

VIVÊNCIAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ELEMENTOS QUE A IAG DESCREVE, MAS NÃO CONSEGUE GERAR.

Tatiana Carolina Bernardes

¹Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), Itajaí, Brasil

Resumo: A Inteligência Artificial Generativa (IAG), que é o objeto de estudo, realiza tarefas de geração de conteúdo novos como texto e imagens e pode ser treinada pelo usuário para usos específicos.

Foi feita uma testagem com a ferramenta Gemini na versão 2.5 PRO, e teve como objetivo compreender como as IAG respondem a prompts simples e elaborados no auxílio para criar vivências lúdicas na Educação Infantil, auxiliando os professores em seus planejamentos de aulas.

O processo envolveu a submissão de dois prompts à IAG Gemini para testar sua capacidade de gerar vivências pedagógicas para a Educação Infantil. A qualidade e relevância das sugestões foram avaliadas considerando: adequação pedagógica, clareza e correção, criatividade e engajamento, e aspectos éticos e críticos. A análise revelou se as sugestões do Gemini priorizam o lúdico e a interação, e se são de fato viáveis para a implementação na rotina da Educação Infantil.

Os dois prompts trouxeram as mesmas vivências expostas de formas distintas, em ordens diferentes e até mesmo tinham o mesmo nome. Nas limitações, a falta experiência afetiva; a Educação Infantil requer olhar sensível do professor à criança.

O potencial de uso das IAG é eficiente, facilita na burocracia do planejamento e na organização da avaliação, para que o professor se dedique na mediação afetiva e observação das crianças, o que é socialmente essencial e que a IA não pode replicar.

A IA pode auxiliar os professores, pois otimiza o tempo para desenvolver outras estratégias pedagógicas para alcançar resultado com os alunos. Mas, e na Educação Infantil, como isso ocorreria? Já que a avaliação é através da observação, não é classificatória e não tem o intuito de promover. Não se pode atribuir notas ou classificar as crianças, aí que

entra a questão ética e humana do professor em que não é possível terceirizar seu serviço.

A IAG, contudo, não substitui a criatividade e a sensibilidade do professor de Educação Infantil, preconizando a aprendizagem como um processo essencialmente social mediada por seus pares.

Muitas vezes a reposta é teórica, desconectada da realidade escolar, por isso há exigência de um número maior de pesquisas para que se possa mensurar o impacto efetivo das tecnologias no contexto da Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil; Inteligência Artificial Generativa; Planejamento Pedagógico.

Agradecimentos: Agradeço a Prof^a. Dr^a. Ediene do Amaral Ferreira pela valiosa sugestão deste trabalho.