

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Carolina Sausen; carolinasausen@hotmail.com; Universidade Federal de Santa Maria

Tem-se observado que a tecnologia possui significativo potencial para transformar as práticas sociais e, no campo educacional, a inteligência artificial vem sendo utilizada como uma ferramenta capaz de personalizar a aprendizagem e ampliar sua eficiência. Contudo, emerge uma questão central: essa eficiência é válida se, nesse processo, forem negligenciadas dimensões essenciais do desenvolvimento infantil, como a criatividade? Papert (2008) contribui ao afirmar que as tecnologias digitais, quando utilizadas de forma construcionista, podem potencializar processos de aprendizagem criativa, permitindo que as crianças aprendam fazendo, criando e explorando. Entendida como a capacidade de romper padrões, explorar o imprevisível e produzir soluções originais, a criatividade constitui elemento fundamental da formação humana, especialmente na infância. Nas escolas municipais de Ijuí, no Rio Grande do Sul, a utilização de recursos tecnológicos tem como objetivo desafiar as crianças a desenvolverem familiaridade com as tecnologias digitais, demonstrando que estas podem atuar como instrumentos pedagógicos que não substituem, mas potencializam, as experiências educativas. O método adotado fundamenta-se na promoção de interações ativas com diferentes dispositivos, de forma planejada e intencional, buscando estimular a imaginação, a autonomia e a construção de conhecimentos. Compartilham-se, neste trabalho, algumas experiências desenvolvidas no ano de 2025 em turmas de Educação Infantil. Dentre elas, destacam-se práticas que articulam o mundo físico a ambientes virtuais, por meio de livros digitais interativos e audiolivros, facilitando o acesso das crianças ainda não alfabetizadas à literatura e ampliando o contato com diferentes narrativas. Utilizam-se livros digitais disponíveis em sites educativos, bem como produções autorais organizadas na plataforma Canva, com histórias e ilustrações criadas pelas próprias crianças. Essas estratégias despertaram maior interesse e engajamento, além de incentivar, no contexto familiar, a exploração de ambientes digitais voltados à leitura e à interatividade, em substituição ao uso restrito de vídeos curtos ou jogos aleatórios. No campo das linguagens, os acautos foram trabalhados de forma inovadora. As crianças foram convidadas a desenhar o “bicho-papão” conforme o imaginavam caso existisse de forma real. Posteriormente, em uma atividade lúdica, foi anunciado que, por meio de uma “mágica”, personagens ganhariam vida e poderiam conversar com elas. Utilizou-se a inteligência artificial como recurso pedagógico, transformando os desenhos em personagens tridimensionais, com movimento e voz. As crianças realizaram a narração, atribuindo identidade e expressividade aos personagens. Para finalizar, foi elaborado um pequeno

filme, integrando criação artística, imaginação e tecnologia. Também foram explorados jogos digitais como recursos lúdicos, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e motoras. O uso do Chromebook possibilitou contato inicial com o computador, familiarizando com o ambiente digital e promovendo aprendizagens por meio de desafios e resolução de problemas. As vivências evidenciam que o uso consciente da tecnologia e da inteligência artificial pode contribuir para o desenvolvimento integral das crianças, desde que esteja a serviço da criatividade, da curiosidade e da expressão, compreendendo-se as tecnologias como mediadoras pedagógicas e não como fins em si mesmas (MORAN, 2015; LUCKIN et al., 2016). Assim, reafirma-se que o objetivo da educação não é formar sujeitos meramente eficientes, mas seres humanos críticos, criativos e sensíveis (FREIRE, 1996).

Palavras-chave: Inteligência artificial. Educação Infantil. Criatividade. Tecnologias educacionais. Aprendizagem significativa.