



IA AFRO-INDÍGENA: RECRIANDO NARRATIVAS E HERÓIS

VI Congresso Online Internacional de Educação, 1ª edição, de 28/09/2026 a 29/09/2026
ISBN dos Anais: 978-65-5465-173-8

SILVA; RAFAEL ALVES DA SILVA¹

RESUMO

A história do Brasil é tradicionalmente contada sob uma ótica eurocêntrica, o que invisibiliza as contribuições afro-brasileiras e indígenas. Essa ausência de representatividade compromete o entendimento do passado e enfraquece o sentimento de pertencimento dos estudantes. Durante as aulas de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, observou-se a escassez de imagens fiéis e respeitadas sobre personagens desses grupos. Muitas representações disponíveis na internet reproduzem estereótipos e distorcem a identidade desses sujeitos históricos. Essa falta de referências visuais fidedignas gerou inquietações entre os alunos, que passaram a questionar a autenticidade das figuras retratadas. Diante disso, surgiu a ideia de utilizar a inteligência artificial como meio de recriar essas narrativas e promover reparação simbólica, unindo tecnologia e inclusão. O principal objetivo deste projeto foi resgatar e valorizar personagens afro-brasileiros e indígenas esquecidos pela historiografia, estimulando o letramento digital e o engajamento crítico dos estudantes por meio da criação de histórias em quadrinhos com ferramentas de inteligência artificial. Buscou-se, assim, promover uma educação mais inclusiva, que despertasse empatia, pertencimento e reflexão sobre a diversidade cultural brasileira. A prática seguiu abordagem qualitativa, de natureza descritiva e aplicada. Foi desenvolvida ao longo de seis aulas com turmas do 1º ano do Ensino Médio, na disciplina História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena. As atividades ocorreram no laboratório de informática, utilizando as ferramentas gratuitas ChatGPT, Bing Image Creator e Canva. Os estudantes, em grupos de quatro ou cinco integrantes, pesquisaram figuras como Benedito Meia-Léngua, Catarina Paraguaçu, Tibiriçá, Luísa Mahin, Sepé Tiaraju, Manoel Congo e Arariboia. A partir das pesquisas, construíram roteiros e criaram histórias em quadrinhos em diferentes estilos: Pixel Art, Foto-novela, Digital Art, Cartoon, Anime, Mangá e Comic. O ChatGPT foi empregado na elaboração e revisão textual; o Bing Image Creator, na geração das imagens por meio de prompts detalhados; e o Canva, na montagem final das páginas. Os resultados revelaram alto engajamento e entusiasmo dos alunos. As produções apresentaram representações autênticas e contextualizadas, demonstrando compreensão histórica e sensibilidade estética. O principal desafio foi gerar imagens que refletissem fenótipos afro-indígenas, superado após aprimoramento dos prompts. Ao final, 53 estudantes responderam a um formulário avaliativo no Microsoft Forms, e todos relataram satisfação com a experiência. Destacaram ter aprendido história de forma mais significativa, compreendendo melhor a pluralidade da formação do Brasil. A experiência confirmou o potencial da inteligência artificial como recurso pedagógico para

¹ FIEB / SESI , rafael.a.s13@hotmail.com

democratizar o acesso à produção cultural e fortalecer a aprendizagem histórica. A proposta favoreceu o protagonismo estudantil, a autonomia criativa e o pensamento crítico, além de mostrar que a tecnologia pode contribuir para a reparação simbólica e a valorização da diversidade. O projeto será ampliado para outras etapas de ensino e disciplinas, reforçando o compromisso da escola com uma educação inovadora, inclusiva e conectada ao século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: Reparação histórica, Letramento digital, Inteligência artificial, Afro-indígena, Inclusão educacional