

Inteligência Artificial, cultura e infância: uma experiência de criação musical mediada em colônia de férias

Artificial Intelligence, culture and Childhood: a mediated musical creation experience in a Summer Camp.

Carla Marília dos Santos
(profcarla.marilia@gmail.com)

Claudemiro Izidorio Junior
(izidoriojuniorc@gmail.com)

Gabriel Rosa Barreto
(gabrosesoul@gmail.com)

Resumo: O presente artigo busca discutir o uso da Inteligência Artificial a partir de atividades feitas em uma colônia de férias. Através de práticas com um aplicativo, esse trabalho reúne uma breve discussão teórica sobre o uso ético da IA, cultura e formação crítica. A experiência destacou-se por incorporar a IA como recurso no planejamento e na construção das atividades, mantendo como base pedagógica práticas de pesquisa coletiva e leitura mediada. É nesse cenário de tensões entre potencialidades e limites da IA que se justifica a realização deste estudo que analisa a utilização da Inteligência Artificial como ferramenta de mediação pedagógica em uma proposta desenvolvida no âmbito de uma colônia de férias realizada na Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), intitulada “Com olhares das crianças: Vozes, Lugares e Vivências: territórios de resistência no Brasil” (2026). Dessa forma, a experiência evidencia como a tecnologia pode ser apropriada pedagogicamente ao favorecer processos de mediação e criação, nos quais a IA atua como recurso de elaboração e produção de significados, e não como substituta das práticas educativas.

Palavras-chave: O uso de IA. Cultura. Formação crítica. Prática pedagógica.

Abstract: This article discusses the use of Artificial Intelligence in activities conducted at a summer camp. Through practical exercises with an application, this work presents a brief theoretical discussion on the ethical use of AI, culture, and critical thinking. The experience stood out for incorporating AI as a resource in the planning and construction of activities, while maintaining collective research and mediated reading practices as a pedagogical basis. It is within this context of tensions between the potential and limitations of AI that this study is justified. It analyzes the use of Artificial Intelligence as a tool for pedagogical mediation in a project developed within a summer camp held at the Faculdade de Formação de Professores of the Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), entitled "Vozes lugares e vivências: territórios de resistência no Brasil" (2026). Thus, the experience demonstrates how technology can be pedagogically appropriated to foster mediation and creation processes, in which AI acts as a resource for elaborating and producing meaning, and not as a substitute for educational practices.

Keywords: Use of AI. Culture. Critical Training. Pedagogical practice. .

1 Introdução

A Inteligência Artificial (IA) deixou de ser um tema restrito a contextos técnicos e passou a ocupar lugar central na sociedade contemporânea, impactando práticas sociais, institucionais e educacionais. Seu crescimento acelerado, especialmente com o avanço de sistemas generativos, tem ampliado possibilidades de produção e circulação do conhecimento, ao mesmo tempo em que suscita questionamentos sobre seus usos, limites e implicações.

Apesar dessa expansão, persiste uma dificuldade recorrente: muitas abordagens oscilam entre perspectivas que tratam a IA como um “milagre tecnológico” e outras que a interpretam como uma ameaça autônoma, desconsiderando a mediação humana em sua aplicação. Nesse cenário, compreender a IA exige mais do que definições técnicas, implicando analisá-la como um fenômeno inserido em contextos sociais, institucionais e educacionais.

Em termos gerais, a IA pode ser compreendida como sistemas capazes de aprender a partir de dados e produzir respostas automatizadas. No entanto, uma abordagem exclusivamente técnica mostra-se insuficiente, uma vez que desempenho não se confunde com legitimidade: aquilo que funciona operacionalmente não garante, necessariamente, correção, justiça ou adequação em contextos sociais. Nessa perspectiva, Neil Selwyn (2025) destaca a necessidade de compreender a IA como fenômeno social, enquanto a UNESCO (2021) enfatiza a importância de diretrizes éticas para seu uso na educação. Complementarmente, Max Tegmark (2017) amplia essa discussão ao apontar que os desafios da inteligência artificial são também éticos e civilizatórios.

No campo educacional, essa discussão assume relevância particular, pois a inserção

da IA ocorre em um contexto em que os estudantes ainda estão em processo de consolidação de habilidades fundamentais, como leitura, argumentação, produção de sentido e autonomia intelectual. Nesse cenário, o uso dessas tecnologias exige intencionalidade pedagógica e mediação docente, de modo a garantir que atuem como suporte à aprendizagem, e não como substituição de etapas cognitivas essenciais.

Diante disso, a análise da IA na educação pode ser organizada a partir de três dimensões indissociáveis: a pedagógica, a cognitiva e a ética. A dimensão pedagógica orienta os objetivos formativos e as estratégias de mediação que estruturam o uso da tecnologia; a dimensão cognitiva refere-se ao desenvolvimento de competências como compreensão, análise, síntese e argumentação; e a dimensão ética envolve autoria, transparência, responsabilidade e leitura crítica das informações produzidas por sistemas automatizados.

É nesse cenário de tensões entre potencialidades e limites da IA que se justifica a realização deste estudo que analisa a utilização da Inteligência Artificial como ferramenta de mediação pedagógica em uma proposta desenvolvida no âmbito de uma colônia de férias realizada na Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), intitulada

“Com olhares das crianças: Vozes, Lugares e Vivências: territórios de resistência no Brasil” (2026).

A experiência destacou-se por incorporar a IA como recurso no planejamento e na construção das atividades, mantendo como base pedagógica práticas de pesquisa coletiva e leitura mediada. No desenvolvimento da proposta, foi utilizada a aplicação Suno, sistema voltado à geração automatizada de composições musicais a partir de comandos textuais. Nesse processo, as interações das crianças foram assumidas como material pedagógico: inicialmente compreendidas como expressões do cotidiano, essas falas foram posteriormente organizadas e convertidas em comandos para a produção musical mediada pela tecnologia, permitindo observar como experiências e vivências podem ser ressignificadas e ampliadas por meio do uso da IA.

Dessa forma, a experiência evidencia como a tecnologia pode ser apropriada pedagogicamente ao favorecer processos de mediação e criação, nos quais a IA atua como recurso de elaboração e produção de significados, e não como substituta das práticas educativas. Ao transformar expressões verbais em produções musicais, o trabalho reforça o papel das atividades coletivas na construção de sentidos e na valorização da participação das crianças.

Assim, este artigo tem como objetivo analisar o uso da aplicação Suno como recurso de mediação pedagógica, investigando seu potencial para promover processos de criação, participação e autoria na educação infantil, articulando a prática observada ao debate contemporâneo sobre mediação docente, desenvolvimento cognitivo e uso ético da Inteligência Artificial.

2- MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia adotada assume o caráter de relato de experiência com abordagem qualitativa, em diálogo com pressupostos de observação participante e análise interpretativa de processos pedagógicos, conforme discutido por Creswell (2014), que sistematiza diferentes abordagens qualitativas enfatizando a construção de significados a partir das experiências dos participantes.

Flick (2009) destaca que a pesquisa qualitativa pode ser conduzida com flexibilidade metodológica, uma vez que o processo de investigação não se limita a um roteiro rígido previamente definido. Em vez disso, as escolhas metodológicas vão sendo ajustadas conforme o andamento do estudo, considerando o que emerge no campo e os efeitos das interações observadas. Essa flexibilidade é fundamental especialmente em

contextos sociais dinâmicos, como oficinas e atividades pedagógicas, nos quais os sentidos podem se reorganizar ao longo das etapas, a participação pode variar e novas formas de manifestação podem aparecer no decorrer do processo.

Além da flexibilidade, o autor enfatiza a centralidade da interpretação contextual dos dados. Isso significa que os resultados não são compreendidos de maneira isolada, como se cada evidência guardasse um sentido fixo e universal. Pelo contrário, a interpretação depende do lugar e do momento em que as práticas acontecem, bem como das relações estabelecidas entre os participantes e mediadores. Assim, falas, gestos, silêncios, reações às produções e mudanças na forma de participação são lidos como elementos que ganham significado dentro de um contexto específico, o que implica reconhecer que o sentido de um dado pode variar conforme a situação, a dinâmica do grupo e as mediações realizadas.

Desse modo, ao adotar o posicionamento de Flick (2009), a análise qualitativa tende a valorizar uma leitura situada das manifestações observadas, buscando compreender como os participantes produzem sentidos no curso das práticas sociais.

A interpretação, portanto, não é um procedimento meramente descritivo, mas um trabalho analítico que articula dados, contexto e temporalidade do processo. Essa perspectiva fortalece a compreensão de experiências pedagógicas como fenômenos construídos socialmente, nos quais o significado emerge das relações e se transforma ao longo do tempo, guiando o investigador a interpretar com sensibilidade às condições reais em que os dados são produzidos.

Nessa abordagem, a autoria discente deixa de ser entendida como mera “assinatura” final e passa a ser compreendida como evidência de construção de sentido, em concordância com Bakhtin (2011), que compreende a linguagem como processo dialógico e social, e Freire (1996), que defende a autonomia e a produção crítica do conhecimento pelos sujeitos. A IA, então, não atua como autoridade de conteúdo, mas como apoio metodológico.

O estudante deve assumir papel de avaliador, filtrando sugestões, verificando coerência, checando fontes e transformando o que foi gerado em escolhas próprias, em diálogo com reflexões contemporâneas sobre tecnologia e educação propostas por Selwyn (2019), que problematiza os limites da automação na educação, e UNESCO (2021),

que estabelece princípios éticos para o uso responsável da inteligência artificial.

2.1 Caracterização da pesquisa

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza descritivo-interpretativa, orientada à compreensão dos processos de ensino e aprendizagem desenvolvidos em contexto educativo. A opção pela abordagem qualitativa fundamenta-se na perspectiva de que os fenômenos educacionais devem ser analisados a partir dos significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos, conforme discutem John W. Creswell (2014) e Uwe Flick (2009).

A investigação caracteriza-se, ainda, como relato de experiência, uma vez que se baseia na análise reflexiva de uma prática pedagógica realizada em ambiente de extensão universitária, considerando as interações, produções e vivências dos participantes. Esse tipo de estudo permite compreender os processos formativos a partir da experiência concreta, em consonância com as contribuições de Jorge Larrosa (2015), que entende a experiência como elemento central na produção de sentido, e António Nóvoa (2009), que valoriza a prática como constitutiva da formação docente.

O estudo tem como objetivo analisar como a mediação pedagógica e o uso de ferramentas de Inteligência Artificial contribuem para a

construção de autoria, participação e produção de sentidos no contexto da oficina desenvolvida. A análise dos dados ocorre de forma interpretativa, considerando as manifestações dos participantes, as interações estabelecidas e os processos de construção coletiva do conhecimento.

2.2 Área de Estudo e Público alvo

A oficina foi desenvolvida na 4ª Colônia de Férias da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (FFP/UERJ), com articulação do grupo G.E.N.T.E., envolvendo 38 crianças com idades entre 5 e 12 anos, considerando a perspectiva de formação e experiência docente discutida por Nóvoa (2009), que valoriza a construção da identidade profissional a partir da prática, e Larrosa (2015), que compreende a experiência como aquilo que nos atravessa e produz sentido formativo.

2.3 Metodologia da pesquisa

A oficina intitulada “Com olhares das crianças: Vozes, Lugares e Vivências: territórios de resistência no Brasil” foi configurada como oficina pedagógica. Seu objetivo geral foi apresentar, de forma lúdica, a diversidade cultural brasileira, valorizando vivências, tradições e brincadeiras como formas de resistência, ensinamento cultural e construção de identidade. Especificamente, buscou-se possibilitar o conhecimento das

diferentes culturas presentes no território brasileiro, valorizar brincadeiras tradicionais como patrimônio histórico-cultural, estimular cooperação, respeito e pertencimento e desenvolver expressão corporal, oralidade e criatividade, de acordo com os princípios pedagógicos de Libâneo (1994), que organiza o ensino como prática intencional mediada, e Vygotsky (2007), que compreende o desenvolvimento cognitivo como resultado da interação social mediada pela linguagem.

A tecnologia e a linguagem são primordiais para pensar o público-alvo da Educação na presente sociedade. Não se pode mais desvencilhar o jovem da nova geração e o uso de tecnologias. Todos os processos evolutivos conhecidos atualmente perpassam pela tecnologia, sua evolução e seus usos. É mister fazer uma reflexão sobre como a linguagem perpassa as questões do uso da tecnologia, e de como a recepção docente pode tornar isso uma ponte para um amplo desenvolvimento das habilidades linguísticas.

Durante o processo de elaboração da atividade, emergiu a sugestão de incorporar ferramentas de Inteligência Artificial como recurso criativo e mediador, considerando debates contemporâneos apresentados por Selwyn (2019), que questiona a substituição do professor por tecnologias, e Tegmark (2017), que amplia a discussão sobre os impactos da IA na sociedade e na condição

humana. Optou-se, então, pela utilização da plataforma SUNO, aplicativo de IA destinado a transformar palavras e expressões verbalizadas em composições musicais.

No desenvolvimento da etapa da atividade, a Inteligência Artificial foi incorporada como eixo estruturante da proposta pedagógica. Para isso, utilizou-se a aplicação SUNO, que possibilita a criação automatizada de músicas a partir de comando textual (prompt), em alinhamento com princípios éticos estabelecidos pela UNESCO (2021), que orienta o uso da IA com foco na inclusão, transparência e responsabilidade.

Segue-se o prompt usado na atividade:

“Brazilian 1980s funk track with strong classic American soul influence (Earth, Wind & Fire vibe; soulful Tim Maia era). Sung in Brazilian Portuguese. Warm, nostalgic, danceable energy reminiscent of a Black dance party in the suburbs of Rio de Janeiro in the 80s. Instrumental: prominent slap electric bass groove; tight, swinging live-style drums with a crisp snare; funky rhythm guitar; punchy horn sections (trumpet + sax) playing catchy riffs; vintage keyboards (Rhodes electric piano + era-typical analog synthesizers). Tempo: 105–115 BPM. Rich soul-style harmonic progressions using major 7th and 9th chords.”

Com o uso do SUNO, as palavras e expressões verbalizadas pelas crianças durante as atividades foram coletadas e junto aos

comandos inseridos na ferramenta, permitiu a geração de composições musicais personalizadas.

Ao longo da atividade foi perguntado aos estudantes, mediadores, e monitores, quais brincadeiras todos gostavam. Brincadeiras como Jogar bola, peteca, pião, amarelinha, corda, queimado, garrafão surgiram em respostas à pergunta. Após a junção de Prompt e a resposta das brincadeiras, surgiu o som “ Brincando de ser Criança”, um som dançante, com ritmo de funk que enriqueceu a atividade.

O uso da ferramenta permitiu transformar a oralidade em produção sonora digital, com a IA atuando como mediadora do processo criativo e não como substituta das experiências pedagógicas vivenciadas, dialogando com a teoria da mediação de Vygotsky (2007), que destaca o papel dos instrumentos culturais no desenvolvimento, e a pedagogia crítica de Freire (1996), que valoriza a ação consciente e transformadora dos sujeitos. Nesse percurso, a mediação docente foi decisiva para orientar a escolha das palavras, a elaboração dos comandos e a interpretação dos resultados gerados, conforme discutido por Libâneo (1994), ao tratar do papel intencional do professor no processo educativo.

3 - RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Caracterização dos participantes e organização das faixas etárias

A oficina contou com a participação de 38 crianças, organizadas em três faixas etárias, conforme apresentado na Tabela 1 - Faixa etária.

Faixa etária		
Faixa	Idade (anos)	Número de participantes
1	5 a 6 anos	12
2	7 a 9 anos	14
3	10 a 12 anos	12
Total	–	38

Fonte: Elaborado pelo Grupo de Pesquisa G.E.N.T.E

Essa organização permitiu observar diferenças nos níveis de autonomia, participação e desenvolvimento das atividades, especialmente no que se refere à oralidade, à construção de comandos (prompts) e à relação com a tecnologia.

Além da faixa etária, destacou-se a presença de crianças em diferentes níveis de alfabetização, incluindo participantes ainda não alfabetizados, o que se tornou um elemento relevante para a análise dos

resultados da proposta, conforme apresentado na tabela 2.

Essa divisão foi estruturada de modo a respeitar os diferentes níveis de desenvolvimento cognitivo, linguístico e social dos participantes, permitindo adequar as estratégias pedagógicas e a mediação docente às especificidades de cada grupo.

Tabela 2- Distribuição dos participantes quanto ao nível de alfabetização por faixa etária.

Faixa	Idade (Anos)	Alfabetiza dos	Em processo de alfabetização
1	5 a 6		X
2	7 a 9	X	
3	10 a 12	X	
Total			

Fonte Elaborado pelo Grupo de Pesquisa G.E.N.T.E

3.2 Participação e engajamento nas atividades mediadas por Inteligência Artificial

A utilização do Suno possibilitou a conversão imediata das palavras e expressões sugeridas pelas crianças em produções musicais, favorecendo tanto o engajamento e o reconhecimento das criações como autorais.

Observou-se, ainda, que a ferramenta ampliou a participação, especialmente entre crianças não alfabetizadas, ao permitir que suas contribuições orais fossem transformadas em resultados sonoros digitais, preservando essas falas como parte do percurso criativo.

No desenvolvimento da oficina, a IA atuou como recurso pedagógico importante ao tornar audível e compartilhável o que era construído coletivamente e apresentado no encerramento da atividade para o grupo. As crianças participaram das interações com o apoio do mediador que fazia proposição de acordo com o tema relacionado ao território ou até mesmo a própria experiência. A cada contribuição do grupo, procedia-se à elaboração dos comandos (prompts), seguida da geração da música.

3.3 Produção de autoria e construção de sentidos no processo criativo

A Inteligência Artificial atuou como recurso metodológico articulado à prática pedagógica, no qual as crianças assumiram papel ativo na produção de linguagem e sentido, enquanto a ferramenta automatizou resultados a partir de comandos construídos coletivamente. Nesse processo, a autora deixou de ser compreendida como produto final, passando a manifestar-se ao longo das escolhas, interações e decisões realizadas pelo grupo.

A construção dos comandos ocorreu de forma coletiva, a partir de palavras e expressões relacionadas às vivências das crianças, permitindo a transformação da oralidade em produção sonora digital. A autoria evidenciou-se nas escolhas, negociações e no reconhecimento das contribuições no produto final.

Observou-se, ainda, que as crianças não alfabetizadas participaram de maneira efetiva por meio da oralidade, enquanto as alfabetizadas também contribuíram na organização e a oficina foi realizada em 20 de janeiro de 2026, conforme planejamento aprovado, com mediação por faixa etária, acompanhamento e registros da participação das crianças. Após sua realização, prevê-se a sistematização das observações e a elaboração do relatório final, quando solicitado. A oficina foi intitulada “Com olhares das crianças: Vozes, Lugares e Brincadeiras que Contam o Brasil”.

Sua proposta organiza-se a partir de uma trilogia pedagógica composta por Vozes, Lugares e Vivências (Brincadeiras), entendidas como dimensões indissociáveis da formação infantil, com ênfase no brincar como elemento central. Considerando territórios de potência, memória, cultura e produção de saberes, como quilombo, aldeia indígena, favela, terreiro e templo, a oficina convida as crianças a reconhecerem o Brasil como um

país diverso, compreendendo essa diversidade como valor essencial para a convivência, a cidadania e a construção de futuros mais justos.

Por meio de histórias, observação de imagens, brincadeiras, música e diálogo, as crianças são estimuladas a escutar, imaginar, explorar corporalmente e construir sentidos coletivos sobre os territórios e suas relações com modos de viver.

Participaram cerca de 35 crianças na atividade, distribuídas em quatro faixas etárias: 5 e 6 anos, 7 e 8 anos, 9 e 10 anos e 11 e 12 anos. De forma mais sucinta, focaremos na faixa etária de 5 e 6 anos, em que a turma era composta por estudantes ainda no processo de letramento e alfabetização.

Antes de retomar a atividade na íntegra, é importante ressaltar como a Inteligência Artificial atuou como recurso importante nesta atividade pedagógica, articulado à prática pedagógica. Por meio do aplicativo SUNO IA, foi possível criar músicas a partir das palavras dos participantes na colônia de férias.

O SUNO (IA) surgiu a partir de uma demanda colocada à professora de arte e tecnologia, que, durante a reunião, ensinou ao grupo o funcionamento básico para o uso na aplicação da oficina.

Conforme o prompt criado na reunião, foi possível entender como inserir os ritmos no aplicativo e como incluir letras também. Para a turma de 5 e 6 anos, ainda não alfabetizada (faixa I), a proposta foi voltada para a musicalidade e contação de histórias. A oficina foi organizada a partir da vivência com cantigas de roda, promovendo experiências sensoriais, culturais e afetivas, como as cirandas, sons da natureza e músicas com o corpo, como “Pá Pum”.

A oficina contou com aparato tecnológico, como caixas de som, smartphones e pendrives, permitindo uma imersão maior nas atividades. Após as brincadeiras de “Pá Pum” e rodas de ciranda, foi perguntado aos participantes e aos professores presentes quais brincadeiras eles gostavam de brincar. Brincadeiras como ciranda, bola, bola de gude, pique-alto, pique-pega, pique-gelo, marimba e garrafão foram de grande relevância para a captação de dados.

Depois da captação de dados, o SUNO entrou como base principal, pois, ao inserir o prompt e as palavras ditas pelos estudantes, surgiu a música “Brincando de ser criança na colônia de férias”, que reuniu todas as brincadeiras.

O seguinte prompt foi usado para a criação da música: “Brazilian 1980s funk track with strong classic American soul influence (Earth,

Wind & Fire vibe; soulful Tim Maia era). Sung in Brazilian Portuguese. Warm, nostalgic, danceable energy reminiscent of a Black dance party in the suburbs of Rio de Janeiro in the 80s. Instrumental: prominent slap electric bass groove; tight, swinging live-style drums with a crisp snare; funky rhythm guitar; punchy horn sections (trumpet + sax) playing catchy riffs; vintage keyboards (Rhodes electric piano + era-typical analog synthesizers). Tempo: 105–115 BPM. Rich soul-style harmonic progressions using major 7th and 9th chords.”

Com esse trabalho, foi possível observar que o uso da IA potencializou a participação e o envolvimento dos estudantes, sobretudo das crianças não alfabetizadas, ao permitir que suas falas fossem integradas às composições musicais. A escuta das produções geradas favoreceu vínculos afetivos e o reconhecimento das músicas como criações do próprio grupo. A elaboração dos comandos ocorreu coletivamente, a partir de palavras e expressões vinculadas às experiências das crianças, possibilitando a conversão da oralidade em produção sonora digital. Nesse contexto, a autoria manifestou-se nas escolhas realizadas, nas negociações entre os participantes e na identificação das contribuições no resultado final.

As crianças atuaram de forma ativa na produção de linguagem e sentido, enquanto a ferramenta operou na automatização dos resultados com base nos comandos construídos em conjunto. Assim, a autoria deixou de ser entendida como um produto acabado, passando a se constituir ao longo do processo, nas interações, decisões e construções coletivas e estruturação das ideias. Em ambos os casos, a produção manteve caráter coletivo, evidenciando que a autoria não está condicionada à escrita, mas à participação ativa e à construção compartilhada de sentidos.

3.4 O papel da mediação docente no uso da Inteligência Artificial

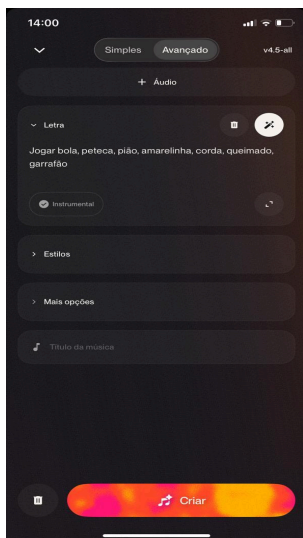
A mediação docente mostrou-se fundamental para a organização da atividade, pois garantiu que os estudantes compreendessem o propósito pedagógico do uso da IA e soubessem como transformar ideias em comandos. Nesse processo, o mediador orientou a elaboração dos prompts, acompanhando a seleção das palavras trazidas pelos alunos, a forma como elas seriam apresentadas ao sistema e a maneira mais adequada de conduzir os comandos para que a resposta produzida tivesse sentido na proposta.

Desse modo, evidencia-se que o uso da tecnologia, por si só, não garante

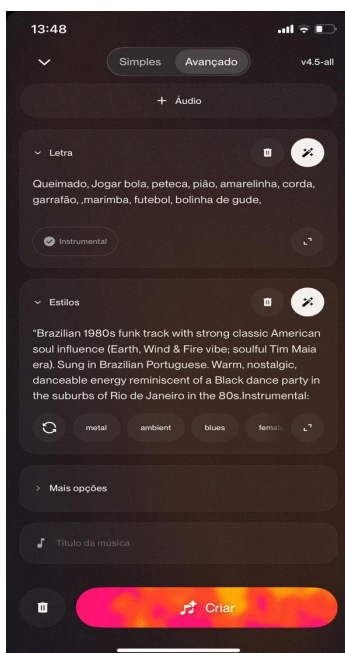
aprendizagem: o que sustenta o valor formativo da experiência é a intencionalidade pedagógica, que direciona as escolhas, dá significado ao que é gerado e transforma o produto da IA em objeto de reflexão e aprendizagem.

Durante a execução, o docente participou ativamente das etapas, realizando intervenções para manter o foco na atividade e apoiar a qualidade das contribuições dos estudantes. Um bolsista fazia a mediação operacional, registrando as palavras que os alunos diziam para, em seguida, conectá-las ao prompt que geraria a música, mas essa etapa ocorria sob orientação da pessoa mediadora quanto ao que deveria ser considerado e como o material coletado seria organizado.

Além disso, o mediador apoiou a interpretação das músicas geradas, ajudando o grupo a compreender os resultados, relacionando-os às intenções iniciais e problematizando o que emergiu da produção. Assim, o processo evidencia que a IA não atuou sozinha: ela foi integrada a uma prática pedagógica em que o professor estruturou, conduziu e deu sentido ao que foi produzido, organizando as contribuições dos alunos de modo coletivo e reflexivo.



(Print 1)



(Print 2)

(Prints do aplicativo SUNO (IA), com os comandos, antes de criação da música- Foto de Claudemiro Izidorio Junior, integrante do grupo de pesquisa)

4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse ciclo sustentou a participação e manteve as crianças ativamente envolvidas no desenvolvimento da atividade. Em termos de participação oral, foi possível perceber que as crianças tiveram papel direto nas escolhas: elas sugeriram brincadeiras e elementos do repertório verbal, ajudaram a direcionar o que seria transformado em música e reagiram ao resultado. As reações às músicas geradas foram visíveis e imediatas: houve diversão, dança, movimentos corporais e comentários espontâneos sobre o som produzido. Após a criação das faixas, todos ouviram os hits, se envolveram na escuta e passaram a compartilhar o entusiasmo, inclusive contribuindo com o andamento das outras propostas do dia.

Como resultado desse processo, foram criados seis hits a partir dos comandos construídos coletivamente. A atividade demonstrou, ainda, que as crianças puderam atuar como participantes criadoras sem depender de escrita formal: mesmo entre as não alfabetizadas, as contribuições ocorreram por meio da fala, do apontamento de ideias e da construção de sentido no diálogo. Assim, as produções musicais funcionaram como um meio de tornar visíveis as ideias do grupo e

fortalecer a motivação para continuar participando.

Ao final da primeira faixa, a orientadora do grupo de pesquisa, elogiou a organização do grupo por conseguir conciliar o uso da IA e a implementação de novas tecnologias no trabalho ali feito. É importante ressaltar que por conta dessa experiência na colônia de férias, o grupo de pesquisa procurou se informar e se integrar ainda mais sobre a multiplicidades de IAs.

Por fim, durante a oficina, o uso do Sono também se conectou ao restante da programação. A preparação para a atividade foi marcada por surpresa e empolgação da equipe e das crianças diante das possibilidades da inteligência artificial aplicada à musicalização. Em um contexto de colônia de férias, essa integração contribuiu para que a experiência mantivesse um caráter lúdico e participativo, culminando no momento em que as crianças ouviram a própria brincadeira sendo cantada em músicas instrumentalizadas, com ritmo e energia que favoreceram a continuidade do encontro.

Agradecimentos

Agradecemos aos entes envolvidos pela grande colaboração e abertura. Em primeiro lugar, ficamos imensamente honrados em ter a nossa atividade divulgada no congresso. O agradecimento seguinte irá para a organização

da 9ª Colônia de Férias Futuros Cientistas em 2026, organizada pelo Núcleo de Apoio Experimental em Bioquímica para Ensino de Ciências e Biologia (NAEB).

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

CRESWELL, J. W. *Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens*. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014.

FLICK, U. *Introdução à pesquisa qualitativa*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LARROSA, J. *Tremores: escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

LIBÂNEO, J. C. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994.

NÓVOA, A. *Professores: imagens do futuro presente*. Lisboa: Educa, 2009.

SELWYN, N. *Should robots replace teachers? AI and the future of education*. Cambridge: Polity Press, 2019.

SELWYN, N. *Education and technology: key issues and debates*. 3. ed. London: Bloomsbury Academic, 2022.

TEGMARK, M. *Life 3.0: being human in the age of artificial intelligence*. New York: Alfred A. Knopf, 2017.

UNESCO. *Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence*. Paris: UNESCO, 2021.
Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/>.
Acesso em: 24 abr. 2026.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.