COMUNICAÇÃO ORAL - GT 11 - ALFABETIZAÇÃO, POLÍTICAS E PRÁTICAS

AUTORIA E CULTURA DIGITAL NOS ANOS INICIAIS: PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA MEDIADAS POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Clarisse Gonçalves Rodrigues (clarisse.rodrigues@colegiodehon.com.br)

Mariana Espindola De Freitas Campos (mariana.campos1@colegiodehon.com.br)

Tatiane Dos Santos Leal (tatiane.leal@inoversasul.org)

Clésia Da Silva Mendes Zapelini (clesiam.zapelini@gmail.com)

O presente trabalho apresenta uma experiência pedagógica desenvolvida com turmas do 3º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental do Colégio Dehon, articulando literatura, gamificação e inteligência artificial no processo de alfabetização e formação leitora. O projeto “A Todo Vapor Games” constitui a continuidade do projeto “Ler e Gostar, é Só Começar”, desenvolvido há mais de 20 anos na instituição, que busca incentivar o contato das crianças com diferentes gêneros textuais, promovendo práticas de leitura narrativa, poética e funcional de forma interdisciplinar, significativa e contextualizada. A proposta fundamenta-se na concepção de alfabetização e letramento defendida por Soares (1986, 2000 e 2017), compreendendo a leitura e a escrita como práticas

sociais que ultrapassam a simples decodificação e inserem a criança em experiências reais de uso da linguagem.

A metodologia utilizada baseou-se na Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), integrando literatura, cultura digital e gamificação como estratégias voltadas ao desenvolvimento da criatividade, autonomia e protagonismo infantil. A obra “Sua Majestade Dona Locomotiva”, da autora Edla Zim, foi utilizada como eixo interdisciplinar para abordar a cultural local, principalmente a história da Ferrovia Teresa Cristina, localizada em Tubarão – SC. Paralelamente, os estudantes realizaram registros em diário de bordo, fortalecendo processos de escrita, interpretação textual, autoria e construção de memórias do percurso pedagógico. Essa perspectiva dialoga com os estudos de Smolka (1988), especialmente ao compreender a alfabetização como processo interativo, mediado pelas relações sociais, pela linguagem e pelas experiências culturais vividas pelas crianças.

Outro momento significativo ocorreu com a exploração do gênero poesia a partir do livro “Passeio no Trem da Poesia” da autora Sonia Barros e da ilustradora Jinnie Anne Pak. Após leituras e discussões coletivas, os estudantes produziram poemas autorais apresentados em um sarau literário. As produções foram transformadas em narrativas digitais com auxílio da inteligência artificial generativa, utilizando ferramentas como Gemini AI e Storybook AI. As crianças participaram ativamente da construção dos prompts, analisando criticamente os resultados produzidos pela IA, sugerindo alterações, avaliando coerência textual e exercitando autonomia criativa.

O referencial teórico também está ancorado nas diretrizes do Ministério da Educação para o uso ético, responsável e inclusivo da inteligência artificial na Educação Básica, compreendendo a IA tanto como objeto de conhecimento quanto como recurso educativo. As diretrizes destacam a importância do letramento em IA, da supervisão humana significativa e da formação docente crítica para evitar dependência tecnológica, vieses algorítmicos e exclusão digital, respeitando princípios da LGPD e da proteção integral de crianças e adolescentes.

Os resultados evidenciaram ampliação do repertório leitor, fortalecimento da cultura digital, integração interdisciplinar e desenvolvimento do protagonismo infantil. Destaca-se ainda a relevância inclusiva da proposta, especialmente na participação de uma estudante com transtorno do espectro autista em processo de alfabetização, que conseguiu apresentar sua narrativa com apoio da leitura realizada pela IA, fortalecendo autoestima, pertencimento e autoria. Conclui-se que a inteligência artificial, quando utilizada de forma crítica e mediada pedagogicamente, pode potencializar experiências significativas de alfabetização, letramento, inclusão e cidadania digital.

Palavras-chave: leitura; escrita; inteligência artificial; gamificação; cultura digital.