DA TIRA AO BIT: TRANSPOSIÇÕES MIDIÁTICAS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NOS ANOS INICIAIS DA EDUCAÇÃO DO CAMPO

Kassia Elisa Spezzia[1]

[1]*Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação e Novas Tecnologias*
Centro Universitário Internacional UNINTER, Curitiba, Brasil
(kassia-elisa@hotmail.com)

Resumo: O artigo analisa transposições midiáticas de produções autorais de estudantes do 5º ano da Educação do Campo, articulando histórias em quadrinhos, HeyGen e Suno AI. À luz de Paulo Freire, discute-se como a Inteligência Artificial, mediada pedagogicamente, pode ampliar autoria, expressão, circulação e leitura crítica sem substituir a criação discente.

Palavras-chave: Educação do Campo; Histórias em quadrinhos; Inteligência Artificial; Transposição midiática; Autoria discente.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta um recorte de um produto educacional desenvolvido com estudantes do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola situada no contexto da Educação do Campo, no município de Mandirituba, Paraná. A proposta articula histórias em quadrinhos, recursos digitais e Inteligência Artificial como mediações pedagógicas orientadas pela leitura crítica, pela autoria discente e pela valorização dos sujeitos do campo.

A Educação do Campo é compreendida, neste trabalho, não como simples localização geográfica da escola, mas como campo político-pedagógico atravessado por disputas de reconhecimento, pertencimento e direito à produção de conhecimento. Trata-se de uma perspectiva que recusa a ideia de que os sujeitos do campo devam apenas receber modelos escolares pensados a partir de outras realidades, afirmando a necessidade de práticas educativas

construídas a partir dos territórios, dos saberes e das formas concretas de existência dos estudantes (ARROYO et al., 2007; CALDART, 2009). Desse modo, ensinar no campo não significa adaptar de modo periférico uma proposta urbana, mas reconhecer que o território também educa, interroga e produz conhecimento.

O produto educacional tem como eixo a linguagem das histórias em quadrinhos, compreendida como forma expressiva capaz de articular imagem, palavra, sequência narrativa, humor, crítica social e produção autoral. A escolha desse suporte justifica-se por sua potência em aproximar os repertórios culturais dos estudantes dos processos escolares de leitura, interpretação e criação, favorecendo pontes entre território, cultura visual, experiência infantil e formação crítica. Quando mobilizadas com intencionalidade pedagógica, as histórias em quadrinhos deixam de ocupar o lugar de recurso ilustrativo e passam a constituir uma linguagem de leitura, mediação e produção de sentidos (RAMA; VERGUEIRO, 2016; RAMOS, 2009).

Antes das transposições tecnológicas aqui analisadas, houve um percurso de aproximação, leitura e problematização da linguagem das histórias em quadrinhos. Personagens como Mafalda e Charlie Brown foram trabalhados em sala não apenas como figuras conhecidas da cultura visual, mas como mediações para discutir modos de ver, sentir, perguntar e interpretar o mundo. A partir das tiras, os estudantes foram conduzidos à leitura de imagens, à observação de expressões, à identificação de conflitos e à elaboração de sentidos sobre temas que atravessam a infância, a convivência, a escola, o território e a vida social. Assim, as atividades com Inteligência Artificial não inauguraram o processo criativo; elas surgiram como desdobramento de uma travessia anterior, construída no papel, no diálogo e na escuta coletiva.

Embora o percurso pedagógico mais amplo envolva diferentes práticas com histórias em quadrinhos, este artigo concentra-se em duas experiências de transposição midiática: a animação digital de desenhos autorais inspirados na personagem Mafalda, com uso da ferramenta HeyGen, e para a transformação de uma composição musical coletiva em faixa sonora por meio da plataforma Suno AI. Desse modo, o recorte analítico desloca o foco do uso genérico da

tecnologia para a compreensão de como recursos digitais podem ampliar formas de expressão, circulação e reconhecimento das produções estudantis.

A proposta parte da compreensão de que as tecnologias educacionais não produzem inovação por sua simples presença na escola. Quando incorporadas sem intencionalidade, podem apenas digitalizar práticas antigas e revestir de novidade procedimentos ainda centrados na reprodução. Entretanto, quando submetidas à mediação docente, à curadoria crítica e a objetivos formativos claros, podem ampliar as condições de autoria, circulação e reconhecimento das produções estudantis. Nesse caso, a tecnologia deixa de ocupar o lugar de espetáculo e passa a integrar uma prática pedagógica em que os estudantes não apenas consomem linguagens digitais, mas produzem sentidos por meio delas. Essa compreensão dialoga com a ideia de que as tecnologias reorganizam tempos, espaços, linguagens e formas de interação no processo educativo, sem que possam ser tomadas como instrumentos neutros ou isolados das práticas sociais que as constituem (KENSKI, 2012).

No contexto da Educação do Campo, essa discussão assume relevância particular. A incorporação de recursos digitais não pode ser compreendida como promessa abstrata de inovação, desvinculada das condições concretas dos sujeitos, dos territórios e das desigualdades de acesso que atravessam a escola pública. Ao contrário, o uso da tecnologia precisa dialogar com os modos de vida, os repertórios, as contradições e as possibilidades expressivas dos estudantes, de modo que o digital não apague o vivido, mas o reinscreva criticamente em outras linguagens.

Diante disso, o artigo orienta-se pela seguinte questão problematizadora: como a transposição de produções autorais elaboradas a partir da linguagem das histórias em quadrinhos para suportes digitais mediados por Inteligência Artificial pode contribuir para ampliar a leitura crítica, a expressão e a autoria de estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental no contexto da Educação do Campo?

O objetivo deste trabalho é analisar um recorte da aplicação de um produto educacional com histórias em quadrinhos e recursos tecnológicos, evidenciando como as transposições do analógico para o digital podem

favorecer processos de leitura de mundo, expressão multimodal e autoria discente. De modo específico, busca-se discutir a utilização da Inteligência Artificial na animação de desenhos autorais inspirados em Mafalda, por meio do HeyGen, e na composição musical coletiva com apoio do Suno AI, articulando essas práticas à formação crítica, à cultura digital e ao direito à palavra.

Metodologicamente, o artigo resulta da sistematização de uma experiência pedagógica desenvolvida em sala de aula, organizada a partir da aproximação dos estudantes com a linguagem das histórias em quadrinhos, da problematização de personagens, imagens e temas sociais presentes nas tiras e da transposição das produções autorais para outras linguagens, especialmente a audiovisual e a musical. Nesse processo, a mediação docente teve papel central na curadoria dos recursos tecnológicos, na organização das atividades e na preservação da autoria dos estudantes como eixo estruturante da proposta.

MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho caracteriza-se como uma sistematização de experiência pedagógica, de abordagem qualitativa, desenvolvida a partir da aplicação de um recorte de produto educacional em uma turma de 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola do campo localizada no município de Mandirituba, Paraná. A escolha por essa abordagem decorre da natureza situada da investigação, cujo foco não recai sobre a mensuração de resultados generalizáveis, mas sobre a interpretação de um processo educativo concreto, no qual criação, mediação docente, participação discente e circulação das produções constituem dimensões centrais de análise.

O percurso metodológico foi orientado pela perspectiva freireana de leitura de mundo, diálogo, problematização e direito à palavra, compreendendo a prática educativa como processo histórico, político e culturalmente situado (FREIRE, 2022a; FREIRE; MACEDO, 2022). Nesse sentido, a aplicação do produto educacional não foi concebida como sequência técnica de atividades, mas como organização intencional de mediações capazes de articular linguagem, território, autoria discente, cultura digital e formação crítica. O método, portanto, não se reduziu ao modo de executar uma proposta, mas

expressou uma posição pedagógica: criar condições para que os estudantes pudessem ler, produzir e reconhecer sentidos sobre o mundo que habitam.

Os materiais utilizados incluíram tiras e referências visuais de histórias em quadrinhos, produções gráficas autorais dos estudantes, cartazes, caderno, notebook, televisão, celulares pessoais dos alunos, rede Wi-Fi da escola, registros fotográficos, QR Code e as plataformas digitais HeyGen e Suno AI. A seleção desses recursos considerou tanto os objetivos pedagógicos da proposta quanto as condições concretas de realização da atividade na escola, de modo que a tecnologia fosse incorporada como meio de ampliação expressiva, e não como substituição da experiência autoral dos estudantes.

Antes da utilização das plataformas digitais, foram desenvolvidas atividades de leitura, diálogo e produção a partir de histórias em quadrinhos. As tiras de Mafalda e Charlie Brown foram mobilizadas como disparadoras de observação, conversa e interpretação, permitindo que os estudantes identificassem características das personagens, reconhecessem elementos expressivos da linguagem dos quadrinhos e relacionassem as situações apresentadas às próprias experiências. Esse momento anterior foi fundamental para que as produções gráficas e textuais não surgissem como tarefas isoladas, mas como desdobramentos de um processo de leitura crítica e elaboração coletiva de sentidos.

A aplicação foi organizada em três movimentos articulados. O primeiro correspondeu à aproximação dos estudantes com a linguagem das histórias em quadrinhos, por meio da leitura de tiras, observação de imagens, diálogo sobre personagens e identificação de elementos expressivos, narrativos e críticos desse suporte. O segundo movimento voltou-se à produção autoral, momento em que os estudantes elaboraram desenhos, cartazes e composições escritas inspiradas nas discussões realizadas em sala, especialmente a partir de personagens como Mafalda e Charlie Brown. O terceiro movimento consistiu na transposição dessas produções para outras linguagens, com destaque para a animação digital de desenhos autorais por meio do HeyGen e a transformação de uma letra musical coletiva em faixa sonora com apoio do Suno AI.

Na atividade com Mafalda, os desenhos produzidos pelos estudantes foram fotografados, convertidos em formato digital e utilizados como base para a criação de uma animação com voz e movimento. Na atividade musical, a professora mediou coletivamente a elaboração de uma letra inspirada nas discussões realizadas com a turma, utilizando o notebook espelhado na televisão para acompanhar o processo de escrita, negociação de sentidos e organização da composição. Posteriormente, o texto produzido foi inserido na plataforma Suno AI, que gerou a base sonora da música.

Durante todo o percurso, a mediação docente assumiu papel central na curadoria dos recursos digitais, na condução dos diálogos, na organização das etapas e na preservação da autoria discente. A Inteligência Artificial foi utilizada como ferramenta complementar de transposição midiática, subordinada aos objetivos pedagógicos da proposta. Assim, a análise não se concentrou na eficiência técnica das plataformas, mas nos modos pelos quais essas ferramentas possibilitaram ampliar a expressão, a circulação e o reconhecimento das produções dos estudantes.

A análise da experiência considerou os registros produzidos ao longo da aplicação, as produções autorais dos estudantes, as transposições digitais realizadas, as interações observadas em sala e as formas de participação mobilizadas durante as atividades. Esses elementos foram interpretados à luz da fundamentação freireana e da discussão sobre práticas pedagógicas mediadas por tecnologias educacionais, buscando compreender de que modo a passagem do analógico ao digital contribuiu para fortalecer autoria, leitura crítica e pertencimento no contexto da Educação do Campo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados analisados nesta seção não se referem a um uso inaugural ou isolado da tecnologia, mas à etapa de culminância de um percurso pedagógico iniciado com a leitura, a conversa e a produção autoral a partir das histórias em quadrinhos. Antes que os desenhos ganhassem voz e movimento no HeyGen ou que a letra coletiva fosse transformada em música pelo Suno AI, houve um caminho formativo construído no espaço da sala de aula: os estudantes leram tiras, observaram imagens, discutiram personagens,

reconheceram traços expressivos de Mafalda e Charlie Brown, produziram cartazes, elaboraram sentidos e inscreveram suas próprias percepções no papel. A passagem ao digital, portanto, não substituiu esse percurso; deu a ele outra forma de presença.

A análise da experiência permitiu compreender que as transposições midiáticas realizadas a partir das histórias em quadrinhos não funcionaram apenas como mudança de suporte, mas como deslocamentos pedagógicos de linguagem, autoria e circulação. Ao passar do desenho para a animação digital e da palavra escrita para a música gerada com apoio de Inteligência Artificial, as produções dos estudantes foram reinscritas em outros modos de expressão, sem que sua autoria fosse apagada pelo recurso tecnológico. Esse aspecto constitui o eixo central dos resultados observados: a tecnologia, quando submetida à intencionalidade pedagógica e à mediação docente, não substitui a criação discente, mas pode ampliar sua presença, sua circulação e seu reconhecimento.

No contexto da Educação do Campo, esse movimento ganha relevância porque desloca a tecnologia de uma lógica abstrata de inovação para uma prática situada, vinculada aos sujeitos, ao território e às condições concretas da escola pública. A passagem da tira ao bit não se restringiu à incorporação de plataformas digitais ao cotidiano escolar. Tratou-se de criar condições para que produções elaboradas no caderno, no cartaz, na conversa e na escuta coletiva pudessem circular em outros formatos, mobilizando novas formas de fruição, pertencimento e participação. Nesse deslocamento, o digital não apagou o traço infantil nem a experiência vivida; antes, conferiu outra materialidade à palavra e à imagem produzidas pelos estudantes.

TRANSPOSIÇÃO MIDIÁTICA COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

A primeira dimensão observada refere-se ao modo como as histórias em quadrinhos favoreceram a passagem entre linguagens. A leitura de tiras, personagens e imagens possibilitou que os estudantes se aproximassem de temas sociais por meio de uma linguagem acessível, sintética e crítica. Nesse processo, as histórias em quadrinhos não foram utilizadas como ilustração complementar do conteúdo, mas como linguagem estruturante da proposta,

capaz de articular imagem, palavra, humor, sequência narrativa e posicionamento diante do mundo.

Essa escolha permitiu que a leitura da imagem se tornasse também leitura da realidade. Ao interpretar personagens como Mafalda e Charlie Brown, os estudantes foram provocados a observar situações, emoções, conflitos e perguntas que ultrapassavam o espaço da tira. A imagem, nesse sentido, funcionou como mediação para o diálogo, pois abriu caminho para que os estudantes relacionassem a linguagem dos quadrinhos a experiências, percepções e inquietações próprias. A leitura dos quadrinhos exige atenção aos recursos próprios dessa linguagem, pois seus sentidos são construídos na relação entre elementos visuais, verbais, gráficos e narrativos (RAMOS, 2009). Por isso, ler uma tira, nesse percurso, não significou apenas compreender uma sequência de quadros, mas aprender a interrogar o modo como uma imagem organiza uma visão de mundo.

A transposição midiática ampliou esse processo. Quando uma produção gráfica realizada em sala foi deslocada para o formato audiovisual, ou quando uma composição escrita coletivamente foi transformada em música, os estudantes puderam perceber que uma mesma ideia pode circular por diferentes linguagens e produzir outros efeitos de sentido. Esse resultado é relevante porque evidencia que a tecnologia não entrou na proposta como adorno ou novidade técnica, mas como extensão de um percurso já iniciado pela leitura, pela conversa, pela criação e pela autoria. A mudança de suporte, nesse caso, não esvaziou a experiência original; ao contrário, permitiu que aquilo que nasceu no traço infantil encontrasse novas formas de presença, escuta e circulação.

Sob essa perspectiva, a prática dialoga com a compreensão freireana de que a leitura do mundo antecede e acompanha a leitura da palavra. As transposições realizadas não se limitaram a converter produtos escolares em arquivos digitais; elas ampliaram as condições de dizer, escutar, representar e compartilhar experiências. Assim, a passagem entre suportes tornou-se também passagem entre posições: do estudante como receptor de conteúdos para a condição de sujeito que produz sentidos e reconhece sua produção em circulação.

MAFALDA, IA E AUTORIA AUDIOVISUAL: DO DESENHO AO MOVIMENTO

A atividade com Mafalda constituiu um dos resultados mais expressivos do percurso, pois tornou visível a potência da transposição entre desenho, imagem digital, voz e movimento. Inicialmente, os estudantes produziram desenhos autorais inspirados na personagem, mobilizando elementos observados nas leituras e discussões realizadas em sala. A proposta não consistiu em reproduzir a personagem de modo mecânico, mas em criar uma imagem atravessada pela leitura que a turma realizou de Mafalda como figura questionadora, crítica e inquieta diante do mundo.

Após a produção gráfica, os desenhos foram fotografados e convertidos para o formato digital. Em seguida, com mediação docente, uma das imagens foi utilizada na ferramenta HeyGen, que possibilitou a geração de uma animação com voz e movimento. A imagem criada pelos estudantes passou, assim, a ocupar outro suporte de linguagem, deslocando-se do cartaz produzido em sala para uma materialidade audiovisual.





Figura 1. Transposição do cartaz autoral para animação com IA.

Fonte: A autora.

O resultado pedagógico mais evidente dessa atividade foi o reconhecimento da autoria pelos próprios estudantes. Ao visualizarem a imagem em movimento, os alunos demonstraram estranhamento, surpresa e engajamento, não apenas pelo efeito técnico da animação, mas por identificarem naquele produto digital uma criação originada no trabalho realizado por eles. O impacto da atividade esteve justamente nessa tensão: a imagem parecia nova, porque havia sido transposta para outro suporte, mas permanecia reconhecível

como produção da turma. A tecnologia, nesse ponto, não apagou a origem artesanal do desenho; devolveu ao traço infantil uma presença ampliada.

Esse reconhecimento é pedagogicamente importante porque desloca a Inteligência Artificial da condição de espetáculo autônomo. A ferramenta não produziu a experiência sozinha; ela operou sobre uma criação anterior, construída em sala, situada em um percurso de leitura e mediada pela professora. Desse modo, a autoria não foi transferida à máquina, mas ampliada pela transposição audiovisual. O centro da atividade permaneceu no gesto criador dos estudantes, enquanto a tecnologia atuou como meio de expansão expressiva. Nessa direção, a experiência reafirma que o uso educativo da tecnologia só ganha sentido crítico quando subordinado à mediação humana, à intencionalidade pedagógica e ao direito dos estudantes de pronunciar sua própria leitura de mundo (FREIRE, 2022a; FREIRE; GUIMARÃES, 2022).

A experiência também permitiu discutir, ainda que de modo inicial e adequado à faixa etária, que toda produção digital envolve escolhas, comandos, mediações e intencionalidades. A animação não foi apresentada como mágica tecnológica, mas como resultado de um processo em que imagem, ferramenta e mediação docente se articularam. Com isso, a atividade favoreceu uma compreensão mais crítica da cultura digital, ao mostrar que os recursos tecnológicos podem ser lidos, usados e questionados.

Nessa perspectiva, a atividade com Mafalda indicou três resultados principais: a valorização da produção autoral dos estudantes; a ampliação da linguagem gráfica para a linguagem audiovisual; e o fortalecimento da participação discente por meio do reconhecimento de sua criação em outro suporte. Ao transformar o desenho em movimento, a prática ampliou as condições de circulação da palavra e da imagem, sem romper com o vínculo entre criação estudantil, mediação docente e leitura crítica.

SUNO AI E MÚSICA: DA PALAVRA ESCRITA À EXPERIÊNCIA SONORA

A segunda transposição analisada envolveu a criação coletiva de uma letra musical e sua transformação em faixa sonora por meio da plataforma Suno AI. Essa atividade ampliou o percurso desenvolvido com as histórias em quadrinhos ao incorporar a música como linguagem expressiva, estética e

formativa. O objetivo não foi formar competências musicais técnicas, mas criar uma experiência de síntese, escuta, negociação de sentidos e circulação da palavra coletiva.

A composição foi construída em sala, com a mediação da professora, utilizando o notebook espelhado na televisão. Esse procedimento permitiu que os estudantes acompanhassem coletivamente a escrita da letra, sugerissem palavras, discutissem escolhas e observassem a organização do texto. A produção final articulou o tom questionador de Mafalda à dimensão subjetiva de Charlie Brown, reunindo elementos de inquietação, amizade, alegria e sensibilidade elaborados pela própria turma.

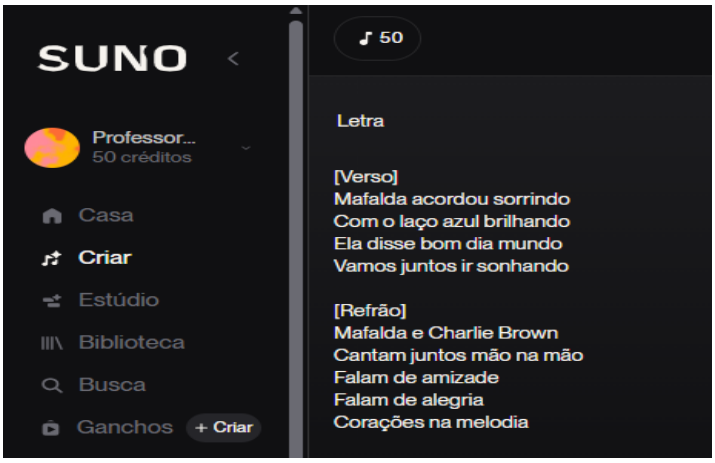


Figura 2. Letra criada pelos alunos na plataforma Suno AI e QR Code de acesso à música produzida.

Fonte: A autora.

A transformação da letra em música produziu um segundo resultado relevante: a passagem da palavra escrita para uma experiência sonora compartilhada. Ao ouvirem a composição convertida em canção, os estudantes reconheceram suas contribuições em uma forma culturalmente valorizada, o que ampliou o sentido social da atividade. A produção deixou de ser apenas um exercício escolar e passou a constituir uma experiência de fruição estética, na qual a turma pôde escutar a própria palavra em outro suporte de linguagem. Nesse deslocamento, a sala de aula deixou de ser apenas lugar de execução de tarefas e tornou-se espaço de criação cultural.

Esse momento evidenciou que a Inteligência Artificial, quando subordinada à mediação pedagógica, pode funcionar como ferramenta de ampliação expressiva. A autoria permaneceu na elaboração coletiva da letra, nas escolhas temáticas, no repertório mobilizado e nos sentidos negociados em sala. A plataforma atuou como meio técnico para converter essa produção em faixa sonora, ampliando sua circulação e suas possibilidades de escuta.

Outro resultado importante foi o uso dos celulares pessoais dos estudantes, conectados à rede Wi-Fi da escola, para acessar e compartilhar a música produzida. No contexto da Educação do Campo, frequentemente atravessado por desigualdades de acesso e por limitações materiais, essa ação teve valor pedagógico e simbólico. O celular, muitas vezes percebido apenas como objeto de distração ou consumo, foi ressignificado como dispositivo de escuta, autoria e circulação cultural.

A circulação da música para além da sala de aula consolidou um ciclo de criação, fruição e compartilhamento. Ao levarem a produção para casa em seus dispositivos, os estudantes ampliaram o alcance da atividade e projetaram a experiência escolar para o território vivido. Esse movimento é relevante porque rompe com a lógica de uma produção escolar encerrada no caderno ou restrita à avaliação da professora. A música tornou-se uma forma de devolutiva simbólica do processo, permitindo que a palavra construída coletivamente circulasse em outros espaços de convivência.

Assim, a atividade com o Suno AI evidenciou quatro resultados centrais: a produção coletiva de sentidos; a transformação da escrita em experiência sonora; a ressignificação pedagógica do celular; e a circulação da autoria discente para além dos limites imediatos da sala de aula. A prática reafirmou que o uso de tecnologias educacionais pode contribuir para a formação crítica quando articulado à escuta, à colaboração e à mediação docente.

AUTORIA, CIRCULAÇÃO E PERTENCIMENTO: SÍNTESE DOS RESULTADOS PEDAGÓGICOS OBSERVADOS

A análise das duas experiências permite reconhecer que o principal resultado do percurso não está apenas nos produtos finais gerados, mas na alteração do lugar pedagógico ocupado pelas produções dos estudantes. O

desenho, a letra, o cartaz e a composição coletiva deixaram de ser registros encerrados no espaço da tarefa escolar e passaram a circular como linguagens compartilháveis, reconhecíveis e socialmente significativas. Ao acompanharem a passagem entre leitura, criação, escuta, animação, música e circulação digital, os estudantes vivenciaram um processo no qual sua produção ganhou outra presença sem perder o vínculo com o gesto inicial de autoria.

Esse movimento fortaleceu a autoria discente porque as tecnologias utilizadas não apagaram o processo anterior de produção. Pelo contrário, tornaram mais visível aquilo que já havia sido construído pela turma. A animação com HeyGen e a música produzida com apoio do Suno AI funcionaram como dispositivos de ampliação da presença das produções estudantis, permitindo que os alunos reconhecessem suas ideias em formatos próximos das linguagens contemporâneas que circulam socialmente.

A experiência também favoreceu o pertencimento, pois as produções não foram tratadas como atividades escolares isoladas, mas como criações capazes de circular, ser vistas, escutadas e compartilhadas. Esse aspecto é especialmente significativo na Educação do Campo, pois contribui para afirmar que os sujeitos do campo não devem ser apenas destinatários de tecnologias produzidas em outros contextos, mas podem apropriar-se criticamente delas para narrar, representar e ressignificar suas próprias experiências. A tecnologia, nesse sentido, não deslocou o estudante de seu território; permitiu que algo de seu território encontrasse outra forma de circulação.

Outro resultado observado diz respeito à ampliação do repertório interpretativo dos estudantes. As atividades permitiram que a leitura de histórias em quadrinhos se desdobrasse em leitura de imagens, produção gráfica, composição textual, escuta musical e experiência audiovisual. Essa articulação entre linguagens favoreceu uma compreensão mais ampla dos modos pelos quais os sentidos são produzidos, transformados e compartilhados socialmente.

Por fim, a experiência reafirmou a centralidade da mediação docente. Sem curadoria, intencionalidade e acompanhamento pedagógico, o uso da Inteligência Artificial poderia reduzir-se ao encantamento técnico ou à produção automatizada de conteúdos. No percurso analisado, porém, a tecnologia foi

situada dentro de uma prática educativa orientada pela leitura crítica, pela autoria e pelo direito à palavra. Esse dado é fundamental: a inovação não residiu na ferramenta em si, mas no modo como ela foi pedagogicamente mobilizada para ampliar a expressão dos estudantes sem substituir sua criação.

Dessa forma, os resultados indicam que as transposições midiáticas realizadas com apoio de Inteligência Artificial podem contribuir para práticas pedagógicas mais críticas e autorais quando vinculadas a objetivos formativos claros, à mediação docente e ao reconhecimento das produções dos estudantes. No caso analisado, a passagem da tira ao bit possibilitou que a linguagem das histórias em quadrinhos se expandisse para o audiovisual e para o sonoro, constituindo uma experiência de leitura, criação e circulação situada no contexto da Educação do Campo.

CONCLUSÃO

A análise realizada permite concluir que as transposições midiáticas desenvolvidas a partir das histórias em quadrinhos constituíram uma mediação pedagógica potente para ampliar a autoria, a expressão e a circulação das produções dos estudantes dos Anos Iniciais no contexto da Educação do Campo. Ao deslocar desenhos, cartazes e composições coletivas para suportes digitais, audiovisuais e sonoros, a prática não apenas diversificou recursos didáticos, mas criou condições para que os estudantes reconhecessem suas próprias produções em linguagens socialmente presentes na cultura contemporânea.

O percurso evidenciou que a Inteligência Artificial, quando incorporada de forma situada, crítica e mediada, não substitui o processo criador dos estudantes. Ao contrário, pode ampliar sua visibilidade e seu alcance, desde que subordinada a objetivos pedagógicos claros e à preservação da autoria discente. No caso analisado, o uso do HeyGen possibilitou a passagem do desenho autoral para a animação audiovisual, enquanto o Suno AI favoreceu a transformação da palavra coletiva em experiência sonora compartilhada. Em ambas as atividades, o resultado pedagógico mais significativo não esteve na ferramenta em si, mas no modo como ela possibilitou novas formas de reconhecimento, escuta, pertencimento e circulação da palavra estudantil.

Nesse sentido, a principal contribuição do trabalho está em demonstrar que práticas com tecnologias educacionais podem ultrapassar o fascínio técnico quando articuladas a uma intencionalidade formativa. A inovação pedagógica, neste percurso, não se definiu pela simples presença da Inteligência Artificial em sala de aula, mas pela possibilidade de reinscrever produções infantis em outras linguagens, preservando o vínculo entre experiência vivida, mediação docente, leitura crítica e autoria. Essa compreensão é especialmente relevante na Educação do Campo, pois impede que o digital seja tratado como recurso externo ao território e o reposiciona como possibilidade de expressão dos sujeitos que nele vivem, aprendem e produzem sentidos.

Os resultados indicam, ainda, que a articulação entre histórias em quadrinhos, recursos digitais e mediação freireana favoreceu a ampliação do repertório interpretativo dos estudantes. A leitura de personagens, imagens e situações sociais desdobrou-se em produção gráfica, composição textual, animação, música e circulação digital, criando um percurso no qual ler, criar, escutar e compartilhar tornaram-se dimensões integradas do processo educativo. Desse modo, a experiência reafirmou que a formação crítica não se realiza apenas pela transmissão de conteúdos, mas pela criação de situações em que os estudantes possam interpretar o mundo, elaborar sentidos sobre ele e reconhecer-se como sujeitos capazes de dizer, representar e intervir.

Por tratar-se de uma experiência situada, os resultados não são apresentados como modelo generalizável, mas como sistematização de uma possibilidade pedagógica crítica, autoral e metodologicamente organizada. A passagem da tira ao bit mostrou que a tecnologia pode participar de práticas educativas humanizadoras quando não apaga o traço da criança, não substitui a escuta docente e não reduz a aprendizagem à dimensão técnica. Em síntese, o percurso mostra que a Inteligência Artificial, em uma escola do campo, não precisa apagar o traço da criança; pode devolver a esse traço outra forma de presença. Ao articular Arte, cultura digital, território e leitura de mundo, a experiência analisada reafirma o direito dos estudantes à palavra e aponta para uma apropriação pedagógica da Inteligência Artificial comprometida com autoria, criticidade e valorização dos sujeitos da Educação do Campo.

AGRADECIMENTOS

Aos meus alunos, razão deste trabalho, por darem sentido à prática apresentada. Ao chão da escola do campo que piso diariamente, lugar de aprendizagem e resistência. Ao meu orientador, Rodrigo O. Santos, por me apresentar as histórias em quadrinhos como linguagem de pesquisa, mediação e leitura crítica do mundo.

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel G. et al. Por uma educação do campo. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

CALDART, Roseli Salete. A educação do campo em movimento: um debate. In: MOLINA, Mônica Castagna (org.). Educação do campo: identidade e políticas públicas. Brasília, DF: Articulação Nacional Por Uma Educação do Campo, 2009.

FREIRE, Paulo. Ação cultural para a liberdade e outros escritos. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022a.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação. 5. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.

FREIRE, Paulo; MACEDO, Donaldo. Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra. Tradução: Lólio Lourenço de Oliveira. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2009.