Fonte: Autor - adaptado de Seno e Belhot, 2009, p. 506.

Conforme apresentado na Figura 1, a primeira categoria é o conhecimento, onde o aluno pode reconhecer, lembrar de conteúdos previamente discutidos, dados, fatos, regras; em seguida, há a compreensão, que diz respeito a habilidade de interpretar e relacionar, comparar, organizar fatos e pensamentos trabalhados em

sala de aula; depois temos a aplicação, neste nível o aluno coloca em prática o conhecimento adquirido como na resolução de problemas e na utilização das informações em outros contextos; a quarta categoria é a análise, que faz referência a habilidade de processar e examinar informações em partes criando relações entre elas, além disso esse nível foca em saber interpretar evidências, motivos e causas criando uma base que justifique afirmações genéricas; depois, há a síntese, é o momento em que o aluno pode categorizar, modificar e relacionar informações diversas em torno de um mesmo conhecimento; a última é a avaliação, é a capacidade de julgamento, ter opiniões, questionar critérios para analisar as informações recebidas (Bloom *et. al*, 1956; Bloom, 1986; Driscoll, 2000; Krathwohl, 2002, *apud* Ferraz; Belhot, 2010, p. 426). Dessa forma, o princípio norteador é que o aluno percorra as diferentes fases da pirâmide no ciclo de aprendizado para passar para o nível seguinte. A metodologia possibilita uma educação mais consistente e faz com que os alunos assumam um papel mais ativo em seu aprendizado.

Após as relevantes contribuições de Bloom, ocorreram mudanças em sua taxonomia, uma em 2001 e outra em 2009. Em 2001 a taxonomia de Bloom foi revisada por um grupo de psicólogos cognitivos e especialistas em educação que trabalharam em um modelo mais contemporâneo da estratégia.

Figura 2 – Comparação entre o níveis do domínio cognitivo de 1956 e 2001



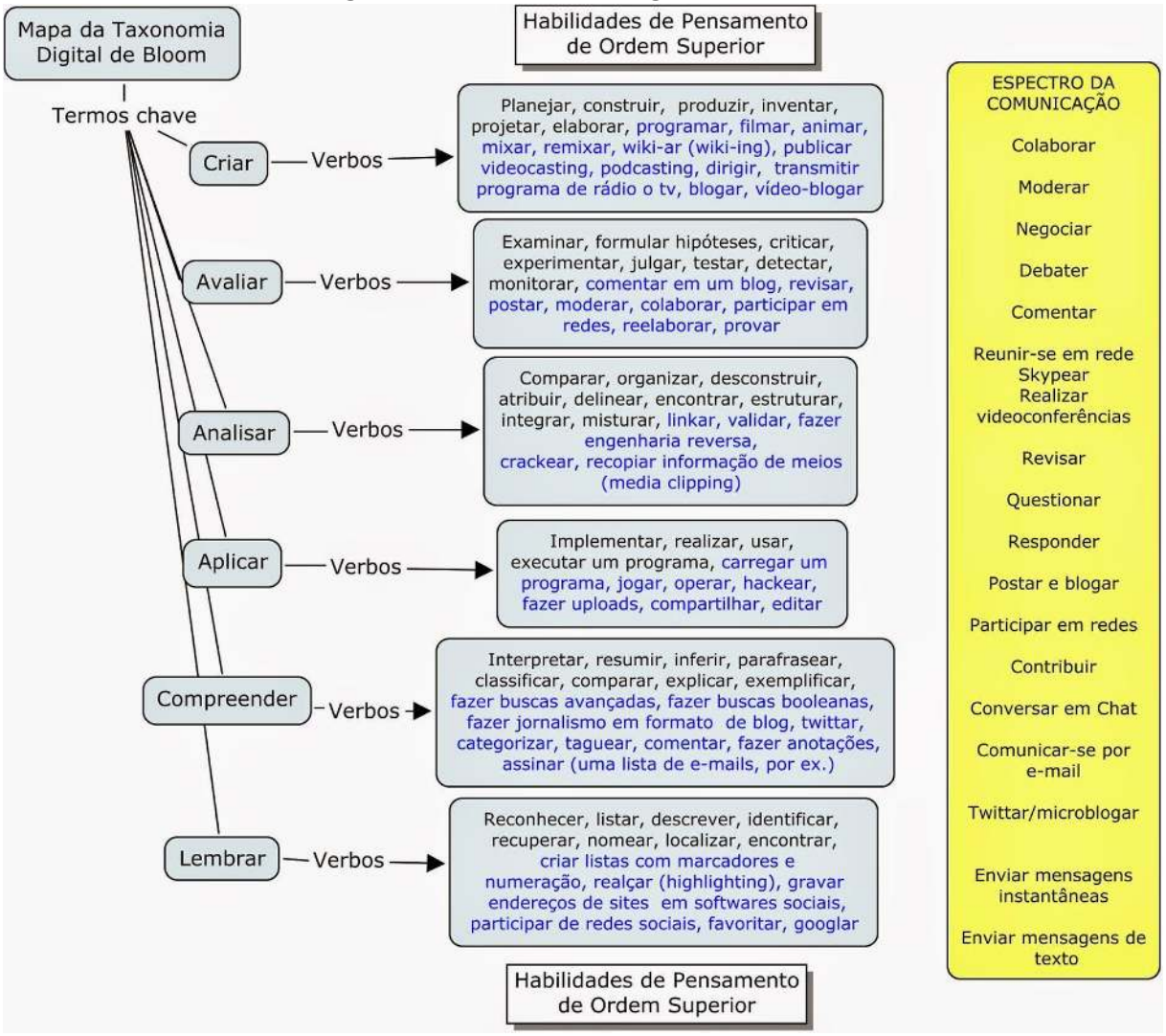
Fonte: Kober, 2016, n.p.

Na primeira revisão, o domínio cognitivo é reformulado, no lugar dos substantivos são utilizados verbos que sinalizam para o estágio de aprendizado,

conforme a Figura 2. Da base para o topo da pirâmide, há o verbo lembrar, em que o aluno pode memorizar e repetir conceitos; após, há o verbo entender, em que é possível explicar e comparar ideias; seguindo, há o verbo aplicar, em que ocorre a aplicação de conceitos na resolução de problemas; em quarto, há o verbo analisar, onde o aluno pode conectar ideias, levantar hipóteses e conduzir experimentos; em quinto, o verbo avaliar, onde, com o conhecimento adquirido, o aluno tem habilidade de justificar, de julgar os pontos de vista relacionados ao conteúdo; por último, o verbo criar, em que o aluno adquire a habilidade de formular e trazer novas ideias para discussão (Ferraz; Belhot, 2010, p. 429).

Na mudança de 2009, considerando o impacto da tecnologia informacional e da internet, Churches (2009) propôs a taxonomia digital, na qual se utiliza tanto dos avanços feitos pela revisão da taxonomia em 2001 e também inclui a utilização das TDIC, conforme a Figura 3. Segundo Pereira e Caetano (2022, p. 8) a taxonomia de 2009 “apresenta uma organização cognitiva, por propor um conjunto de categorias com a utilização de uma variedade de verbos que buscam orientar o planejamento educacional para o contexto digital”.

Figura 3 – Taxonomia Digital de Bloom



Fonte: Czeszak e Mattar, 2014, n.p., traduzido de Churches, 2009.

Nesse sentido, estruturada para a utilização online, há verbos que podem se inserir em cada um dos níveis de domínio cognitivo: no primeiro nível, o verbo lembrar, aplica-se a utilização de vídeos, jogos, animações e aplicativos que são ferramentas potentes para esse nível de aprendizado; no segundo nível, no verbo compreender, podem ser usados gráficos, tabelas e demais imagens com fins educativos, além de questionários e avaliações online; no terceiro nível, aplicar, o aluno tem a relação prática com o conteúdo, devendo ser instigado a solucionar problemas através do jogar, compartilhar, editar, hackear e outros; no quarto nível, analisar, prevê-se a interação, como os próprios ambientes virtuais de aprendizagem através dos *chats* e fóruns de discussão, por exemplo; no nível avaliar, aplica-se

modos ainda mais colaborativas construindo um conhecimento coletivo e gerando protagonismo através de *networking*, por exemplo; por último, no nível criar, editores de imagem, *podcast*, aplicativos de hospedagem de vídeos e entre outros são ferramentas que contribuem para o conhecimento e a criatividade do discente por meio do planejar, construir, produzir, etc.

As contribuições da Taxonomia de Bloom vão desde a padronização de práticas estruturadas e organizadas até a concretização de procedimentos que promovem a aprendizagem significativa. As vantagens de se utilizar esse instrumento estão em promover aprendizado integralizado, auxiliar para planejar e definir objetivos de aprendizagem, amparar na escolha de ferramentas e estratégias pedagógicas, permitir avaliar o aprendizado de forma contínua e estimular o desenvolvimento de diversas habilidades.

Nesse contexto, adotar a Taxonomia dos Objetivos Educacionais na prática didático-pedagógica é uma maneira de oportunizar um aprendizado que alie práticas inovadoras colaborativas à organização hierárquica dos objetivos no processo educacional.

4. TEXTOS INSTRUCIONAIS, TDIC E CULTURA MAKER - PROPOSTA COLABORATIVA

A educação contemporânea exige novas práticas, seja no trabalho com as diversas áreas do conhecimento ou na aplicação de temas transversais. Práticas inovadoras e colaborativas são estratégias que ganham notoriedade para engajar os alunos e produzir aprendizado significativo. Nesse contexto, a cultura *maker* se apresenta como uma forma de auxiliar em propostas colaborativas (Caetano, 2022), aqui apresentada envolvendo, no ensino de Língua Portuguesa, o uso da tecnologia, o trabalho em conjunto e a estrutura do tipo textual instrucional. Além disso, a taxonomia de Bloom auxilia no processo como forma de mensuração e organização da ação.

Aprender com a “mão na massa” faz com que os discentes adquiram capacidades de “analisar, sintetizar, comparar, compreender e, a partir de conclusões, interferir em situações diversas” (Caetano, 2022, p. 5). Aprender fazendo auxilia na construção da autonomia das crianças e, no caso da proposta

aqui descrita para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, justifica-se, pois, amplia os conhecimentos tecnológicos, valoriza o aprendizado extraescolar e faz com que as crianças, com a mão na massa, envolva a comunidade escolar na produção de conhecimento e assim dão mais significado ao processo de ensino aprendizagem, abdicando da memorização mecânica de curto prazo.

A prática em questão faz parte de uma sequência didática, elaborada nas aulas de Língua Portuguesa, contemplando as estruturas de variadas tipologias textuais, que, no processo de execução, contém 3 momentos anteriores como orientação e estruturação para a prática desenvolvida colaborativamente e, ao fim, apresentada no 4º momento.

O objetivo principal é investigar diferentes gêneros textuais que se enquadram no tipo textual instrucional. A partir disso são apresentados mais 4 objetivos específicos que, organizados em ordem hierárquica e dialogando com a Taxonomia de Bloom revisada, levam a conclusão da proposição e oferecem oportunidades de avaliação dos alunos.

No quadro a seguir, especifica-se detalhadamente a proposta:

<table>
<tr><td colspan="3">Aprendizagem colaborativa: Cultura Maker</td></tr>
<tr><td colspan="2">Tema: Tipo textual instrucional</td><td>Público-alvo: 3º ano do Ensino Fundamental</td></tr>
<tr><td colspan="2">Conteúdos: Tipos textuais (instrucional); Gêneros textuais (receita, tutoriais e outros).</td><td>TDIC: Internet, redes sociais (whatsapp) ou email, smartphone ou câmera.</td></tr>
<tr><td>Objetivo geral: Investigar diferentes gêneros textuais que se enquadram no tipo textual instrucional.</td><td>Taxonomia: Habilidade do domínio cognitivo.</td><td>Taxonomia: Categoria analisar e nível 04 do objetivo.</td></tr>
<tr><td>Objetivo específico: Relembrar e reconhecer textos instrucionais.</td><td>Taxonomia: Habilidade do domínio cognitivo.</td><td>Taxonomia: Categoria memorizar e nível 01 do objetivo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descrição da atividade: No primeiro momento, após o diálogo focado em que as pessoas ajudam umas às outras e uma das formas de auxílio é ensinando alguém a realizar algo, deve-se apresentar aos alunos que pesquisem na internet como</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="3">produzirem dobraduras. Em seguida, apresentar novamente, de maneira mais enfática, o conceito de textos instrucionais, fazendo relação com a pesquisa feita e o vídeo (Easy Origami, 2016)[2]. Ao final, os alunos devem relacionar o texto instrucional com o “modo de fazer” dobraduras, bem como identificar no vídeo os exemplos de textos instrucionais e suas funções (objetivos);</td></tr>
<tr><td>Objetivo específico: Relacionar gêneros textuais específicos ao tipo textual instrucional.</td><td>Taxonomia: Habilidade do domínio cognitivo.</td><td>Taxonomia: Categoria compreender e nível 02 do objetivo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descrição da atividade: Nesse momento, o professor deve trazer exemplos do cotidiano das crianças para o conteúdo em questão (pode-se utilizar uma brincadeira como “pistas ao tesouro” ou “cobra cega”, sempre abordando o conceito de instrução guiada nessa atividade e as características desse tipo textual); Em seguida, o professor orienta que os alunos se agrupem em trios e busquem na internet textos que ensinam a realizar algo (ou orientem sobre algo com passo a passo); O professor deve supervisionar a pesquisa de modo que faça com que os alunos percebam que além da tipologia, os textos também pertencem à categoria de gêneros textuais e assim identifiquem essa peculiaridade (são exemplos que podem ser encontrados pelos alunos: tutorial, manual de instruções, receitas, bula de remédio, mapas, orientações de GPS, etc.). Os alunos devem identificar que determinados gêneros textuais se enquadram na tipologia textual instrucional e identificar similaridades nessas produções (verbos no imperativo ou intenção do texto, por exemplo). O educador deve motivar os alunos dizendo que irão produzir uma tarefa utilizando vídeos; deve também reunir ou enviar bilhetes aos pais e responsáveis para a necessidade de planejamento e auxílio às crianças na realização da tarefa que será extraescolar.</td></tr>
<tr><td>Objetivo específico: Experimentar a prática de textos instrucionais orais com o uso de TDIC.</td><td>Taxonomia: Habilidade do domínio cognitivo.</td><td>Taxonomia: Categoria aplicar e nível 03 do objetivo.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Descrição da atividade: Ainda com os alunos agrupados em trio, como no momento anterior, o professor deve apresentar três vídeos tutoriais, o primeiro (Professor Denilson, 2020)[3] mostra como o texto instrucional se estrutura; o</td></tr>
</table>

[2] EASY ORIGAMI. **Origami Iniciante: Cabeça de Cachorro - Instruções em português**. YouTube, 09 jan. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yGSo91fDMFw. Acesso em: 10 abr. 2025.
[3] PROFESSOR DENILSON. **Texto instrucional**. YouTube, 24 ago. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=P-SvEE4sr90. Acesso em: 10 abr. 2025.

segundo (Bia historinhas, 2016)[4] ensina a fazer amoeba, um item comum na brincadeira dos pequenos; e o terceiro (Marcelo Serralva, 2018)[5] instrui na realização de um desenho de um dinossauro de modo simples, adequado à idade das crianças. De posse dos objetos utilizados nos vídeos (papel, caneta, cola branca, tigelas, bicarbonato de sódio, água boricada, corante, um copo, colheres e glitter) os alunos vão se organizar e produzir um protótipo de um texto instrucional oral utilizando *smartphones* ou câmeras digitais disponibilizadas para registrar o processo; ao final da breve gravação, os vídeos são apresentados na lousa e os alunos recebem a orientação para como aplicar esse protótipo na tarefa extraclasse que será apresentada no próximo momento; a tarefa consistirá na produção de um texto audiovisual que pertença à tipologia textual instrucional onde os alunos devem especificar ao qual gênero o texto pertence. A tarefa será majoritariamente organizada e gravada pelos alunos (com ajuda de seus responsáveis) e enviada ao professor por *whatsapp* ou *email* - todos esses itens devem estar previamente acordados com os responsáveis: data, método, objetivos, grupos e outras informações relevantes para o sucesso da tarefa. Ao final, os alunos devem ter simulado a apresentação de um texto instrucional oral e percebido as características que diferem um texto oral e escrito, sobretudo quando é um texto gravado em vídeo.

Objetivo específico: Diferenciar gêneros textuais dentro da tipologia instrucional.	Taxonomia: Habilidade do domínio cognitivo.	Taxonomia: Categoria analisar e nível 04 do objetivo.

Descrição da atividade: Nesse momento, os trabalhos recebidos pelo professor serão expostos/transmitidos via vídeo aos alunos da turma, sempre por meio da ludicidade, conforme orientações da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017), de modo que envolva as crianças e possibilite a exposição do processo de realização da tarefa; os alunos devem observar atentamente suas produções e também o vídeo dos colegas e, oralmente, por intervenção do professor, identificarem diferentes características dos gêneros textuais e as similaridades que os textos possuem e que os classificam como do tipo textual instrucional.

Avaliação da prática colaborativa: A avaliação se dará durante todo o processo, ou seja, será formativa e analisará a participação na atividade proposta, a produção de vídeo nas características estipuladas, a interação com o professor e colegas

[4] BIA HISTORINHAS. **Mega Amoeba da MORANGUINHO, como fazer amoeba com cola branca! Slime**.Youtube, 09 set. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=s_bN3ZrcQaM. Acesso em: 11 de abr. 2025.
[5] MARCELO SERRALVA, **COMO DESENHAR UM DINOSSAURO BEM FÁCIL - Desenhos fáceis para crianças**. Youtube, 20 nov. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pjXc2-iwJLc. Acesso em: 10 abr. 2025.

durante a tarefa, o entendimento das diferenças e similaridades pertencentes ao gênero e ao tipo textual abordado e, ainda, a autonomia no uso de textos orais coletivos que demandam planejamento em conjunto.

A prática colaborativa proposta com os objetivos elaborados e embasados na taxonomia de Bloom revisada possibilita fazer com os discentes deem significado ao uso de textos instrucionais identificando diversos gêneros textuais com o uso de TDIC. Isso vai ao encontro das práticas de linguagem contemporâneas por meio de "gêneros multimidiáticos e multissemióticos" (Brasil, 2017, p. 253), abarcando as novas ferramentas de mídias para produzir, compartilhar e se construir como ser social gerando aprendizado coletivo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho partiu de como fazer com que crianças desenvolvam competências ligadas a técnicas de produção e disseminação de textos com a mão na massa através de objetivos definidos e bem estruturados. Utilizou-se a taxonomia de Bloom como referência no planejamento das atividades através do aprendizado colaborativo com a inclusão de tecnologia através de vídeos para crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Concluiu-se, portanto, que a taxonomia dos objetivos educacionais possibilita a organização concreta do trabalho pedagógico, deixando claro o trajeto de ensino do discente para o professor. E, ao mesmo tempo, considera o aluno como protagonista no seu discurso social desenvolvendo as *soft skills* em paralelo com o planejamento pedagógico. Aplicar essa estratégia envolvendo as TDIC gera mais interesse dos alunos e dialoga com a comunidade escolar, rompendo com o método tradicional de ensino que não faz sentido para alunos nativos digitais.

Sendo assim, o texto cumpre seu objetivo inicial ao aguçar o debate sobre integração da aprendizagem colaborativa com a taxonomia de Bloom através de práticas educacionais que abrangem o uso de tecnologias digitais, o contexto do aluno e as diferentes esferas comunicativas da sociedade. Serve, portanto, para atender diferentes intuitos em sala de aula ou fora dela, podendo ser aplicado (total

ou em parte) em outros conteúdos ou outras disciplinas que, assim como aqui, apostem em práticas colaborativas, delimitadas e eficientes.

6. REFERÊNCIAS

BIA HISTORINHAS. **Mega Amoeba da MORANGUINHO, como fazer amoeba com cola branca! Slime**.Youtube, 09 set. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=s_bN3ZrcQaM. Acesso em: 11 de abr. 2025.

BLOOM, B. S.; ENGELHART, M. D.; FURST, E. J; HILL, W. H.; KRATHWOHL, D. R. A. **Taxonomy of educational objectives**. New York: David McKay, 1956. 262 p. v. 1.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 11 abr. 2025.

CAETANO, A. C. M. **Cultura maker**: aprendizagem na prática. [e-book] Flórida-EUA: Must University, [s.n.], 2022.

CHURCHES, A. **Taxonomia de Bloom para a era digital**. Eduteka, 2009. Disponível em: http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital Acesso em : 20 dez. 2024.

CZESZAK, W.; MATTAR, J. **Taxonomia digital de Bloom**. *In*: IV JORNADA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2014. São Paulo. Blog […] São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2014. Disponível em: https://eadfa4.blogspot.com/2014/10/taxonomia-digital-de-bloom.html. Acesso em: 01 abr. 2025.

EASY ORIGAMI. **Origami Iniciante: Cabeça de Cachorro - Instruções em português**. YouTube, 09 jan. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=yGSo91fDMFw. Acesso em: 10 abr. 2025.

FERRAZ, A. P. M.; BELHOT, R. V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição dos objetivos instrucionais. **Gest. Prod.**, São Carlos, v. 17, n. 2, p. 421-431, 2010. Disponível em: https://www.scielo.br/j/gp/a/bRkFgcJqbGCDp3HjQqFdqBm/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 14 abr. 2025.

KOBER, C. **Estratégias de Avaliação e Taxonomia de Bloom**. São Paulo - SP: Universidade Anhembi Morumbi, [s.n.], 2016. Disponível em: https://codese.wixsite.com/avaliacoes/blank-2. Acesso em: 10 abr. 2025.

MARCELO SERRALVA, **COMO DESENHAR UM DINOSSAURO BEM FÁCIL - Desenhos fáceis para crianças**. Youtube, 20 nov. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pjXc2-iwJLc. Acesso em: 10 abr. 2025.

PEREIRA, A. C; CAETANO, A. C. M. **Taxonomia dos objetivos educacionais**. [e-book] Flórida- EUA: Must University, [s.n.], 2022.

PEREIRA, A. C; COSTA, D. **Educação colaborativa e tecnologia**. [e-book] Flórida-EUA: Must University, [s.n.], 2022.

PROFESSOR DENILSON. **Texto instrucional**. YouTube, 24 ago. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=P-SvEE4sr90. Acesso em: 10 abr. 2025.

SENO, W. P.; BELHOT, R. V. Delimitando a fronteira para a identificação de competências para a capacitação de professores de engenharia para o ensino a distância. **Gest. Prod.**, São Carlos, v. 16, n. 3, p. 502-514, 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/j/gp/a/7hQzwY8s7hnDKDkyxn83hYc/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 12 abr. 2025.

TORRES, P. L.; IRALA, E. A. F. **Aprendizagem colaborativa: teoria e prática**. Coleção Agrinho. 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/271136311. Acesso em: 16 abr. 2025.