

V SIANCO



SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ANÁLISE COGNITIVA 15 a 19 de setembro de 2025

Temática: O campo multirreferencial da Análise Cognitiva: Tendências e desafios na atuação profissional

Organização Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento



Apoio



Financiamento



RESUMO EXPANDIDO

EIXO TEMÁTICO: Difusão do Conhecimento

AVATAR PERSONALIZADO NA DIFUSÃO DO CONHECIMENTO NA FORMAÇÃO DE PEDAGOGAS

Carina Rosa Alves Ribeiro¹
Camila Santos Esquivel²
Patrícia Nicolau Magris³

Este trabalho apresenta a experiência de utilização do avatar personalizado enquanto ferramenta técnica/tecnológica, como possibilidade pedagógica para a formação inicial de graduandas e continuada de pedagogas/professoras⁴ do município de Lauro de Freitas-Ba.

Importa o registro que essa dinâmica, se insere como resultado parcial do trabalho monográfico de uma das autoras, intitulado Tecnologias Pedagógicas: potencial para processos de ensino e aprendizagem. A proposta teve como

¹Instituto Federal da Bahia (IFBA), graduada em Pedagogia (UNEB), Pedagoga I SENAI CIMATEC..
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7439-8846>

² Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Graduada em Pedagogia (UNEB), Pedagoga.
Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-9248-0393>

³ Universidade do Estado da Bahia(UNEB), Dra. em Difusão do Conhecimento; Professora do Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6086-5098>

⁴ A utilização do termo professora/pedagoga no feminino, refere-se ao reconhecimento de gênero no campo da educação, de atuação majoritariamente ocupado por mulheres, também considerando as perspectivas sociopolíticas, histórias e culturais em que a profissão vem se constituindo no Brasil e no mundo (Louro, 1994; 2001; Scott, 1995). Importa registrar que demandas interseccionais estão incluídas na perspectiva analítica de gênero, raça/etnia/cor, classe, entre outras. O painel do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), apresenta dados referentes à docência em todos os níveis de educação no Brasil, com informações do Censo Escolar. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-escolar/saiba-mais-sobre-o-panorama-dasmulheres-na-educacao-basica>

característica principal a formação imersiva, realizada em curto período de espaço/tempo, com a finalidade de verificar a aplicabilidade dos pilares de universalização e sustentabilidade discutidos/apresentados no trabalho monográfico.

Em síntese, o avatar personalizado, se caracteriza também como tecnologia pedagógica. Na pesquisa monográfica Tecnologias Pedagógicas são recursos (produtos, serviços e/ou processos) planejados e/ou construídos intencionalmente, com intuito de promover a universalização do acesso e difusão do conhecimento nos espaços de ensino e aprendizagem. Tendo como pilares de universalização, o Desenho Universal (DU), Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) e Tecnologia Assistiva (TA) e pilares de sustentabilidade, os 5 R's e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável.

Bootcamp Tecnologias Pedagógicas⁵, foi título e o formato escolhido para o curso de formação. O uso da palavra *bootcamp* para designar processos formativos, foi utilizado com estratégia e marketing pedagógico, pois, cria uma referência para os benefícios profissionais/acadêmicos da formação imersiva com vistas a mitigação dos efeitos impostos pelas demandas da sociedade do consumo.

Considerou-se também a crescente necessidade de pedagogas/professoras de especializar-se e atualizar-se, seja por motivos pessoais ou para suprir carências/lacunas da formação inicial, visto que as atividades que deliberam sobre as expressões “tecnologias” foram destacadas como uma área sensível no cenário pós pandemia.

O *Bootcamp* dentro da perspectiva de atenção e formação pedagógica para promoção de universalização e difusão do conhecimento se torna uma tecnologia (pedagógica), visto que cada ambiência foi planejada com o propósito de/para apresentar estratégias/possibilidades de utilização de artefatos disponíveis no universo material/digital, ou ainda, dar subsídios para o planejamento e construção de recursos (processos, produtos e serviços) que considerem a diversidade humana.

Nesse sentido, nota-se o alinhamento da perspectiva formativa com os eixos universitários de ensino, pesquisa, extensão e inovação expressos normativas universitárias, assim como, o perfil profissiográfico da pedagogia (Brasil, 2005). Considerando o exposto, o *Bootcamp* se caracterizou como um espaço multirreferencial de/para aprendizagem e formação pedagógica, “onde conhecimentos

⁵ Instagram: <https://www.instagram.com/tecpedagogica/>

são “decifrados”, “decodificados”, traduzidos, produzidos, compartilhados, compreendidos, internalizados para a construção de subjetividades e culturas” (Fróes Burnham, 2012, p.117).

Os objetivos traçados no dimensionamento do planejamento/projeto, definiu as experiências, posto que as atividades formativas foram intencionalmente organizadas para ocorrer de forma presencial, remota, online/síncrona e offline/assíncrona. Tal organização permitiu otimização do tempo de estudo/trabalho e possibilitou a utilização/experimentação das ambiências planejadas. Optou-se pela utilização de aplicativos/ferramentas em suas versões gratuitas, para viabilizar a reprodução da experiência pelos cursistas com seus alunos/estudantes em contextos de aprendizagem, escolares e não escolares.

Neste cenário de investigação sobre a aplicabilidade das tecnologias pedagógicas, destacou-se a utilização de avatares como ferramenta de engajamento e interação virtual/social dentro das ambiências, sendo utilizados de forma criativa como estratégia para a mediação entre as situações pedagógicas apresentadas e as cursistas. A proposição, objetivou demonstrar o recurso enquanto possibilidade factível para as diversas situações de ensino e aprendizagem que podem se inserir no trabalho pedagógico dentro e fora da escola.

O avatar nomeado de Carininha, foi criado utilizando os aplicativos *Snapchat*⁶ e *Zepeto*⁷, sendo suas características estéticas (tom de pele, cabelos, roupas e acessórios) baseada/inspiradas na autora da monografia, para atuação como a representação imagética da autora, em múltiplos espaços e formatos. Mesmo se tratando de uma personagem digital, a experiência demonstrou que a utilização do avatar enquanto recurso pedagógico possibilita versatilidade e liberdade para atuar ou agir de forma autêntica, muitas vezes distinta da personalidade de seu usuário. O que demonstrou a possibilidade de criação de circuitos/trilhas de aprendizagem, nos quais o avatar personalizado, aderiu a vivência da experiência formativa ora como

⁶ Snapchat é uma rede social focada no compartilhamento de fotos e vídeos temporários, sendo também possível a criação de personagem animado (avatar) com as características escolhidas pelos usuários.

⁷ O Zepeto é uma plataforma de metaverso que possibilita os usuários criarem avatares 3D para interação em mundos virtuais, através dos jogos e salas de bate-papo.

cursista, o que levou a aproximação intensa com as cursistas, ora como monitora do curso.

Outros aplicativos/ferramentas foram utilizados para a construção das atividades com o avatar, em combinação com os anteriores supracitados, que possibilitou a criação de figurinha, *memes* e *card*, bem como, garantiu a acessibilidade para pessoas com deficiência ou não, a saber: *Bitmoji*⁸, *Canva*⁹, *Capcut*¹⁰. A possibilidade de vincular o material produzido com as Redes Sociais, como o *Instagram*, *Whatsapp*, *Telegram* e com plataformas como o *Google Classroom* (ambiências) foi outro fator que colaborou com o sucesso da experiência que permitiu alinhar a teoria-prática discutida ao longo da graduação.

A utilização de “avatar personalizado” na formação de pedagogas/professoras orientou novas perspectivas formativas e profissionais, visto que na atualidade a formação inicial e continuada deve estar em sintonia com as demandas sociais, políticas, culturais e ambientais. Nessa tratativa, o personagem, o avatar Carinhinha, fortaleceu a necessidade de atenção não apenas para o processo formativo, mas sobretudo, para as possibilidades de atuação junto às comunidades de aprendizagem, quer formada por crianças, jovens, adultos e/ou idosos.

A criação de um avatar personalizado pautado em características da autora, foi planejado, como recurso que motivasse uma personalidade amigável, atraente, confiável e com linguagem acessível, pois, nesse contexto, “pode ajudar a estabelecer uma conexão emocional com os alunos (**cursistas**), tornando a experiência de aprendizagem mais envolvente e agradável” (Klimova et al., 2019, grifo nosso). Nesse cenário, é imprescindível ampliação na perspectiva formativa de pedagogas e outros profissionais de licenciaturas, posto que há lacunas, entre o processo formativo e o potencial dos recursos (digitais ou não) disponíveis para auxílio nos processos de aprendizagem da atualidade.

No trabalho ora exposto foi possível considerar que o uso de um avatar personalizado, é recurso valioso de comunicação entre os envolvidos nos processos de formação e aprendizagem. E na área específica da avaliação pedagógica, o avatar

⁸ Bitmoji é um aplicativo que permite a criação de avatares com características atribuídas pelo usuário, permitindo uma personalização para que o avatar tenha características semelhantes a seu criador.

⁹ Canva é um plataforma online que possibilita aos usuários a edição e/ou criação de designs gráficos de maneira simples e intuitiva.

¹⁰ O CapCut é um aplicativo móvel que oferece ferramentas para a criação e edição de vídeos de maneira simples.

personalizado é uma ferramenta que potencializa a vinculação do atendido com o profissional da pedagogia, sendo assim, considerado um recurso de acessibilidade, que pode ser oferecido como apoio, tecnologia assistiva, ou seja, como perspectiva pedagógica de acessibilidade.

Nas ambiências criadas para o curso de formação *Bootcamp* Tecnologias Pedagógicas, o avatar pode assumir diversas características e papéis, sendo aliado na orientação da configuração de materiais e na potencialização dos recursos técnicos e tecnológicos utilizados durante a formação. Um exemplo importante, foi disponibilizar o avatar personalizado como mediador pedagógico do curso, no qual, o avatar, foi utilizado pelo cursista como uma estratégia de ajuda, como ferramenta de auxílio, para a qual o cursista direcionava suas dúvidas de maneira espontânea, sem receios de exposição, falando com um colega de curso.

As possibilidades de uso do “avatar personalizado” ofereceram explorar uma dimensão pedagógica de alcance ilimitado, principalmente, porque adere as perspectivas de acessibilidade do Desenho Universal e do Desenho Universal para Aprendizagem, com garantias de processos de aprendizagem para a inclusão de todas as pessoas, sem exceção. De fato e de direito, alcançando a narrativa ‘educação para todas as pessoas’.

Referências

CONSU/UNEB. **REGIMENTO GERAL DA UNEB**. Salvador. 2012. 108 p. Disponível em: <https://ppgecoh.uneb.br/wp-content/uploads/2021/01/REGIMENTO-GERAL-DAUNEB2012.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2023.

FRÓES BURNHAM, Teresinha, et al. Análise cognitiva e espaços multirreferenciais de aprendizagem: currículo, educação à distância e gestão/difusão do conhecimento. Salvador: **EDUFBA**, 2012. 476 p. Disponível em: <https://edufba.ufba.br/livropublicados/analisecognitiva-e-espacos-multirreferenciais-de-aprendizagem-curriculoeducacao>. Acesso em: 10 jul. 2023.

Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Campus I. Colegiado do Curso de Pedagogia. Comissão de Reformulação Curricular. **Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia Reformulado** / Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Campus I. Colegiado do Curso de Pedagogia. Comissão de Reforma Curricular. Salvador: O Departamento, 2007. Disponível em: <https://portal.uneb.br/salvador/wp-content/uploads/sites/3/2017/01/PROJETOPEDAG%C3%93GICO-11.pdf>. Acesso em: 10 jul 2023.

KLIMOVA, B.; POULOVA, P.; MOHELSKA, H. The use of avatars in e-learning: A review. *Journal of Educational Technology & Society*, v. 22, n. 2, p. 237-247, 2019.