



VIVÊNCIAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ELEMENTOS QUE A IAG DESCREVE, MAS NÃO CONSEGUE GERAR.

VI Congresso Online Internacional de Educação, 1ª edição, de 28/04/2026 a 29/04/2026
ISBN dos Anais: 978-65-5465-173-8

BERNARDES; Tatiana Carolina¹

RESUMO

A inteligência artificial mais usada na educação, que é nosso objeto de estudo, é a Inteligência Artificial Generativa (IAG), que realiza tarefas de geração de conteúdo novos como texto e imagens. A IAG funciona com o comando do humano, os chamados *prompts* e, que fornece informações para que a IAG gere o conteúdo, é mais criativa e versátil, pode ser treinada pelo usuário para usos específicos com dados de exemplo, pois usa padrões aprendidos para gerar seu conteúdo. A ferramenta escolhida para testagem foi o Gemini na versão 2.5 PRO, e teve como objetivo compreender como as IAG respondem a prompts simples e elaborados no auxílio para criar vivências lúdicas na Educação Infantil, auxiliando os professores em seus planejamentos de aulas. E está subdividido em quatro seções: referencial teórico, procedimento metodológico, análise dos resultados, e considerações finais. Compreender como a IAG (especificamente o Gemini versão 2.5 PRO) responde a prompts simples e elaborados no auxílio à criação de vivências lúdicas na Educação Infantil, explorando suas potencialidades e desafios na personalização do planejamento docente. Testagem na IAG Gemini na versão 2.5 PRO, com a definição de testagem e formulação de dois prompts, um menos detalhado e um mais detalhado para fazer uma análise da relevância desses resultados. Os dois prompts trouxeram as mesmas vivências expostas de formas distintas, mas em ordens diferentes e até mesmo tinham o mesmo nome. Nas limitações, falta experiência afetiva; a Educação Infantil requer olhar sensível do professor à criança. A IA pode auxiliar os professores em correção de provas, dar notas, verificar onde os alunos mais erraram para posteriormente focar nisso, e com isso o professor otimiza o tempo para desenvolver outras estratégias pedagógicas para alcançar resultado com os alunos. Mas, e na Educação Infantil, como isso ocorreria? Já que a avaliação é através da observação, não é classificatória e não tem o intuito de promover. Não se pode atribuir notas ou classificar as crianças, aí que entra a questão ética e humana do professor em que não é possível terceirizar seu serviço. Não se fala muito sobre IAG na Educação Infantil, pois a IA contribui para o aumento do tempo de tela, o que compromete o desenvolvimento da criança em múltiplos aspectos, incluindo a saúde física e mental, além disso tem a falta de regulamentação da IA no universo infantil potencializa riscos como o vazamento de dados e a publicidade sem controle. A IAG Gemini se configura como um assistente valioso para otimizar o tempo do professor na fase de planejamento e organização de vivências pedagógicas, permitindo-lhe dedicar mais atenção à mediação afetiva e social em sala de aula. Contudo, ela não substitui a criatividade e a sensibilidade do professor de Educação Infantil, que deve usar a ferramenta com criticidade, sempre

¹ Univali, tatianacb_rp@yahoo.com.br

filtrando o conteúdo genérico e garantindo a pertinência contextual e a intencionalidade pedagógica, que preconiza a aprendizagem como um processo essencialmente social mediada por seus pares.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil, Inteligência Artificial Generativa, Planejamento Pedagógico