revec
Revista de Estudos de Cultura
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
https://seer.ufs.br/index.php/revec
REVISTA DE ESTUDOS DE CULTURA
São Cristóvão (SE) | v. 11 | n. 27 | Jan. Jun./2025 | p. 125-142
Submetido em 29/03/2025 Aceito em: 19/05/2025

RECRIAÇÕES CIBERCULTURAIS: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E PRÁTICAS NARRATIVAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS AMAZÔNICA

Yuri Soares*
Leonardo Zenha**
Letícia Carneiro***
Fabricio Moraes Pereira****

RESUMO

A Inteligência Artificial Generativa (IAGen) surge como possibilidade aos desafios pedagógicos na Educação de Jovens e Adultos (EJA), expandindo as possibilidades de autoria e o sentimento de pertencimento. Este estudo investiga o uso crítico da IAGen na recriação de narrativas amazônicas, em Belém, Pará. A pesquisa, ancorada na cibercultura e no método de pesquisa-formação na cibercultura (Santos, 2019), ocorreu em escola municipal em Belém/PA, dentro do projeto "Café com a Matinta", que valoriza narrativas orais dos estudantes. O estudo envolveu escuta, transcrição e recriação de histórias com IAGen, além da interação com imagens geradas. Os resultados indicam que a tecnologia pode ampliar a expressão subjetiva e o currículo, desde que usada criticamente. O estudo contribui, ainda, para o debate sobre os desafios éticos e pedagógicos da IAGen, como autoria e vieses algorítmicos.
Palavras-chave: Narrativas. Cibercultura. Educação na Amazônia

* Mestrado em andamento em Currículo e Gestão da Escola Básica, na Universidade Federal do Pará, Técnico de Assessoramento Pedagógico na Secretaria Municipal de Educação, Ciência e Tecnologia, Belém-Pará. Orcid https://orcid.org/0009-0005-8913-9192 E-mail: yuri.soares@neb.ufpa.br

** Doutor em Políticas Públicas e Formação Humana, pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Professor da Universidade Federal do Pará. Orcid: https://orcid.org/0000-0003-2474-8112 E-mail: leozenha@ufpa.br

*** Doutora em Educação pela Universidade Federal do Pará. Professora da Rede Pública de Educação de Belém-PA e do estado do Pará. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-3302-0089 E-mail: carneiroleticia1@gmail.com

**** Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Pará. Técnico em Assuntos Educacionais na Escola de Aplicação da UFPA (EA-UFPA). Orcid: https://orcid.org/0000-0002-8937-4409 E-mail: fabriciomoraes@ufpa.br

RECREACIONES CIBERCULTURALES: INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA Y PRÁCTICAS NARRATIVAS EN LA EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS AMAZÓNICA

RESUMEN
La Inteligencia Artificial Generativa (IAGen) surge como una posibilidad frente a los desafíos pedagógicos en la Educación de Jóvenes y Adultos (EJA), expandiendo las posibilidades de autoría y el sentido de pertenencia. Este estudio investiga el uso crítico de la IAGen en la recreación de narrativas amazónicas, en Belém, Pará. La investigación, anclada en la cibercultura y en el método de investigación-formación en la cibercultura (Santos, 2019), se realizó en una escuela municipal de Belém/PA, dentro del proyecto "Café con la Matinta", que valora las narrativas orales de los estudiantes. El estudio involucró la escucha, transcripción y recreación de historias con IAGen, además de la interacción con las imágenes generadas. Los resultados indican que la tecnología puede ampliar la expresión subjetiva y el currículo, siempre que sea utilizada de manera crítica. El estudio también contribuye al debate sobre los desafíos éticos y pedagógicos de la IAGen, como la autoría y los sesgos algorítmicos.
Palabras clave: Narrativas. Cibercultura. Educación amazónica.

CYBERCULTURAL RECREATIONS: GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND NARRATIVE PRACTICES IN AMAZONIAN YOUTH AND ADULT EDUCATION

ABSTRACT
Generative Artificial Intelligence (GenAI) emerges as a potential response to pedagogical challenges in Youth and Adult Education (EJA), expanding opportunities for authorship and fostering a sense of belonging. This study investigates the critical use of GenAI in the recreation of Amazonian narratives in Belém, Pará. Anchored in cyberculture and the research-training methodology within cyberculture (Santos, 2019), the research was conducted in a municipal school in Belém/PA, as part of the "Café com a Matinta" project, which values the students' oral narratives. The study involved listening, transcribing, and recreating stories with GenAI, as well as interacting with the generated images. The results indicate that technology can enhance subjective expression and the curriculum when used critically. Additionally, the study contributes to the debate on ethical and pedagogical challenges of GenAI, such as authorship and algorithmic biases.
Keywords: Narratives. Cyberculture. Education in the Amazon.

1 INTRODUÇÃO

A relação entre tecnologia e educação é um tema recorrente na literatura educacional, especialmente no contexto da cibercultura (Lévy, 1999; Santos, 2019; Pretto, 2013), onde novas tecnologias emergem como mediadoras do conhecimento e da interação pedagógica, conforme as tecnologias digitais transformam a maneira como os sujeitos interagem com o conhecimento.

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) se apresenta como um espaço de reinvenção pedagógica e ressignificação curricular, onde experiências de vida são entrelaçadas com o processo educativo. Em contextos como a Amazônia, essa modalidade de ensino enfrenta desafios que vão desde a falta de infraestrutura até a necessidade de práticas pedagógicas que dialoguem com as realidades dos sujeitos envolvidos.

Neste cenário, a Inteligência Artificial Generativa (IAGen) emerge como um potencial tecnológico que pode contribuir para a ampliação de autorias e a valorização das trajetórias individuais dos estudantes. No entanto, mais do que um mero recurso técnico, a IAGen deve ser compreendida sob a perspectiva de Michel de Certeau (1998), que diferencia o "uso" de um dispositivo da sua mera "apropriação" ou consumo. Para Certeau, o uso não é passivo, mas sim um ato tático e criativo, que subverte as estruturas estabelecidas e produz novos significados. Assim, a presença da IAGen na EJA deve ser vista não apenas como a inserção de tecnologia no ambiente escolar, mas como um campo de possibilidades para a construção de narrativas que ressignificam experiências e fortalecem identidades.

Para além de sua funcionalidade técnica, esta tecnologia pode ser compreendida como um dispositivo, consistindo em uma organização de meios materiais e intelectuais que fazem parte de uma estratégia de conhecimento de um objeto (Ardoino, 1998). A IAGen, nesse sentido, deve ser vista como um dispositivo pedagógico que articula saberes, experiências e práticas, promovendo novas formas de interação e construção de sentido dentro da EJA.

Dialogicamente, Santaella contribui para esse debate ao diferenciar utensílios, ferramentas e máquinas, destacando a transição de tecnologias puramente mecânicas para tecnologias cognitivas:

> São também máquinas cognitivas tanto quanto são cognitivos os órgãos sensórios. Se os sentidos humanos funcionam como janelas para o mundo, canais de passagem, meios de conexão entre o mundo exterior e interior, se algumas funções cerebrais já começam a ser executadas no nível do olho e do ouvido, todos esses papéis também se incorporam aos aparelhos. (Santaella, 1997, p.37).

Desta forma, a utilização da IAGen na EJA pode ser vista como um meio para potencializar narrativas e criar espaços de expressão, onde a tecnologia atua como coautora na reconstrução das histórias de vida dos estudantes.

Essa abordagem encontra respaldo na cibercultura, entendida como um conjunto de práticas culturais e educativas mediadas por tecnologias digitais (Lévy, 1999). O advento da cibercultura, definida como "a cultura contemporânea que revoluciona a comunicação, a produção e circulação em rede de

informações e conhecimentos na interface cidade–ciberespaço" (Santos, 2019, p.20), transformou radicalmente as relações entre sujeitos e conhecimento, promovendo interações descentralizadas e novas formas de autoria.

> Toda produção cultural e fenômenos sociotécnicos que emergiram da relação entre seres humanos e objetos técnicos digitalizados em conexão com a internet, rede mundial de computadores, caracterizam e dão forma à cultura contemporânea como cibercultura. (Santos, 2019, p.30).

Na educação, há uma necessidade crescente de adaptar o currículo às realidades digitais e aos novos modos de aprender, assim como há o risco de que a inclusão tecnológica reforce desigualdades já existentes, especialmente no contexto amazônico, onde o acesso à infraestrutura digital é desigual.

A EJA é marcada por uma diversidade de experiências e desafios, exigindo abordagens pedagógicas que valorizem os percursos de vida e promovam práticas curriculares sensíveis às subjetividades dos educandos. Enfatizamos a importância de reconhecer e valorizar esses itinerários,

> afirmando-se em itinerários humanos, os jovens-adultos, os adolescentes-crianças repõem os significados mais radicais da pedagogia, da docência, do ofício de mestre: entender esses itinerários e aprender as artes de acompanhar percursos de humanização. (Arroyo, 2017, p.8).

No entanto, o uso da IAGen nesse campo ainda carece de investigações que considerem não apenas suas potencialidades tecnológicas, mas também as realidades socioculturais e econômicas dos estudantes.

Freire (1996) argumenta que a educação deve ser um ato de reconhecimento e empoderamento, rompendo com estruturas excludentes e promovendo o direito à expressão. A introdução das tecnologias no ambiente escolar, quando guiada por uma lógica mercadológica e disciplinadora, reforça o que Larrosa (2002, p. 23) descreve como o "esvaziamento da experiência" em função do "excesso de opinião, de informação e de trabalho". Na escola, isso limita os processos de autonomia e reflexão dos estudantes.

A partir deste discurso, a IAGen pode ser usada como uma tecnologia de tradução e amplificação das vozes dos educandos, permitindo que suas experiências sejam ressignificadas e narradas em diferentes linguagens, aplicando a máxima freireana de que "há uma relação dialética entre o mundo material que gera as ideias que podem interferir no mundo que as gera". (Freire, 1991, p.73).

No entanto, para que isso ocorra, é necessário superar a visão da IAGen como um simples meio técnico e reconhecer seu papel como dispositivo de mediação de processos formativos e de produção de conhecimento. Essa perspectiva se alinha à concepção de tecnologias proposicionais, defendida por Pretto (2013), segundo a qual as tecnologias não devem ser meros instrumentos auxiliares, mas agentes que participam ativamente da produção do saber.

A mobilidade ubíqua, resumida didaticamente por Santaella (2010) quando afirma que "a ubiquidade destaca a coincidência entre deslocamento e comunicação, pois o usuário comunica-se durante seu deslocamento" (p.17), é um dos princípios centrais da cibercultura, permite uma interação mais fluida

entre o mundo digital e o espaço urbano, tornando a tecnologia uma parte indissociável do cotidiano. Segundo Santos (2019), "o ciberespaço é a internet habitada por seres humanos, que produzem, se autorizam e constituem comunidades e redes sociais por e com as mediações das tecnologias digitais em rede" (p.30). Essa perspectiva amplia as possibilidades pedagógicas da IAGen na EJA, permitindo que a recriação das narrativas dos estudantes não fique restrita ao ambiente escolar, mas dialogue com suas vivências diárias e sua relação com o território amazônico.

Ao integrar as experiências dos sujeitos da EJA com as possibilidades da IAGen, propõe-se um currículo que dialoga com as realidades locais e rompe com as práticas de exclusão que marcaram historicamente a Educação Básica no Brasil. Estamos vivendo a década das inteligências artificiais criativas, que nos desafiam a construir, desconstruir e reconstruir sentimentos e pensamentos considerando as potencialidades, os riscos e os desafios dessas tecnologias (Carvalho & Pimentel, 2023, p.4). Essa articulação entre memória, tecnologia e território permite ressignificar o papel da escola como espaço de transformação social e cultural, reafirmando o compromisso com uma educação que promova a justiça social, a inclusão e a emancipação dos sujeitos. Pensamos e fazemos a pesquisa, compreendendo o fazer dos estudantes apoiadas pela IAGen como práticas inventivas, culturalmente situadas, mas que são frequentemente vistas como menores ou de pouca importância. (Carvalho & Pimentel, 2023, p.5).

Portanto, o objetivo deste trabalho é contribuir para o debate sobre as relações entre tecnologia e educação na Amazônia, apontando caminhos para práticas curriculares mais sensíveis às realidades dos sujeitos da EJA.

2 METODOLOGIA: PESQUISA-FORMAÇÃO E A RECRIAÇÃO NARRATIVA COM IAGEN

Neste contexto de profundas transformações educacionais, que alteram as relações com o conhecimento, o espaço e o tempo, para investigar como a IAGen pode ser integrada como dispositivo pedagógico na EJA, adotou-se a Pesquisa-Formação na Cibercultura (Santos, 2019) como abordagem metodológica.

Na cibercultura, os processos educacionais e as práticas curriculares confrontam-se com desafios e oportunidades que anteriormente eram considerados meramente ficcionais, onde o que era tido como impraticável tornou-se tangível. A interseção entre os espaços urbanos físicos e os ambientes digitais cria um novo tecido sociocultural que demanda abordagens metodológicas capazes de capturar sua complexidade e potencial transformador. É neste contexto que se insere nossa pesquisa, fundamentada na metodologia da Pesquisa-formação na Cibercultura, criada por Santos (2005, 2019), com base em uma análise multirreferencial (Ardoino, 1998) e viabiliza a valorização do conhecimento comum, constituído pela noção de formação presente nos trabalhos de Macedo, Barbora & Borba (2012) e Macedo (2013).

Ao adotar esta perspectiva, nossa pesquisa se propõe a ir além da mera observação, buscando intervir e transformar a realidade estudada. Os participantes – sejam eles professores, alunos ou membros da comunidade – são considerados praticantes culturais e coautores da pesquisa, produzindo dados em

rede e contribuindo ativamente para a construção do conhecimento. O sujeito na pesquisa-formação é o ser humano que tem voz. "A linguagem não é utilizada como "meio". É reconhecida como matéria--prima". (Ardoino, 2003, p. 93).

Adotamos uma postura de bricolagem metodológica, combinando diferentes abordagens para dar conta da complexidade dos fenômenos estudados. Integramos elementos de fotografia urbana, inteligência artificial e interações digitais em uma proposta de debate curricular que reflete a multirreferencialidade e a complexidade inerentes à pesquisa-formação na cibercultura. Como Borba (1998) estipula:

> Precisamos sair do conforto das metodologias prontas. É o fazer ciência, o criar, o construir ciência que definirá a "composição" (a bricolagem) metodológica. É na construção do campo de pesquisa que se define a elaboração (*in loco*) das metodologias (a composição inteligente das mesmas) e não o inverso. Não é a ciência que deve andar a reboque (servilmente) da metodologia e sim o contrário (p. 17).

A pesquisa, ainda em andamento, está sendo realizada em uma escola da rede municipal de ensino de Belém/PA, onde se desenvolve o projeto "Café com a Matinta", iniciativa que trabalha com narrativas orais e o imaginário amazônico. Inicialmente, o estudo previa a implementação de uma proposta independente de recriação de narrativas com IAGen, mas, ao chegar à escola, ficou evidente a importância de se integrar a pesquisa ao projeto já existente. Essa adaptação metodológica buscou garantir maior participação dos sujeitos da EJA e respeitar as dinâmicas formativas da instituição, permitindo que as recriações visuais dialogassem diretamente com as histórias compartilhadas no ambiente escolar.

Os participantes da pesquisa são majoritariamente adultos e idosos que retomaram seus estudos após longos períodos de afastamento da escola. predominantemente trabalhadores de diferentes setores, como comércio, serviços domésticos, construção civil e agentes de reciclagem. Tais características são recorrentes em perfis dos sujeitos da modalidade, em todo país. A diversidade etária e de experiências de vida conferiu riqueza às narrativas, pois cada história carregava elementos pessoais que dialogavam com o território amazônico e suas dinâmicas socioculturais.

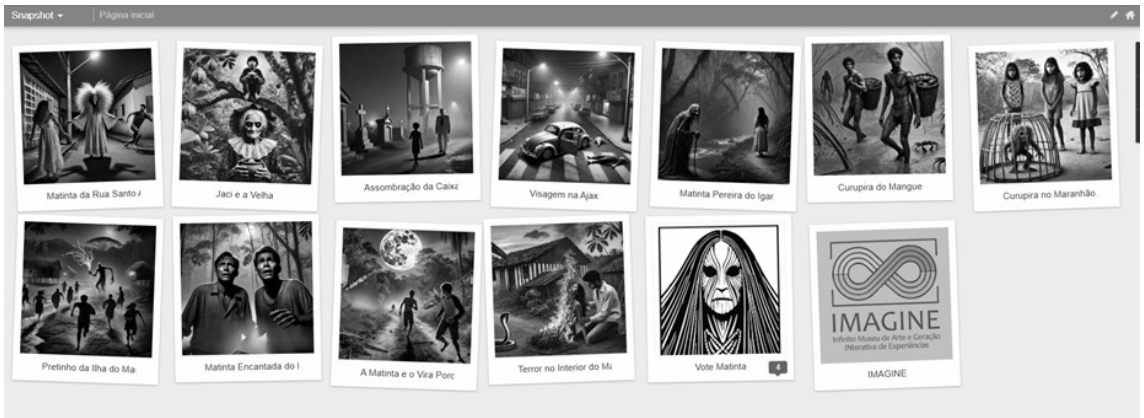
A produção de dados foi conduzida por meio de atos de currículo (Macedo, 2017) que articularam narrativas, tecnologia e território. O percurso metodológico foi estruturado em três fases principais: coleta e transcrição das narrativas, recriação das histórias com IAGen e exposição e interação com os conteúdos gerados.

Na primeira fase, os estudantes da EJA foram convidados a compartilhar histórias pessoais, memórias e lendas que atravessam suas vivências, muitas das quais remetem ao folclore amazônico e às relações cotidianas com o território. Esse processo ocorreu tanto em sala de aula quanto em espaços informais da escola, permitindo que os participantes falassem livremente. Os relatos foram transcritos e, em seguida, adaptados para *prompts*[1], que serviram como base para a geração de imagens com IAGen.

[1] O termo "prompt" refere-se a uma instrução ou comando fornecido a um sistema de inteligência artificial para gerar uma resposta específica. No contexto da IAGen, os prompts desempenham um papel central na orientação da produção de textos, imagens ou outros conteúdos, influenciando diretamente o resultado gerado (OpenAI, 2025).

Na segunda fase, os praticantes culturais passaram a interagir com a IAGen, revisitando e ajustando as imagens geradas de acordo com suas próprias percepções e expectativas. Esse processo não se restringiu à simples produção de representações visuais, mas envolveu um diálogo contínuo com os participantes, que negociavam sentidos e confrontavam as limitações da IAGen, questionando, por exemplo, a ausência de elementos culturais específicos ou a presença de representações estereotipadas. A recriação não foi um ato isolado da tecnologia, mas um processo colaborativo de refinamento da imagem e da narrativa que ela deveria representar.

Imagem 1 - INfinito Museu de Arte e Geração INterativa de Experiências - IMAGINE



Print da tela do site "IMAGINE", exibindo as recriações visuais produzidas durante a pesquisa.
Fonte: Autoria própria.

A terceira fase consistiu na exposição e circulação das narrativas recriadas, promovendo a interação dos participantes com os conteúdos produzidos. As imagens foram publicadas no *blog* IMAGINE (https://imaginemuseu.blogspot.com/), um dispositivo de compartilhamento e autoria coletiva. Para ampliar a circulação e o engajamento, foram gerados *QR Codes* vinculados às recriações visuais, permitindo que essas produções fossem acessadas em diferentes espaços urbanos e possibilitando interações tanto no ambiente digital quanto no físico, trazendo o elemento da intervenção urbana. Esta estratégia transforma a cidade em um espaço interativo de aprendizagem, onde qualquer pessoa que encontre um *QR Code* pode acessar as recriações visuais dos praticantes, ampliando a circulação das narrativas e promovendo novas formas de engajamento com a memória, a identidade e a cultura amazônica. Dessa forma, concordamos com Campbell (2015) quando diz que "a cidade, como espaço polifônico, sempre esteve a completar as obras como páginas escritas cheias de interferências e abertas a todo tipo de invenção" (p. 11).

Logo, este dispositivo objetifica não apenas democratizar o acesso ao conteúdo produzido, mas também ressignifica os espaços urbanos, inserindo camadas narrativas e estéticas que dialogam com o cotidiano da cidade e seus transeuntes. Dessa forma, a intervenção urbana se dá ao criarmos um círculo de interatividade, no qual as narrativas recriadas se tornam visíveis e acessíveis em diferentes contextos, promovendo uma experiência híbrida entre o digital e o físico.

Seguimos o conceito de interatividade de Silva (2010), compreendendo-a como um processo dialógico em que emissão e recepção se configuram como polos complementares na co-criação da comunicação. Nesse sentido, os praticantes culturais não são meros receptores passivos, mas agentes ativos na constru-

ção do conteúdo. Além disso, a interatividade se manifesta na possibilidade de intervenção dos participantes sobre o material produzido, permitindo não apenas sua visualização, mas também a manipulação, ressignificação e ampliação das narrativas. Assim, a interatividade extrapola o digital e se estende ao espaço urbano, onde os participantes podem acessar, comentar e transformar as recriações em novos significados. Nesta ambiência há "interatividade e a aprendizagem colaborativa, ou seja, além de aprender com o material, o participante aprende na dialógica com outros sujeitos envolvidos". (Santos, 2019, p.72).

Durante o evento "Café com a Matinta", os estudantes foram convidados a recontar suas histórias ao público enquanto suas recriações visuais eram exibidas, consolidando a conexão entre narrativa, tecnologia e identidade cultural.

A análise dos dados seguiu uma abordagem qualitativa e interpretativa, orientada por três eixos centrais. O primeiro eixo, narrativas e identidade, buscou compreender as relações entre as histórias compartilhadas, as experiências individuais dos estudantes e os elementos culturais amazônicos que atravessam suas memórias. O segundo eixo, tecnologia e representação, investigou as escolhas estéticas e os desafios na geração das imagens, incluindo a forma como os estudantes reagiram às representações produzidas pela IAGen e suas percepções sobre a fidelidade dessas recriações às suas experiências narradas. Por fim, o terceiro eixo, interação e ressignificação, analisou como os praticantes culturais revisitaram e ressignificam suas histórias a partir das recriações visuais, explorando as relações entre memória, autoria e participação digital.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, foi observado que algumas práticas culturais, especialmente aquelas relacionadas às narrativas de visagens e lendas amazônicas, geraram certa resistência por parte de alguns participantes da EJAI. Isso se deu, em grande medida, devido às influências religiosas, principalmente oriundas de comunidades evangélicas e neopentecostais, que frequentemente associam histórias folclóricas e elementos do imaginário amazônico a práticas espirituais incompatíveis com suas crenças. Tal contexto gerou tensões e inibições durante os momentos de compartilhamento das narrativas e recriações visuais, especialmente em atividades que envolviam figuras emblemáticas, como a Matinta Pereira. Para lidar com essa situação, a pesquisa adotou uma postura respeitosa e dialógica, reconhecendo a diversidade de perspectivas e garantindo que os participantes se sentissem à vontade para escolher suas formas de participação ou até mesmo para se absterem de atividades que pudessem causar desconforto.

Tal abordagem mostrou-se fundamental no percurso investigativo, evidenciando a necessidade de flexibilidade na pesquisa-formação. A decisão de integrar a pesquisa ao projeto "Café com a Matinta" possibilitou melhor articulação entre os praticantes e permitiu que a IAGen fosse incorporada de maneira mais orgânica ao currículo da EJA na escola. Além disso, a interação dos estudantes com a IAGen demonstrou que a tecnologia pode ser utilizada não apenas como um meio técnico, mas como um dispositivo pedagógico capaz de promover reflexões sobre identidade, memória e autoria.

Dessa forma, a metodologia adotada nesta pesquisa contribui para o debate sobre o papel da IAGen na educação e sua relação com práticas narrativas e curriculares. Ao propor a IAGen como um dispositivo

de coautoria e ressignificação de experiências, o estudo busca evidenciar não apenas os desafios, mas também as possibilidades de integração das tecnologias digitais em contextos educativos, especialmente na EJA. Assim, a investigação se insere no campo das pesquisas que exploram a interseção entre tecnologia, cultura e educação, ampliando as discussões sobre autoria, participação e formação na cibercultura.

3 RESULTADOS: A INTERAÇÃO "HUMANO-IAGEN" NA RECRIAÇÃO DE NARRATIVAS

A escolha das escolas para a pesquisa foi guiada por fatores pessoais, profissionais e metodológicos, considerando a relevância do contexto educacional e das conexões estabelecidas ao longo da trajetória acadêmica e docente. O bairro do Bengui, em Belém, Pará, foi selecionado como área focal devido à familiaridade prévia com sua realidade educacional e dinâmica comunitária.

Além das experiências individuais, os praticantes culturais relataram histórias transmitidas por familiares e membros de suas comunidades, compondo um acervo narrativo que combina memórias pessoais e coletivas.

O projeto "Café com a Matinta", no qual a pesquisa foi inserida, é uma iniciativa anual da escola que ocorre entre os meses de agosto e outubro. Ele se estrutura a partir da contação de histórias "visagentas", ou seja, relatos orais sobre figuras míticas da cultura amazônica, como a Matinta Pereira, o Curupira, a Cobra Grande e outros seres encantados.

A culminância do projeto acontece no final de outubro, período em que, no Brasil, celebra-se o Dia do Saci como uma forma de valorização do folclore nacional. Em Belém, essa data tem uma significação ainda mais específica: a Lei Municipal nº 8.330, de 16 de junho de 2004, institui o Dia da Matinta Pereira, determinando que as escolas da rede municipal realizem atividades alusivas a essa personagem emblemática da cultura amazônica (Belém, 2004).

Dessa forma, a culminância do projeto não apenas resgata e preserva narrativas populares, mas também responde a uma política pública de valorização das manifestações culturais locais. Nesse evento performático, os estudantes da EJA recontam suas narrativas para a comunidade escolar, promovendo um espaço de troca intergeracional e reafirmando a riqueza do imaginário amazônico. Essa dinâmica possibilitou que as recriações visuais produzidas ao longo da pesquisa fossem não apenas um experimento tecnológico, mas um elemento plenamente integrado ao contexto formativo dos estudantes da EJA, consolidando a presença das tecnologias digitais como mediadoras das memórias e das práticas culturais dos participantes.

Ao longo do período de produção de dados, os participantes se envolveram ativamente na construção das narrativas e na posterior recriação visual gerada com IAGen. As interações ocorreram tanto em sala de aula quanto na Unidade de Tecnologias (UNITEC) da escola, espaço onde os estudantes tiveram contato direto com as tecnologias digitais e puderam visualizar as imagens geradas a partir de suas histórias. A UNITEC é a evolução do espaço de Sala de Informática Educativa, outrora bastante difundido e utilizado na inclusão digital na rede municipal de ensino de Belém. (Pereira *et al.*, 2024).

No total, foram registradas 11 narrativas pelos praticantes, abrangendo desde relatos pessoais e experiências cotidianas até histórias de assombrações e lendas populares. O repertório narrativo foi atravessado por elementos recorrentes, como a presença do sobrenatural, o medo do desconhecido e a relação dos sujeitos com o espaço urbano e rural. Essas histórias, ao serem transpostas para o formato visual, deram origem às recriações visuais, cada uma acompanhada de um processo de ajuste e revisão realizados em conjunto com os praticantes.

Esse contexto de produção de dados evidencia a intersecção entre memória, tecnologia e currículo, pois as narrativas compartilhadas pelos estudantes não foram apenas registradas e convertidas em imagens, mas passaram por um processo contínuo de negociação de sentidos. A relação dos praticantes culturais com as recriações visuais e suas intervenções no refinamento das imagens demonstram que a IAGen foi incorporada ao ambiente educativo não como um recurso técnico isolado, mas como um dispositivo de mediação pedagógica. Assim, a pesquisa insere-se em uma experiência formativa que valoriza a autoria dos estudantes e amplia as possibilidades de expressão dentro do contexto da EJA amazônica.

O processo de produção e transcrição das narrativas foi conduzido de forma colaborativa, respeitando as experiências e memórias dos praticantes culturais da EJA. Os estudantes foram convidados a compartilhar histórias pessoais, lembranças da infância, relatos transmitidos por familiares e narrativas do imaginário amazônico, em um ambiente que favoreceu a escuta e a participação ativa. As interações ocorreram tanto em sala de aula quanto na UNITEC, onde os estudantes puderam narrar suas histórias oralmente antes de registrá-las por escrito. O trabalho de transcrição das narrativas foi conduzido de maneira participativa, permitindo que os estudantes revissem e validassem os registros feitos, garantindo que suas vozes e formas de expressão fossem preservadas com fidelidade.

As narrativas apresentaram um repertório diversificado, incluindo histórias de experiências pessoais marcantes, encontros com o sobrenatural e releituras de mitos amazônicos, como a Matinta Pereira, o Curupira e o Pretinho da Ilha[2]. A riqueza do conteúdo revelou aspectos identitários dos sujeitos envolvidos, evidenciando o papel da memória e da oralidade como elementos fundamentais na formação dos estudantes da EJA. Além das experiências individuais, percebeu-se uma forte dimensão coletiva nas narrativas, demonstrando como as histórias transitam entre gerações e reforçam os laços comunitários. Em certo sentido, essa polifonia de vozes e perspectivas dialoga com o que Susca (2024) denomina de 'paisagem polifônica, fluida, mas também contraditória', em que narrativas tradicionais e expressões contemporâneas coexistem em tensões e ressignificações constantes (posição 1399, Kindle).

Após a transcrição, iniciou-se o processo de recriação visual das histórias utilizando IAGen. Para isso, cada narrativa foi traduzida em descrições detalhadas, conhecidas como prompts, que serviram como base para a geração das imagens com IAGen. Esse processo envolveu não apenas a conversão do texto em imagem, mas uma etapa de refinamento na qual os estudantes participaram ativamente, avaliando e ajustando as representações visuais produzidas pela IA. Em diversos casos, as imagens iniciais não

[2] Matinta Pereira, Curupira e Pretinho da Ilha são figuras míticas do folclore amazônico. A Matinta Pereira é uma mulher idosa que se transforma em pássaro e anuncia sua presença com um assobio assustador. O Curupira é um guardião das florestas, com pés virados para trás, que confunde caçadores. O Pretinho da Ilha é associado a aparições misteriosas em áreas ribeirinhas.

refletiam com precisão os elementos descritos nas histórias, exigindo múltiplas modificações para que os praticantes culturais reconhecessem suas narrativas nas representações visuais geradas.

As recriações não foram apenas um exercício técnico, mas um processo pedagógico que possibilitou reflexões sobre a autoria (Ardoino, 1998), a fidelidade narrativa e os limites da tecnologia na tradução de experiências humanas. Os participantes frequentemente comparavam as imagens geradas com suas memórias, identificando discrepâncias ou sugerindo ajustes para garantir que as representações fossem mais fidedignas às suas vivências. Esse diálogo entre os sujeitos e a IAGen demonstrou que a tecnologia não substitui a interpretação humana, mas pode funcionar como um dispositivo mediador de significados, permitindo que os estudantes ressignificassem suas histórias por meio da imagem.

Além da revisão visual, a interação com a IAGen também possibilitou discussões sobre os vieses algorítmicos presentes nas imagens geradas. Em alguns casos, as representações visuais reforçavam estereótipos sobre a Amazônia, como a predominância de cenários ribeirinhos ou a representação de personagens indígenas de forma genérica. Esse aspecto gerou debates sobre a forma como os algoritmos interpretam e reproduzem determinados imaginários culturais, levando os estudantes a refletirem criticamente sobre o uso dessas tecnologias na produção de conhecimento.

Ao final do processo, as imagens ajustadas foram validadas pelos praticantes culturais e integradas ao blog IMAGINE, permitindo sua circulação digital. A experiência de ver suas histórias transformadas em imagens digitais ampliou a percepção dos participantes sobre a relação entre narrativa e tecnologia, promovendo um espaço de experimentação no qual a inteligência artificial foi apropriada como ferramenta pedagógica para a visualização e valorização das memórias individuais e coletivas.

A interação dos participantes com as recriações visuais foi um momento fundamental da pesquisa, marcando um processo de reconhecimento, questionamento e ressignificação das imagens. Desde a primeira visualização das representações produzidas pela IAGen, os praticantes culturais demonstraram um envolvimento ativo, analisando atentamente os detalhes e comparando-os com as narrativas originais que haviam compartilhado. Esse engajamento foi evidenciado pelas inúmeras sugestões de ajustes e correções, demonstrando que a recepção das imagens não se deu de maneira passiva, mas sim como um processo dialógico e reflexivo.

Durante a fase de revisão das recriações, muitos participantes apontaram inconsistências entre as imagens geradas e as descrições fornecidas, especialmente em relação a elementos culturais, cenários e aspectos físicos dos personagens. Em algumas representações, a IAGen gerou figuras que destoavam da memória visual dos estudantes, como trajes que não correspondiam ao contexto amazônico ou cenários que pareciam genéricos e sem referência ao território narrado. Esses momentos de identificação e estranhamento levaram os participantes a sugerirem modificações, buscando maior fidelidade entre a narrativa e sua recriação visual.

O processo de interação revelou também a dimensão afetiva das narrativas e das imagens. Muitos participantes expressaram surpresa e emoção ao verem suas histórias materializadas em uma repre-

sentação visual, afirmando que nunca imaginaram que suas memórias poderiam ser convertidas em imagens. Para alguns, a visualização das recriações funcionou como um mecanismo de valorização da própria trajetória, reforçando o papel da oralidade na preservação das experiências e na construção de sentidos sobre suas vivências. Esse movimento ressoa com a perspectiva de Arroyo (2017), ao reconhecer que os sujeitos da EJA não lutam apenas pelo acesso aos conhecimentos escolares, mas também pelo direito aos saberes ausentes, vinculados às suas histórias sociais, raciais e de classe, que precisam ser incorporados ao contexto educacional como parte de uma trajetória de resistência e emancipação.

Outros, no entanto, sentiram necessidade de apropriação mais ativa das imagens, solicitando ajustes específicos para garantir que suas histórias fossem retratadas com fidelidade. Tais ações demonstram que a interação com a IAGen não se limitou à contemplação, mas estimulou um processo contínuo de revisão, negociação e reinterpretação das narrativas.

A culminância desse processo ocorreu durante a exposição das recriações no evento "Café com a Matinta", realizado na escola ao final do projeto. O evento, tradicionalmente marcado pela contação de histórias visagentas, ganhou uma nova dimensão com a introdução das recriações visuais, que passaram a compor o espaço expositivo da escola. As imagens geradas pela IAGen foram impressas em papel fotográfico, fixadas em painéis e organizadas em um espaço central de destaque. Cada recriação trazia um título atribuído pelo próprio estudante, um *QR Code* que direcionava para o *blog* IMAGINE e, em alguns casos, trechos das narrativas que haviam sido utilizadas para a construção da imagem.

Imagem 2 - Matinta Pereira do Igarapé

Representação visual criada com IAGen, a partir da narrativa oral de um estudante da EJA.
Fonte: Autoria própria.

A recepção das recriações durante o evento foi marcada por curiosidade, encantamento e reflexões sobre os sentidos das imagens. Estudantes, professores e membros da comunidade escolar percorreram a exposição, discutindo os detalhes de cada representação e relacionando-as às histórias que foram

compartilhadas ao longo do projeto. Muitos participantes utilizaram o espaço expositivo para recontar suas narrativas, explicando o contexto de cada imagem e enfatizando elementos que consideravam essenciais. Esse processo de recontar as histórias reforçou a função das recriações como dispositivos narrativos, nos quais a tecnologia não substitui a oralidade, mas atua como um meio complementar de expressão e circulação das memórias.

A exposição também revelou diferentes formas de apropriação das imagens por parte dos praticantes culturais. Alguns expressaram satisfação com as representações, destacando o impacto de verem suas histórias visualmente materializadas. Outros, ao revisitar suas recriações no ambiente coletivo do evento, demonstraram novas inquietações e observações sobre detalhes que poderiam ser ajustados. Tal dinâmica indica que as recriações visuais não foram recebidas como produtos finalizados, mas sim como parte de um processo em aberto, suscetível a novas interpretações e revisões.

Além da exposição física, as recriações também foram acessadas digitalmente por meio do blog IMAGINE. O evento serviu como um ponto de conexão entre o espaço escolar e o ambiente digital, incentivando os participantes a interagirem com as imagens em múltiplas plataformas. A integração dos *QR Codes* possibilitou que estudantes e visitantes explorassem as recriações além do espaço da escola, ampliando o alcance e a circulação das narrativas para outras comunidades.

Dessa forma, a interação dos participantes com as recriações e sua exposição no evento "Café com a Matinta" consolidaram a presença da IAGen como um dispositivo pedagógico, que não apenas traduz memórias em imagens, mas também estimula processos de reflexão, reconhecimento e participação ativa dos estudantes da EJA. A experiência evidenciou que as tecnologias digitais, quando apropriadas de forma crítica e situada, podem potencializar práticas narrativas, promovendo a valorização das histórias de vida dos educandos e a ampliação das formas de autoria e expressão no contexto da EJA.

4 DISCUSSÕES: A NEGOCIAÇÃO DE SENTIDOS

Os resultados desta pesquisa evidenciam que a interação entre a EJA e a IAGen no contexto da cibercultura possibilitou a construção de um espaço formativo que ampliou as práticas narrativas dos participantes, ressignificando suas vivências e promovendo formas de autoria e pertencimento. Para interpretar esse fenômeno, adotamos as noções subsunçoras Macedo (2007) como ferramenta teórico-metodológica, compreendendo-as como categorias emergentes que organizam e orientam a análise dos dados sem reduzi-los a classificações rígidas. Inspiradas na abordagem de pesquisa-formação, as noções subsunçoras emergem da própria experiência dos praticantes culturais ao longo da investigação, permitindo um olhar mais fluido e sensível sobre os processos educativos mediados pela tecnologia. Assim, a partir da interação dos participantes com a IAGen, identificamos três noções centrais – Anonimato Proposital, Ampliação do Sensível e Multivocalidade Cibercultural – que revelam estratégias, desafios e potências da relação entre tecnologia, narrativa e currículo na EJA.

A partir das noções subsunçoras emergentes foi possível interpretar criticamente os movimentos e as estratégias que os sujeitos adotaram ao longo da pesquisa. Contudo, um aspecto central nesse processo

foi a interação humano-IA, na qual os estudantes não apenas geraram imagens a partir da IAGen, mas também as reconfiguraram, reinterpretaram e contestaram suas representações. Esse processo nos permite pensar a IAGen como um dispositivo de negociação simbólica, no qual a tecnologia se insere como mediadora, mas não como substituta das práticas narrativas dos praticantes culturais.
Ao visualizar suas narrativas convertidas em imagens, os praticantes culturais da EJA não apenas consumiram as representações criadas pela IA, mas interagiram ativamente com elas, indicando ajustes, discutindo simbolismos e questionando a presença (ou ausência) de elementos que consideravam centrais. Tais ações ilustram uma relação dialógica na qual a IAGen atua como coautora relacional, mas nunca substitui a subjetividade e as referências dos sujeitos.

A noção de Anonimato Proposital revelou que os estudantes da EJA, ao recriarem suas narrativas, adotavam estratégias de invisibilidade e proteção para participar ativamente sem se exporem individualmente. Observou-se que muitos se expressavam melhor quando integrados ao grupo, participando de discussões coletivas em vez de exporem suas histórias de forma isolada. Essa dinâmica se manifestou de diferentes formas: alguns preferiam falar ao mesmo tempo, diluindo a individualidade na coletividade; outros comentavam sobre os temas abordados ou as imagens geradas, sem necessariamente nomear suas próprias experiências. Esse comportamento indica que o anonimato não deve ser visto como ausência de engajamento, mas como uma estratégia ativa de pertencimento, que deve ser compreendida e respeitada pedagogicamente.

A adoção dessas estratégias de anonimato e proteção não ocorre de forma isolada, mas está diretamente relacionada aos processos históricos de invisibilização e desautorização (Ardoino, 1998) que esses sujeitos vêm sofrendo ao longo da vida. A EJA acolhe, em sua maioria, indivíduos que tiveram suas trajetórias escolares interrompidas por desigualdades sociais, econômicas e estruturais, sendo constantemente marginalizados em diferentes espaços da sociedade. Muitos carregam marcas de experiências escolares anteriores onde suas vozes foram silenciadas, seus conhecimentos deslegitimados e suas histórias desconsideradas como parte do currículo formal (Arroyo, 2017).

Nesse sentido, a experiência com a IAGen não é apenas um exercício técnico de recriação de imagens, mas um movimento de reconquista da voz diante a invisibilidade. Ao transformar suas narrativas em representações visuais e compartilhá-las em espaços pedagógicos, esses sujeitos reocupam o lugar de autoria que historicamente lhes foi negado. Esse processo, no entanto, não ocorre sem tensões: a resistência ao protagonismo visível e o anonimato proposital evidenciam não apenas o medo de uma nova desautorização, mas também a necessidade de reconstrução da confiança no direito de narrar suas próprias histórias.

A Ampliação do Sensível, por sua vez, evidenciou como a IAGen potencializou a expressão dos sujeitos, permitindo que suas memórias e narrativas fossem visualizadas, reinterpretadas e partilhadas de maneira significativa. A possibilidade de transformar histórias em imagens gerou um impacto sensorial e emocional que extrapolou a oralidade, conectando os estudantes a novas formas de representação e pertencimento. O uso da IA, nesse sentido, não se limitou a um experimento técnico, mas se tornou um dispositivo pedagógico, ressignificando experiências e promovendo um aprendizado situado e afetivo:

> É necessário fazer com que as palavras ressoem em seu lugar e tempo concretos de enunciação, em vez das generalizações do discurso histórico. Mas também é necessário traçar a linha de fuga, a linha de universalização na qual o humilde colocador de pisos romântico encontra o filósofo aristocrático da antiguidade e verifica que eles têm algo em comum, que falam sobre a mesma coisa: as capacidades ou incapacidades envolvidas no fato de ter ou não ter tempo (Rancière, 2009, p.282).

A participação da diretora da escola, ao dramatizar a Matinta Pereira no evento escolar, e a valorização das narrativas pelos próprios estudantes durante o "Café com a Matinta" evidenciam a potência da partilha do sensível na reconstrução identitária e cultural dos sujeitos. Essas práticas não apenas resgataram narrativas enraizadas no imaginário amazônico, mas também criaram um espaço onde os praticantes culturais da EJA puderam reconhecer-se uns nos outros, conectando suas experiências individuais a uma memória coletiva mais ampla. Ao reinscrever essas histórias no presente, os participantes não apenas deram voz às suas próprias vivências, mas também estabeleceram um campo de interlocução entre diferentes tempos e saberes, rompendo com hierarquias tradicionais do conhecimento. Nesse encontro, o popular e o erudito se entrelaçam, a tradição oral ganha legitimidade, e o cotidiano se transforma em matéria formativa, reafirmando que o direito à palavra é também o direito à presença.

Por fim, a Multivocalidade Cibercultural revelou a complexidade das interações entre os participantes, destacando que o processo de recriação narrativa não foi apenas um exercício de memória, mas uma construção coletiva que possibilitou múltiplas camadas de significação. As recriações visuais funcionaram como dispositivos que amplificaram o diálogo entre os sujeitos e suas histórias, permitindo que os praticantes não apenas revisitassem suas memórias, mas as ressignificassem à luz do que era compartilhado coletivamente. A presença de elementos de resistência – como a recusa de uma participante em verbalizar sua experiência, mesmo ao se identificar com uma narrativa já registrada – ilustra como a multivocalidade se constrói tanto por enunciações quanto por silêncios, evidenciando que a participação na cibercultura se dá de maneira plural e, muitas vezes, tensionada.

Esta pesquisa oferece contribuições relevantes para a compreensão das relações entre tecnologia, narrativa e currículo na EJA. Primeiramente, a pesquisa destaca a necessidade de pensar as tecnologias digitais não apenas como ferramentas instrucionais, mas como mediadores de experiências sensíveis e formativas. O uso da IAGen demonstrou que a tecnologia pode potencializar práticas narrativas e visuais, criando oportunidades para que sujeitos historicamente marginalizados se apropriem de novos meios de expressão e comunicação. Esse aspecto se conecta à ideia de currículo que flui entre os sujeitos, uma abordagem que valoriza a multirreferencialidade e a transversalidade dos saberes, garantindo que as experiências dos estudantes sejam incorporadas ao processo educativo.

Além disso, o estudo reforça a importância de metodologias que respeitem as singularidades dos sujeitos da EJA. O reconhecimento do anonimato proposital como uma prática legítima e a valorização da multivocalidade demonstram que a participação não deve ser medida apenas pela oralidade ou pelo protagonismo visível, mas também pelos gestos, recusas e estratégias de pertencimento que os estudantes constroem em seus percursos educativos. Essa percepção tem implicações diretas na formação de professores, sugerindo a necessidade de abordagens pedagógicas que valorizem diferentes formas de expressão e engajamento.

Outra implicação importante se dá no campo da produção de material didático e da implementação de tecnologias na EJA. A experiência relatada indica que a integração de dispositivos digitais ao currículo precisa considerar tanto os desafios de acesso quanto as dinâmicas culturais e sociais dos estudantes. A resistência inicial de alguns participantes em relação ao uso da IAGen, especialmente devido a influências religiosas e preconceitos associados à tecnologia, aponta para a necessidade de um trabalho pedagógico que promova a apropriação crítica e contextualizada dessas ferramentas.

Entre as limitações desta pesquisa, destaca-se a necessidade de um acompanhamento mais longo dos impactos da integração da IAGen no currículo da EJA. Como a pesquisa se deu ao longo de um recorte temporal específico, ainda há lacunas a serem exploradas sobre como essas práticas podem ser incorporadas de maneira permanente nas atividades escolares. Além disso, a análise se concentrou principalmente na interação dos estudantes com as recriações visuais e na participação no evento "Café com a Matinta", mas futuras investigações poderiam aprofundar o impacto dessas atividades no desenvolvimento da escrita e da oralidade dos participantes.

Outro aspecto que merece maior aprofundamento é a relação entre tecnologias digitais e práticas culturais na Amazônia. A pesquisa revelou que os estudantes da EJA possuem uma relação complexa com as narrativas folclóricas e com a cibercultura, ora se apropriando delas para ressignificar suas experiências, ora demonstrando resistência por conta de filtros culturais e religiosos. Assim, um estudo mais amplo poderia explorar de que maneira diferentes comunidades amazônicas vivenciam e reinterpretam as práticas narrativas na era digital, contribuindo para um entendimento mais abrangente sobre as interseções entre cultura, tecnologia e educação.

Por fim, seria relevante investigar como a experiência da EJA com a IAGen pode ser ampliada para outras modalidades de ensino, incluindo a educação básica e a formação continuada de professores. O impacto da ampliação do sensível e da multivocalidade cibercultural aponta para um potencial de inovação pedagógica que pode extrapolar o contexto da EJA e contribuir para o debate sobre inclusão digital e humanização das tecnologias no ensino público.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa demonstrou que a EJA pode se beneficiar significativamente da integração crítica das tecnologias digitais, especialmente quando essas ferramentas são utilizadas para fortalecer narrativas, promover autorias e criar espaços de pertencimento. A utilização da IAGen não apenas ampliou as possibilidades de expressão dos estudantes, mas também provocou reflexões sobre como as tecnologias podem atuar como dispositivos pedagógicos que mediam experiências formativas.

Ao respeitar o anonimato proposital, ampliar o sensível e valorizar a multivocalidade, a pesquisa revelou que a cibercultura oferece um campo fértil para a construção de práticas educativas mais democráticas, onde diferentes vozes podem se manifestar e coexistir. Mais do que uma ferramenta técnica, a IAGen demonstrou seu potencial como mediadora de significados, permitindo que sujeitos historicamente marginalizados reconfigurassem suas narrativas em um espaço de aprendizagem compartilhado.

No entanto, é importante destacar que a pesquisa ainda está em andamento, e os resultados apresentados refletem um recorte inicial das experiências desenvolvidas até o momento. A continuidade da investigação permitirá aprofundar a compreensão sobre os impactos da integração da IAGen na EJA, bem como explorar novos caminhos para potencializar práticas pedagógicas que dialoguem com as realidades amazônicas e promovam maior inclusão digital.

Dessa forma, o estudo reforça a importância de uma educação que, ao invés de apenas incluir a tecnologia no ambiente escolar, compreenda sua função social e política, permitindo que os sujeitos se apropriem criticamente desses dispositivos e os transformem em meios para expressar e ressignificar suas histórias. Esse fluxo reafirma o compromisso com uma educação emancipatória, onde o currículo não é apenas um espaço de transmissão de conhecimento, mas um território de disputas, produção de sentidos e resistência.

REFERÊNCIAS

ARDOINO, Jacques. *Para uma pedagogia socialista.* Brasília: Editora Plano, 2003.

ARDOINO, Jacques. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, Joaquim Gonçalves (org.). *Multirreferencialidade nas ciências e na educação.* São Carlos: EdUFSCar, 1998. p. 24–41.

ARROYO, Miguel González. *Passageiros da noite:* do trabalho para a EJA: itinerários pelo direito a uma vida justa. Petrópolis: Vozes, 2017.

BELÉM (Município). Lei nº 8.330, de 16 de junho de 2004. Institui a Semana Municipal "Matinta Perera" e dá outras providências. *Diário Oficial do Município de Belém*, Belém, 16 jun. 2004.

BORBA, Sônia Cristina. Aspectos do conceito de multirreferencialidade nas ciências e nos espaços de formação. In: BORBA, Sônia Cristina (org.). *Reflexões em torno da abordagem multirreferencial*. São Carlos: EdUFSCar, 1998.

CAMPBELL, Bianca. *Arte para uma cidade sensível.* São Paulo: Invisíveis Produções, 2015.

CARVALHO, Fabiana; PIMENTEL, Márcia. Estudar e aprender com o ChatGPT. *Revista Educação e Cultura Contemporânea,* v. 20, 2023. Disponível em: https://mestradoedoutoradoestacio.periodicoscientificos.com.br/index.php/reeduc/article/view/11140. Acesso em: 6 abr. 2025.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano:* 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1998.

FREIRE, Paulo. *A educação na cidade*. São Paulo: Cortez, 1991.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.*

GRUPO DE PESQUISA FORTEC. *Pedagogia do prompt: diálogos com IA na educação* \[vídeo]. YouTube, 12 jun. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/. Acesso em: 6 abr. 2025.

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, n. 19, p. 20–28, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACEDO, R. S. O rigor fecundo: a etnopesquisa crítica como analítica sensível e rigorosa do processo educativo. *Revista Entreideias*: Educação, Cultura e Sociedade, v. 5, n. 4, 2007. DOI: https://doi.org/10.9771/2317-1219rf.v5i4.2946.

MACEDO, R. S.; BARBOSA, J. G.; BORBA, S. (orgs.). *Jacques Ardoino & a educação.* Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

MACEDO, R. S. Atos de currículo e autonomia pedagógica: o socioconstrucionismo curricular em perspectiva. Petrópolis: Vozes, 2013.

MACEDO, R. S. *A teoria etnoconstitutiva de currículo*: teoria-ação e sistema curricular formacional. 2. ed. Curitiba: Editora CRV, 2017.

PEREIRA, F. M. et al. Mediações no letramento digital no ensino fundamental menor e na educação de jovens, adultos e idosos. *Revista Acervo Educacional,* v. 6, e18108, 2024.

PRETTO, Nelson De Luca. *Uma escola sem/com futuro*: educação e multimídia. 8. ed. Salvador: EDUFBA, 2013.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*: estética e política. São Paulo: Editora 34, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI*: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997. p. \[inserir página inicial-final].

SANTAELLA, Lúcia. *A ecologia pluralista da comunicação*: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Edméa Oliveira. *Educação online*: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente. 2005. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

SANTOS, Edméa. *Pesquisa-formação na cibercultura*. Teresina: EDUFPI, 2019.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2010.