

ANEXO I

RESUMO EXPANDIDO

Tecnologia, Infância e Identidade Racial: A construção da autoimagem infantil através da criação de Avatares Digitais na Escola de Aplicação da UFPA

Stefanie França Alfonso¹
Camilly Tayssa Souza da Costa²

RESUMO

O presente estudo foi realizado por bolsistas do Laboratório de Informática da Educação Infantil na Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará, com crianças pequenas do Pré II A, B e C. A atividade consistiu na criação de avatares digitais por meio do aplicativo *Oh My Doll*, com o objetivo de analisar como crianças do Pré II constroem sua autoimagem por meio da criação de avatares digitais, estimular o reconhecimento das próprias características físicas, promover a construção da identidade infantil e observar as escolhas realizadas pelas crianças na construção dos avatares. Observou-se que crianças pequenas racializadas apresentaram maior dificuldade em se representar e demonstraram resistência na aceitação de suas características físicas. Os resultados evidenciam a influência de padrões estéticos racializados na formação da identidade infantil e resistências ou dificuldades relacionadas à representação de traços físicos, reforçando a importância de práticas pedagógicas antirracistas desde a Educação Infantil. O estudo fundamenta-se na perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (1991) que compreende o desenvolvimento como socialmente mediado, os estudos de Gomes (2005) e Munanga (2005) que discutem a construção da identidade negra e os impactos do racismo estrutural na autoimagem desde a infância.

Palavras-chave: educação infantil; relações étnico-raciais; identidade infantil; tecnologia; pedagogia antirracista.

INTRODUÇÃO

A construção da identidade na infância é um processo social e culturalmente mediado. Segundo Lev Vygotsky (1991), o desenvolvimento infantil ocorre por meio das interações sociais e das mediações simbólicas, sendo o contexto sociocultural determinante para a formação da subjetividade. Assim, a maneira como a criança se percebe está diretamente relacionada às representações e valores presentes na sociedade.

No contexto brasileiro, marcado por desigualdades raciais estruturais, a construção da identidade racial ocorre de forma precoce. Gomes (2005) destaca que a identidade negra é construída em meio a tensões sociais que envolvem padrões de beleza eurocentrados e hierarquizações raciais. Da mesma forma, Kabengele Munanga (2005) aponta que o racismo estrutural influencia a autoimagem da população negra desde a infância.

¹ Bolsista LABINFRA/graduanda de Licenciatura Plena em Pedagogia na UFPA/stefanie.franca7@gmail.com

² Bolsista LABINFRA/graduanda de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens na UFPA/camilly.costa@iemci.ufpa.br

Além disso, pesquisas sobre educação infantil e relações étnico-raciais indicam que crianças pequenas já manifestam percepções e preferências relacionadas à cor da pele e ao tipo de cabelo (GOMES, 2005). Isso evidencia que a escola possui papel fundamental na promoção de práticas pedagógicas que valorizem a diversidade e fortaleçam a autoestima.

No campo das tecnologias educacionais, ferramentas digitais podem ampliar possibilidades de expressão e auto-representação. Para Seymour Papert (1994), o uso de tecnologias no processo educativo favorece a aprendizagem ativa e significativa. Assim, a criação de avatares digitais pode se constituir como estratégia pedagógica para promover o reconhecimento de si.

Considerando esse cenário, a presente pesquisa teve como objetivo geral analisar como crianças do Pré II constroem sua autoimagem por meio da criação de avatares digitais. Como objetivos específicos, buscou-se estimular o reconhecimento das próprias características físicas, observar as escolhas realizadas pelas crianças na construção dos avatares, identificar possíveis resistências ou dificuldades relacionadas à representação de traços físicos e analisar indícios da influência de padrões estéticos racializados na construção da identidade infantil.

Dessa forma, a presente pesquisa buscou analisar como crianças do Pré II se representam por meio da criação de avatares digitais, observando possíveis implicações relacionadas à identidade racial e à autoaceitação. Além disso, fundamenta-se na perspectiva de que o uso de tecnologias digitais pode favorecer processos de aprendizagem ativa e expressão subjetiva, conforme defende Seymour Papert (1994) ao destacar o potencial das tecnologias como ferramentas de construção do conhecimento.

METODOLOGIA

A pesquisa caracterizou-se como um estudo de abordagem qualitativa, desenvolvido na Educação Infantil da Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará, com turmas do Pré II compostas por crianças na faixa etária de 5 a 6 anos. A investigação contou com a participação das bolsistas do Laboratório de Informática da Educação Infantil, integrando-se ao planejamento pedagógico da turma. A escolha pela abordagem qualitativa fundamenta-se na compreensão de que os processos de construção da identidade e da autoimagem envolvem significados, percepções e interações sociais, conforme aponta Minayo (2001), ao destacar que esse tipo de pesquisa busca interpretar fenômenos sociais a partir das experiências dos sujeitos em seus contextos.

A atividade foi organizada em etapas articuladas. Inicialmente, realizou-se conversa com cada uma das crianças com o objetivo de estimular o reconhecimento das próprias características físicas. As crianças pequenas foram observando e percebendo suas características físicas, descrevendo aspectos como cor da pele, tipo e cor de cabelo, formato dos olhos e outras particularidades. Esse momento teve caráter dialógico, considerando que, segundo Vygotsky (1991), o desenvolvimento do pensamento ocorre por meio da linguagem e da interação social, sendo a mediação fundamental para a construção de significados.

Em seguida, as crianças participaram da atividade de criação de avatares utilizando o aplicativo Oh My Doll através do celular das bolsistas. Cada participante foi orientado a construir um avatar que o representasse, selecionando, entre as opções disponíveis na plataforma, características que se aproximasse de sua aparência real. Durante o processo, os bolsistas atuaram como mediadoras, incentivando a observação atenta e o reconhecimento das próprias características, sem direcionar ou impor escolhas. A mediação buscou promover autonomia, reflexão e expressão individual.

Após a elaboração dos avatares, realizou-se um momento de socialização, no qual as crianças foram questionadas sobre como eram suas criações e explicaram as escolhas

realizadas. Essa etapa possibilitou a observação das justificativas apresentadas, das falas espontâneas e das reações emocionais diante da própria representação digital.

A coleta de dados ocorreu por meio de observação participante, registros em diário de campo e anotações das falas das crianças durante as atividades. Também foram considerados os próprios avatares produzidos como material de análise, permitindo a comparação entre as características reais das crianças e aquelas selecionadas na representação digital. A análise foi conduzida de forma interpretativa, inspirada nos pressupostos da análise de conteúdo, buscando identificar categorias relacionadas ao reconhecimento das características físicas, à aceitação ou recusa de traços fenotípicos e a possíveis indícios de influência de padrões estéticos racializados.

Foram respeitados os princípios éticos da pesquisa com crianças, garantindo-se o anonimato dos participantes e a preservação de sua identidade. A atividade foi desenvolvida como parte das práticas pedagógicas realizadas pelo laboratório, sem caráter avaliativo ou expositivo, priorizando o bem-estar das crianças e o caráter formativo da experiência.

DISCUSSÕES

A análise dos dados evidencia que a construção da autoimagem na Educação Infantil está profundamente relacionada às mediações sociais e culturais vivenciadas pelas crianças, através da perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (1991), o desenvolvimento infantil ocorre por meio da interação social, sendo a linguagem e os signos culturais instrumentos centrais na formação da subjetividade. Nesse sentido, a criação de avatares digitais constituiu-se como uma atividade mediada, na qual as crianças mobilizaram referências sociais internalizadas para representar a si mesmas.

Durante a atividade, observou-se que a escolha de características físicas no aplicativo não foi um ato neutro, mas permeado por valores e significados socialmente construídos. Crianças pequenas racializadas, em alguns casos, demonstraram resistência em selecionar tons de pele mais escuros ou cabelos crespos quando essas opções estavam disponíveis, optando por características associadas a padrões estéticos eurocentrados. Tal comportamento pode ser compreendido à luz das discussões de Gomes (2005), que destaca como corpo e cabelo se constituem como marcadores identitários e espaços de disputa simbólica na construção da identidade negra.

Do mesmo modo, as contribuições de Munanga (2005) possibilitam compreender que o racismo estrutural atua de forma precoce na formação da autoimagem, influenciando percepções sobre beleza, pertencimento e valor social. Ainda que na infância essas manifestações não se apresentem de forma plenamente consciente, os dados revelam indícios de internalização de hierarquizações raciais, evidenciadas nas escolhas realizadas e nas justificativas apresentadas pelas crianças.

A atividade também confirmou o potencial das tecnologias digitais como ferramentas de expressão subjetiva e aprendizagem ativa. Conforme propõe Papert (1994), o uso de recursos tecnológicos pode favorecer processos construcionistas, nos quais a criança aprende ao criar e manipular objetos significativos. A produção do avatar funcionou como um artefato cultural que permitiu externalizar percepções internas, tornando visíveis aspectos da identidade que, em outras circunstâncias, poderiam permanecer implícitos.

As discussões evidenciam que a escola ocupa papel central na mediação desses processos. Quando a atividade foi acompanhada de diálogo, incentivo à observação atenta das próprias características e valorização da diversidade, percebeu-se maior abertura para o reconhecimento de traços físicos reais. Ao mesmo tempo, tornou-se possível compreender quando a escolha estava relacionada à imaginação, à admiração ou à construção de um “eu

ideal”. Isso reforça a necessidade de práticas pedagógicas intencionalmente antirracistas e sensíveis às múltiplas dimensões da identidade infantil.

Além disso, os resultados indicam que o uso de tecnologias na educação não deve ser compreendido apenas como inovação instrumental, mas como espaço político e formativo. As escolhas realizadas pelas crianças revelam que o ambiente digital também reproduz (ou pode tensionar) padrões sociais hegemônicos. Assim, cabe ao educador atuar como mediador crítico, problematizando padrões e promovendo reflexões que fortaleçam a autoestima e o reconhecimento identitário.

Entretanto, os resultados também indicaram que nem todas as produções estavam relacionadas exclusivamente à autoimagem atual. Algumas crianças optaram por criar avatares que representavam projeções de si mesmas no futuro ou personagens com os quais se identificam afetivamente. Em um dos casos observados, um aluno elaborou seu avatar inspirado em Michael Jackson, mesmo reconhecendo que não possuía semelhança física com o artista. Ao justificar sua escolha, afirmou ser fã do cantor, evidenciando que sua criação estava relacionada à admiração e ao desejo de identificação simbólica, e não à reprodução fiel de suas características fenotípicas.

Esse dado amplia a compreensão da atividade, pois demonstra que a construção identitária na infância também envolve imaginação, projeção e inspiração em figuras socialmente valorizadas. A perspectiva vygotskiana reconhece a imaginação como função psicológica superior articulada às experiências sociais. Assim, ao criar um avatar inspirado em um ídolo ou em uma versão futura de si, a criança não abandona o processo de construção identitária, mas o amplia, articulando identidade real, identidade desejada e pertencimento simbólico.

Portanto, as discussões apontam que a construção da identidade infantil, especialmente no que se refere às relações étnico-raciais, exige intervenções pedagógicas contínuas, sensíveis e fundamentadas teoricamente, envolvendo tanto o reconhecimento de si quanto processos de projeção, imaginação e identificação com figuras de referência. A atividade com avatares digitais demonstrou ser uma estratégia potente para observar processos subjetivos e promover diálogos significativos sobre autoimagem, inspiração, diversidade e pertencimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo permitiu compreender que a criação de avatares digitais constitui uma ferramenta pedagógica significativa para analisar e estimular a construção da autoimagem na Educação Infantil. Os resultados evidenciaram que crianças pequenas já apresentam percepções racializadas sobre características físicas, revelando a influência de padrões estéticos socialmente hierarquizados na formação da identidade.

Observou-se que crianças racializadas em determinados momentos, demonstraram dificuldades ou resistências em se representar com características fenotípicas reais, indicando a necessidade de fortalecimento de práticas educativas que promovam a autoestima e a valorização da diversidade étnico-racial desde os primeiros anos escolares.

No entanto, por meio da observação participante de algumas crianças também se verificou que algumas produções estavam relacionadas à imaginação, à projeção de si no futuro ou à identificação com figuras admiradas, como no caso do aluno que construiu um avatar inspirado em um cantor de sua preferência. Esse aspecto revela que a identidade infantil não se limita à autoimagem presente, mas também incorpora desejos, referências culturais e construções simbólicas.

A pesquisa reafirma a importância de uma pedagogia antirracista na Educação Infantil que vá além de abordagens pontuais e se constitua como prática cotidiana. O uso intencional de tecnologias digitais, mediado de forma crítica e reflexiva, pode contribuir significativamente

para a construção de identidades mais positivas e para o enfrentamento de desigualdades estruturais.

Como consideração complementar, destaca-se a relevância de ampliar estudos que articulem tecnologia, infância e relações étnico-raciais, aprofundando investigações sobre como diferentes contextos socioculturais influenciam os processos de auto-representação infantil. Também se recomenda a formação continuada de professores para atuação consciente e comprometida com a promoção da equidade racial.

Em síntese, o trabalho evidencia que a escola, enquanto espaço formativo, possui papel decisivo na construção de identidades plurais e afirmativas, sendo fundamental assumir, desde a Educação Infantil, o compromisso com práticas pedagógicas que valorizem a diversidade, reconheçam a potência da imaginação infantil e combatam o racismo estrutural.

REFERÊNCIAS

GOMES, Nilma Lino. Sem perder a raiz: corpo e cabelo como símbolos da identidade negra. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec, 2001.

MUNANGA, Kabengele. Rediscutindo a mestiçagem no Brasil: identidade nacional versus identidade negra. Petrópolis: Vozes, 2005.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 1994.

VYGOTSKY, Lev. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.