

ORGANIZADORES

Cláudia Lúcia Elias
André Souza Lemos

PROFESSORES DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

COLEÇÃO RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

• VOLUME 2 •



PROFCOMP
— PUBLICAÇÕES —

PROFESSORES DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

COLEÇÃO RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

Volume 2

PROFCOMP
— PUBLICAÇÕES —

PROCESSO EDITORIAL

Os capítulos desta obra foram submetidos à avaliação por pares, realizada por especialistas convidados pelos organizadores, considerando critérios de relevância, qualidade científica, originalidade e adequação à proposta editorial.

Organizadores

Cláudia Lúcia Elias
André Souza Lemos

Comissão científica

Me. Ana Paula Gaspar - IBM SkillsBuild
Me. Cristiano Silveira Silva - IFTM
Me. Diego Berti Bagestan - Univates
Me. Franciely Pereira Moreira - IFTM
Dra. Maria de Fátima Ramos Brandão - UnB
Me. Maria Luisa de Jesus Rodvalho - IFTM
Dra. Márcia Kniphoff da Cruz - UNISC
Dr. Romes Belchior da Silva Junior - UNIUBE

Projeto gráfico, capa e diagramação

Cláudia Lúcia Elias

Revisão textual

De responsabilidade dos autores.

Publicado por

PROFCOMP Publicações
Uberaba – MG – Brasil
www.profcomp.com.br

Direitos autorais

© 2026 Cláudia Lúcia Elias e André Souza Lemos, pela organização editorial.

© 2026 dos respectivos autores, quanto aos capítulos.

Esta obra, exceto os materiais de terceiros expressamente identificados, está licenciada sob Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. Imagens, marcas, capturas de tela e demais materiais de terceiros permanecem sujeitos aos direitos de seus titulares.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P942 Professores de computação na educação básica / Cláudia Lúcia Elias,
André Souza Lemos (Organizadores). 2. ed. - Uberaba : PROFCOMP,
2026.
262 p. : il. - (Coleção Relatos de Experiências, v. 2).

Recurso digital
Formato: e-book
ISBN: 978-65-02-26881-0

1. Professores de computação. 2. Base Nacional Comum Curricular.
3. Educação básica. 4. Experiências. I. Elias, Cláudia Lúcia (org.).
II. Lemos, André Souza (org.). III. Título.

CDD 371.334

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Sandra Mara Trindade - CRB6-2476

CRIAÇÃO DE LIVROS INFANTIS AUTORAIS: TECNOLOGIA, REPERTÓRIO CULTURAL E CIDADANIA INTELECTUAL

João Ademar de Andrade Lima, Lilian Batista de Queiroz, Rosângela Diniz Braga
joaoademar@yahoo.com.br, lil_bq32@hotmail.com, rosangeladbraga@hotmail.com

Descrição Geral

Este relato de experiência apresenta um projeto educativo desenvolvido em uma escola municipal de Campina Grande/PB, no período de julho a agosto de 2025, com alunos do 1º e 2º anos iniciais do Ensino Fundamental. O projeto consistiu na criação de livros infantis autorais, articulando alfabetização, letramento digital, repertório cultural e noções iniciais de cidadania intelectual.

A proposta utilizou a metodologia do Projeto SuperAutor para orientar a escrita e a ilustração produzidas pelas próprias crianças, em formato 100% autoral, combinando atividades desplugadas (papel, lápis, desenho) com o uso de *Chromebooks*, plataforma SuperAutor e ambiente de Inteligência Artificial Generativa (IA) para ilustração. O trabalho foi organizado em oficinas semanais no contraturno, como ação do Programa “Escola em Tempo Integral”, ao longo de aproximadamente oito semanas, o que permitiu acompanhar o processo de autoria do esboço inicial à versão final dos livros.

Durante o percurso foram introduzidas noções básicas de direitos autorais, destacando-se que as crianças eram as autoras e titulares intelectuais de seus textos e imagens, em linguagem acessível à faixa etária. Observou-se o fortalecimento do protagonismo infantil, o aumento do engajamento com as tecnologias digitais e a ampliação do repertório cultural, à medida que os estudantes produziram narrativas vinculadas ao seu contexto de vida.

Objetivo Geral

O objetivo geral foi promover a produção literária autoral e o desenvolvimento do letramento digital dos alunos, por meio da elaboração de livros infantis coletivos e individuais. A intenção era que as crianças vivenciassem a experiência completa de “ser autor”, articulando linguagem escrita, imagem e uso de recursos digitais.

Objetivos Específicos

- Desenvolver habilidades de leitura e escrita autoral, com foco na clareza, coerência e organização textual;
- Fortalecer o protagonismo infantil e o sentimento de pertencimento ao grupo, a partir de produções coletivas e individuais;
- Estimular o uso crítico e criativo de tecnologias digitais (*Chromebooks*, plataformas educacionais e IA generativa) em contexto pedagógico;
- Introduzir noções básicas de direitos autorais e autoria, como componente da cidadania intelectual das crianças;
- Ampliar o repertório cultural dos alunos por meio de vivências literárias ligadas ao cotidiano, às crenças, à família, à escola e ao lazer.

Habilidades Trabalhadas

O projeto foi planejado em alinhamento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), contemplando principalmente a área de Língua Portuguesa, Arte e as competências gerais relacionadas à cultura digital e responsabilidade e cidadania.

Nessa direção, a inserção de tecnologias no ensino de Língua Portuguesa precisa articular usos significativos da linguagem às orientações da BNCC, evitando práticas meramente instrumentais (Regner *et al.*, 2022).

- **EF01LP05** - planejar e produzir, com a mediação do professor, textos escritos simples (como pequenos relatos e bilhetes), adequados à situação comunicativa.
- **EF02LP15** - produzir e revisar, com apoio, textos narrativos curtos, considerando começo, meio e fim, bem como a sequência lógica dos fatos.
- **EF15AR02** - experimentar diferentes materiais e suportes na criação de imagens, explorando desenho e pintura.
- **EF15AR04** - elaborar composições que articulem formas, cores e espaço, relacionando texto e imagem nas páginas dos livros.
- **Competência Geral 1** - (Conhecimento): articular saberes da alfabetização e da cultura digital.
- **Competência Geral 4** - (Comunicação): favorecer a expressão oral, escrita e visual das crianças.
- **Competência Geral 5** - (Cultura digital): integrar o uso de *Chromebooks*, plataforma de autoria e IA generativa de forma pedagógica.

As habilidades e códigos aqui citados servem como referência para que outras redes possam adaptar a experiência às suas matrizes curriculares locais, mantendo a centralidade na autoria infantil e na integração com tecnologias digitais.

Materiais utilizados

Foram utilizados *Chromebooks* para redação e edição colaborativa de textos digitais e acesso à Plataforma SuperAutor (ambiente digital para criação e formatação das páginas dos livros). Nas ações desplugadas, folhas de papel A4, lápis grafite e lápis de cor, para esboço inicial dos desenhos e atividades manuais. Na finalização, *scanner* e câmeras de dispositivos móveis, para digitalização dos desenhos produzidos em papel, e ambiente de IA generativa.

Metodologia

As atividades foram organizadas em oficinas semanais. Cada oficina seguiu uma rotina didática composta por acolhida, retomada da etapa anterior, desenvolvimento de tarefas de autoria (em papel ou no *Chromebook*) e socialização parcial dos produtos.

No início do projeto, explicou-se às turmas, com exemplos concretos, o que significa “ser autor” de um livro: alguém que cria a história, escreve o texto, faz os desenhos e pode mostrar sua obra para outras pessoas. Utilizaram-se livros infantis impressos já conhecidos pelos estudantes para comparação, destacando capa, título, páginas, ilustrações e autoria, e, em seguida, apresentou-se a proposta de que cada turma produziria seu próprio livro.

As instruções eram sempre mediadas oralmente, com apoio de registros visuais no quadro (esquemas simples, listas de ideias, bancos de palavras) e, quando necessário, reformuladas em linguagem ainda mais simples para crianças em processo inicial de alfabetização. No momento de uso dos *Chromebooks*, os professores modelavam o passo a passo projetando a tela (acesso à plataforma, escolha de caixa de texto, inserção de imagem) e, depois, circulavam entre as mesas para apoiar individualmente ou em pequenos grupos, garantindo que todos conseguissem digitar, localizar letras no teclado e usar o touchpad.

A IA generativa foi utilizada para ajuste de cor, detalhes e acabamento digitalmente nas ilustrações. A partir dos esboços dos alunos, foram apresentados exemplos de *prompts* curtos, construídos coletivamente (“colorir o céu de azul claro e as árvores de verde escuro”, “deixar a casa mais detalhada com janelas e porta amarela”), reforçando a

importância de usar frases respeitosas, sem ofensas ou pedidos inadequados. As crianças eram convidadas a falar em voz alta o que queriam alterar no desenho, e o professor ajudava a transformar esse desejo em uma instrução textual simples para o sistema.

Na turma do 1º ano, as crianças produziram coletivamente um livro intitulado “Sonhos de Criança”. O trabalho desenvolveu-se em quatro grandes etapas: levantamento de repertório, escrita coletiva, ilustração em grupos e digitação/diagramação na plataforma SuperAutor.

Primeiro, em roda de conversa, os estudantes compartilharam sonhos relacionados a família, futuro, profissões, brinquedos, viagens e outras experiências significativas, enquanto o professor registrava palavras-chave e frases curtas no quadro. Em seguida, com mediação docente, esses registros foram organizados em pequenos textos coletivos, cada um correspondendo a uma página do futuro livro (Figura 1).

Figura 1 - Criação coletiva do texto e desenhos individuais



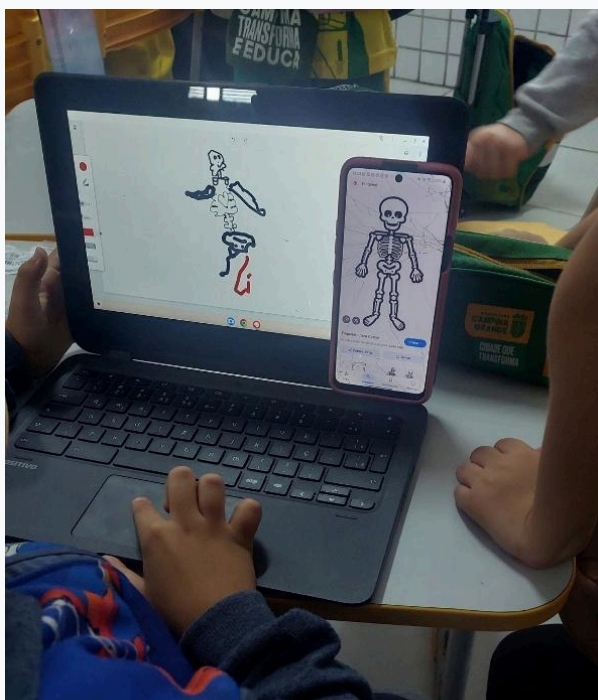
Fonte: Acervo dos autores (2025).

Na etapa de ilustração, os alunos foram divididos em grupos, e cada grupo ficou responsável por transformar um dos sonhos em imagem, desenhando em papel com lápis de cor e canetinhas. Posteriormente, as crianças passaram para o *Chromebook* para digitar, com apoio, a frase de sua página e inserir o desenho digitalizado na plataforma SuperAutor, acompanhando em tempo real o resultado e fazendo ajustes de posição e tamanho da imagem.

Na turma do 2º ano, a proposta partiu de um poema coletivo, “Poesia da Criançada”, organizado em seis estrofes com temas como Deus, família, amigos, escola, brincadeiras e lazer. Esse poema foi construído em aula, em processo de escrita colaborativa: as crianças sugeriram versos oralmente, o professor registrava no quadro, e o grupo negociava a melhor forma de organizar rimas, ritmo e sequência temática.

Após a finalização do poema, cada criança escolheu ou recebeu um verso/estrofe para ilustrar, realizando primeiro um desenho livre em papel, de acordo com sua compreensão daquele trecho. Esses desenhos foram então digitalizados (Figura 2), e, em oficinas específicas, cada aluno pôde experimentar um ambiente de IA generativa para refinar visualmente sua ilustração, guiado por exemplos e comandos construídos em conjunto com o professor.

Figura 2 - Ilustração no Chromebook



Fonte: Acervo dos autores (2025).

Os resultados foram incorporados à plataforma³ SuperAutor: cada página do livro reuniu o trecho do poema, digitado pela criança (com apoio na revisão ortográfica), e a respectiva ilustração, seja em sua versão original digitalizada, seja em sua versão refinada pela IA generativa. Em todas as etapas, reforçou-se que a ferramenta tecnológica atuava como recurso de acabamento e não como substituta da criação feita pela criança.

³ Link de acesso aos materiais: <https://www.felixaraujomunicipal.com/p/superautores.html>.

IA generativa no projeto

Complementando as etapas descritas na Metodologia, a IA generativa foi apresentada às crianças como uma tecnologia capaz de criar ou aprimorar imagens a partir de descrições em linguagem natural, construídas pelo próprio usuário, sempre com base em ideias e esboços previamente definidos. Conceitualmente, explicou-se que se tratava de um sistema treinado com muitos exemplos de imagens, que aprende padrões visuais e consegue gerar novas versões a partir de comandos (prompts), sem “pensar” ou “sentir”, sendo apenas uma ferramenta a serviço da criatividade humana.

Operacionalmente, a IA foi utilizada somente com os grupos do 2º ano, em etapa posterior ao desenho manual conforme mostra a figura 3. Primeiro, cada criança elaborou à mão, a ilustração relativa a um verso do poema coletivo. Em seguida, esse desenho foi digitalizado e usado como base visual para o refinamento pela IA, por meio de comandos curtos que indicavam cores, cenários ou detalhes adicionais desejados.

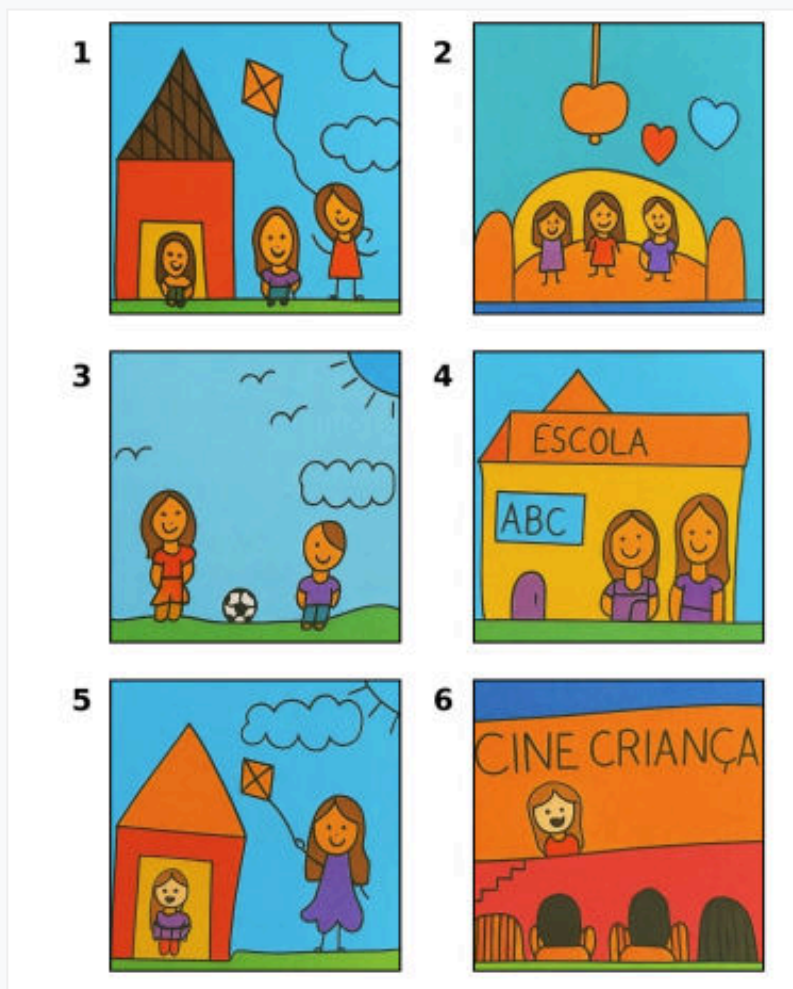
Figura 3 - Desenho original



Fonte: Acervo dos autores (2025).

Na Figura 4 podemos observar um resultado onde as crianças foram orientadas a não pedir à IA que mudasse a ideia central da imagem, mas apenas que “ajudasse” a deixar o desenho mais colorido, nítido ou detalhado, reforçando a noção de que a autoria da composição era delas.

Figura 4 - Desenho gerado pela IA



Fonte: Acervo dos autores (2025).

Durante as oficinas, discutiram-se de forma breve questões éticas ligadas ao uso de IA, como a importância de não atribuir à ferramenta o lugar de “autor” das obras, os cuidados com o uso de imagens de pessoas sem autorização e a necessidade de pensar criticamente sobre os resultados apresentados pelo sistema. Essa abordagem buscou introduzir, em linguagem acessível, noções iniciais de cidadania digital articuladas à cidadania intelectual.

Avaliação

A avaliação do projeto foi contínua e formativa, acompanhando o processo de aprendizagem das crianças ao longo de todas as oficinas, do primeiro esboço ao livro finalizado. Foram considerados critérios como participação, interesse, evolução da escrita (coerência, segmentação de palavras, uso de maiúsculas e pontuação) e desenvolvimento das ilustrações (relação texto-imagem, detalhamento, uso de cores), sempre em perspectiva processual.

Momentos de autoavaliação e heteroavaliação foram promovidos por meio de rodas de conversa, em que os estudantes comentavam o que haviam aprendido sobre autoria, tecnologia e trabalho em grupo, bem como as partes do livro de que mais gostavam e aquelas em que sentiam ter superado uma dificuldade. Esses momentos também permitiram aos professores recolher indícios de avanço em habilidades socioemocionais, como colaboração, escuta e respeito às ideias dos colegas.

Como parte da avaliação, observou-se a crescente autonomia das crianças no uso das ferramentas digitais: no decorrer das oficinas, a necessidade de intervenção direta para tarefas como abrir a plataforma, localizar botões básicos ou salvar o trabalho foi diminuindo. A reflexão sobre o uso da IA generativa também foi incluída nos instrumentos avaliativos, por meio de perguntas simples do tipo “O que a IA fez?” e “O que fui eu que fiz?”, para reforçar a compreensão sobre autoria.

Conclusão

O projeto evidenciou que a mediação intencional de tecnologias digitais pode ampliar significativamente as possibilidades de autoria infantil, mesmo em contextos de alfabetização inicial. Crianças que, em geral, ocupam o lugar de leitoras ou consumidoras de livros passaram a experimentar-se como autoras de narrativas e ilustrações, produzindo obras coletivas e individuais que dialogam com seu cotidiano e repertório cultural.

Entre as principais contribuições observadas, destacam-se o fortalecimento do protagonismo infantil, a ampliação do repertório cultural e a introdução de noções básicas de direitos autorais e cidadania intelectual em linguagem acessível às crianças. Notou-se, ainda, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e de letramento digital, incluindo o uso mais autônomo de Chromebooks, plataformas de autoria e, de forma mediada, de IA generativa.

A experiência confirma que crianças em fase de alfabetização têm potencial para atuar como autoras literárias quando apoiadas por metodologias que valorizam sua voz, seus desenhos e suas histórias, e quando contam com recursos tecnológicos pedagogicamente integrados. O uso de IA generativa, em particular, mostrou-se um elemento motivador e contemporâneo, capaz de enriquecer a etapa de ilustração por meio do uso ético da linguagem computacional (prompts), sem deslocar a centralidade da autoria que permanece com a criança.

Por fim, conclui-se que propostas dessa natureza contribuem para aprendizagens significativas ao integrar alfabetização, letramento digital, repertório cultural e cidadania intelectual, oferecendo caminhos para que outras redes de ensino adaptem e repliquem a experiência em seus contextos.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 10 jan. 2026.

LIMA, João Ademar de Andrade. **Criação de Livros Infantis Autorais**. Campina Grande: Wiki Propriedade Intelectual, 13 out. 2025. Disponível em: https://propriedadeintelectual.wiki.br/index.php/Criação_de_Livros_Infantis_Autorais. Acesso em: 10 jan. 2026.

REGNER, Ana Paula *et al.* Ensino de língua portuguesa e tecnologias: aproximações à BNCC. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, Maringá, v. 44, n. 2, e61745, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v44i2.61745>. Acesso em: 24 fev. 2026.

SUPERAUTOR. **Muito além de uma atividade**: entenda o propósito do Projeto SuperAutor. Rio de Janeiro: SuperAutor, 23 jun. 2021. Disponível em: <https://www.superautor.com.br/>. Acesso em: 10 jan. 2026.