



Eixo 6 – O mundo digital: apropriações e desafios

Mediação de leitura, criatividade e letramento em inteligência artificial na biblioteca pública: a construção de narrativas autorais com crianças

Reading mediation, creativity and artificial intelligence literacy in public library: the construction of children's authorial narratives

Isis Nogueira de Oliveira – Serviço Social da Indústria (SESI-SP) –
isis.nogueira@sesisp.org

Francisco Tadeu G. de O. Foz – Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) –
ffoz@unicamp.br

Resumo: Este estudo analisa uma experiência de mediação de leitura em biblioteca pública da Estação de Cultura SESI Valinhos com crianças, envolvendo a produção de narrativas autorais com apoio de inteligência artificial generativa. Adota abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, com análise de conteúdo de registros de encontros e produções textuais. Os resultados indicam que a mediação bibliotecária, articulada ao uso orientado de inteligência artificial generativa, favorece o desenvolvimento narrativo e o letramento informacional, além de contribuir para o letramento em inteligência artificial. Conclui-se que o potencial da tecnologia depende da qualidade da mediação e das instruções utilizadas.

Palavras-chave: Competência em informação. Inteligência artificial. Acesso à informação. Bibliotecas públicas. Crianças.

Abstract: This study analyzes an experience of reading mediation in a public library at Estação de Cultura SESI Valinhos with children, involving the production of authorial narratives supported by generative artificial intelligence. It adopts a qualitative approach, in the form of an experience report, with content analysis of session records and textual productions. The results indicate that library mediation, combined with the guided use of generative artificial intelligence, supports narrative development and information literacy, as well as contributes to artificial intelligence literacy. It concludes that the potential of the technology depends on the quality of mediation and the instructions used.

Keywords: Information literacy. Artificial intelligence. Information access. Public libraries. Children.



1 INTRODUÇÃO

O avanço recente das tecnologias de inteligência artificial generativa tem ampliado as formas de produção e interação com a informação, impactando práticas educacionais, culturais e informacionais. No contexto infantil, essas tecnologias já se fazem presentes de maneira difusa, muitas vezes sem mediação ou compreensão crítica de seus usos e limitações. Nesse cenário, surge a necessidade de compreender como essas tecnologias podem ser mediadas em ambientes de biblioteca para fins de desenvolvimento criativo e letramento informacional em crianças.

Paralelamente, observa-se um desafio relacionado à construção da criatividade e da autoria. A possibilidade de gerar conteúdos automaticamente pode favorecer práticas de reprodução e dependência tecnológica, caso não haja acompanhamento adequado (Nandhlal; Kabanda, 2026; Peng et al., 2026). Nesse cenário, a biblioteca se configura como espaço estratégico de mediação entre sujeitos, informação e tecnologia, ao promover práticas que articulem criação, reflexão e uso consciente de recursos digitais.

A experiência analisada foi desenvolvida na Estação de Cultura SESI Valinhos, espaço público voltado a atividades culturais, educativas e formativas. A unidade conta com biblioteca, espaços multiuso e recursos computacionais, permitindo ações que integram leitura, expressão artística, interação digital e convivência coletiva.

A discussão sobre o uso da Inteligência Artificial (IA) em bibliotecas tem sido acompanhada pela emergência do conceito de letramento em IA, entendido como um conjunto de competências que envolve compreender, utilizar, avaliar criticamente e refletir eticamente sobre essas tecnologias (Ali; Richardson, 2025). Esse conjunto de competências se articula ao letramento informacional, compreendido como um processo contínuo de desenvolvimento da capacidade de localizar, selecionar, organizar e usar a informação para produção de conhecimento e tomada de decisão (Gasque, 2012). Nesse sentido, o letramento informacional envolve não apenas acesso, mas também reflexão e autonomia na construção do conhecimento.

Nesse contexto, bibliotecas são compreendidas como ambientes de colaboração entre humanos e sistemas inteligentes. Essa integração exige mediações



que preservem a centralidade da ação humana, evitando que a tecnologia substitua o processo de criação intelectual (Michalak; Ellixson, 2026). Isso implica compreender a IA como ferramenta dependente da intencionalidade do sujeito, cujo uso demanda reflexão crítica, responsabilidade ética e preservação da diversidade de perspectivas.

Ao mesmo tempo, o uso dessas tecnologias envolve uma redistribuição da agência cognitiva, já que parte da produção e organização da informação pode ser influenciada por sistemas algorítmicos (McCrary, 2026). Sem mediação crítica, isso pode reduzir a autonomia interpretativa dos usuários. Estudos indicam, porém, que o impacto da IA no pensamento criativo depende do letramento digital e das condições de mediação pedagógica (Agaoglu et al., 2025). Isso reforça que o uso da tecnologia só favorece a criatividade quando articulado à compreensão e ao refinamento das instruções utilizadas.

Nesse sentido, o uso mediado da IA pressupõe um papel ativo do sujeito na formulação e ajuste de prompts, utilizando a tecnologia como suporte ao processo criativo. A biblioteca, nesse contexto, assume papel central ao estruturar práticas de mediação e aprendizagem.

A partir disso, este estudo analisa práticas mediadas em biblioteca no desenvolvimento de narrativas com apoio de inteligência artificial generativa, com ênfase na articulação entre criatividade, escrita e competências informacionais em crianças.

O objetivo é examinar como a mediação bibliotecária contribui para processos de criação narrativa, considerando o uso de IA como ferramenta de apoio à produção de histórias autorais em contexto educativo.

Parte-se da compreensão de que a biblioteca atua como espaço estruturante de mediação entre leitura, escrita e tecnologias digitais, com impacto direto na formação de sujeitos críticos e produtores de conhecimento.

2 METODOLOGIA

O estudo caracteriza-se como um relato de experiência, com abordagem qualitativa e caráter analítico, realizado na biblioteca da Estação de Cultura SESI Valinhos, através do programa “Quartel da Criatividade – Criando Livro”. A opção por essa abordagem justifica-se pela necessidade de compreender os processos de



construção criativa, as formas de participação dos sujeitos e o uso mediado de tecnologias no contexto da biblioteca (Flick, 2008).

Participaram da atividade 32 crianças, com idades entre 8 e 10 anos, ao longo de 13 encontros semanais, com duração média de uma hora cada. No momento da elaboração deste trabalho, a atividade encontra-se em andamento, tendo sido realizados 8 encontros. Parte dos participantes ainda desenvolve suas narrativas, enquanto outros já concluíram suas histórias, possibilitando a organização dos livros pela bibliotecária. A condução adotou uma abordagem participativa e flexível, considerando diferentes ritmos de aprendizagem e formas de engajamento, o que resultou em distintos estágios de produção. As atividades foram estruturadas por meio de estratégias integradas de mediação de leitura, rodas de conversa, oficinas criativas, produção textual individual e em grupo e atividades de expressão corporal, organizadas de forma progressiva ao longo dos encontros.

A coleta de dados ocorreu por meio de observação participante, registros sistemáticos dos encontros e análise das produções dos participantes. Utilizou-se um modelo estruturado de relatório por encontro para registro e sistematização das atividades e evidências produzidas.

O corpus de análise compreende os relatórios dos encontros e as produções dos participantes, incluindo textos e livros autorais em elaboração. A análise dos dados foi realizada por meio da técnica de análise de conteúdo (Bardin, 2016), com foco na identificação de categorias relacionadas à construção narrativa e às formas de participação. Esses elementos foram organizados em categorias analíticas definidas a priori com base na estrutura narrativa e refinadas ao longo da leitura do corpus. No eixo da construção narrativa, foram consideradas as categorias: (1) desenvolvimento de personagens; (2) construção de cenário; (3) estruturação do conflito; (4) desenvolvimento do enredo e; (5) elaboração do desfecho. No eixo das formas de participação, foram consideradas as categorias produção escrita, expressão oral e expressão corporal.

As categorias foram operacionalizadas por meio da identificação de unidades de registro nos materiais analisados, permitindo classificar as produções em três níveis de desenvolvimento narrativo: incipiente, intermediário e estruturado.



Considerando o estágio de desenvolvimento da atividade, os resultados apresentados possuem caráter preliminar.

A inteligência artificial generativa esteve presente em dois níveis neste estudo. No contexto da experiência analisada, foi utilizada como recurso pedagógico mediado pela bibliotecária, apoiando a produção de fichas ilustradas dos personagens e as atividades de letramento em IA desenvolvidas com as crianças. Adicionalmente, na elaboração deste manuscrito, a ferramenta OpenAI GPT-5.3 foi empregada exclusivamente para apoio à revisão textual e correção gramatical, sem interferência na análise dos dados, na interpretação dos resultados ou nas conclusões do estudo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A proposta desenvolvida na biblioteca organizou-se como um processo progressivo de construção narrativa, com foco na apropriação gradual dos elementos da história e no engajamento dos participantes.

No encontro 1, ocorreu a apresentação da proposta e a introdução aos elementos básicos de uma história, por meio de conversa mediada com os participantes. No encontro 2, iniciou-se a criação dos personagens, com definição de características e representação por desenho. No encontro 3, foi realizada a construção dos cenários, ampliando o contexto das narrativas. No encontro 4, trabalhou-se o conflito e o antagonista, com definição do problema central das histórias. Nos encontros 5 e 6, foram produzidas fichas ilustradas dos personagens. Para isso, as crianças elaboraram descrições textuais dos personagens, que foram convertidas em comandos (prompts) e inseridas em uma ferramenta de inteligência artificial generativa de imagens (ChatGPT), com mediação da bibliotecária. As imagens geradas foram utilizadas como material de apoio à encenação e ao refinamento das narrativas. No encontro 7, deu-se continuidade ao desenvolvimento do enredo, com novas encenações e uso de fichas orientadoras para auxiliar na progressão narrativa. No encontro 8, etapa atual do projeto, ocorre o aprofundamento das histórias, com continuidade da produção textual manual ou digital e apoio das fichas orientadoras. Os encontros seguintes preveem a construção do desfecho das narrativas (encontro 9), a consolidação da escrita e digitação dos textos (encontro 10), a revisão e finalização das produções (encontro 11), o planejamento do evento de lançamento (encontro 12) e,



por fim, a apresentação das histórias, sessão de autógrafos e atividades artísticas no lançamento dos livros (encontro 13).

Nos encontros iniciais, a mediação de leitura e as rodas de conversa ativaram repertórios prévios. A identificação de personagens, cenários e conflitos serviu de base para a criação autoral. A introdução de fichas orientadoras contribuiu para transformar ideias difusas em estruturas narrativas mais organizadas, sobretudo entre participantes com maior dificuldade de iniciar a escrita.

Na criação de personagens e cenários, observou-se predominância de referências ao imaginário midiático e cultural das crianças, incluindo universos fantásticos, jogos e narrativas audiovisuais. Nesse contexto, a biblioteca atua como espaço de ressignificação desses repertórios em produções autorais. Foi necessário abordar direitos autorais, distinguindo inspiração de reprodução direta, o que contribuiu para reduzir práticas próximas ao plágio e reforçar a autoria.

O desenvolvimento do conflito exigiu maior complexidade cognitiva. Parte dos participantes teve dificuldade em definir o problema central, demandando uso de fichas orientadoras. Essas ferramentas mediaram o processo criativo sem impor soluções, preservando a autonomia dos participantes.

Nos encontros intermediários, a expressão teatral ampliou a elaboração narrativa. A encenação funcionou como etapa intermediária entre imaginação e escrita, sobretudo para participantes com menor engajamento textual.

O uso da inteligência artificial generativa ocorreu nesse mesmo momento, na produção das fichas ilustradas dos personagens. Diferentemente de um uso instrumental ou automatizado, a tecnologia foi incorporada como objeto de mediação. As imagens geradas não substituíram o processo criativo, mas estimularam a relação entre descrição e representação. Em diversos casos, os resultados obtidos não correspondiam integralmente às expectativas dos participantes, o que gerou discussões sobre precisão, detalhamento e ambiguidade na linguagem.

Esse movimento permitiu trocar a IA de uma posição de autoridade técnica para uma condição de ferramenta dependente da ação humana. A mediação realizada pela bibliotecária foi determinante nesse processo, ao explicitar que os resultados estavam diretamente vinculados às escolhas feitas na descrição dos personagens. Esse aspecto se aproxima de uma dimensão inicial de letramento digital crítico, na medida



em que os participantes passaram a compreender que a tecnologia não produz sentidos de forma autônoma, mas opera a partir de comandos e limitações.

Os resultados indicam que a efetividade da IA esteve diretamente associada à elaboração simbólica prévia dos participantes, mostrando que a tecnologia atua de forma mais significativa quando integrada a processos de criação já iniciados. Observou-se tendência de maior engajamento e refinamento descritivo quando a ferramenta foi utilizada após a elaboração textual dos personagens. Por outro lado, quando utilizada sem esse processo prévio, observou-se maior distanciamento entre a intenção narrativa e o resultado obtido, indicando a dependência da tecnologia em relação à qualidade da entrada fornecida.

Nos encontros de enredo, observou-se maior autonomia dos participantes. As fichas orientadoras contribuíram para coerência narrativa, especialmente em produções coletivas. A diversidade de estágios exigiu mediação flexível e acompanhamento individualizado.

As produções indicam diversidade de gêneros, incluindo narrativas fantásticas e de transformação pessoal. Títulos como “A Princesa Hambúrguer”, “Depois de uma viagem minha vida mudou” e “O Viajante das Estrelas” indicam essa variedade. A Figura 1 apresenta a capa de “A Princesa Hambúrguer”, materializando o processo criativo em formato editorial.



Figura 1 – Capa do livro *A Princesa Hambúrguer*, produzido pelos participantes da oficina “Quartel da Criatividade – Criando Livro”



Fonte: Elaborada pelos autores.

Descrição: Ilustração de capa de livro infantil produzida no contexto do programa.

Do ponto de vista analítico, os relatórios e produções permitiram identificar padrões de construção narrativa, participação e interação com tecnologia. Foram observados desenvolvimento de personagens, estruturação de conflitos e formas de engajamento.

A análise indica que múltiplas formas de expressão estão associadas a maior desenvolvimento narrativo. Participantes que combinaram escrita, oralidade e encenação apresentaram narrativas mais estruturadas (Tabela 1).

Tabela 1 – Relação entre formas de participação e nível de desenvolvimento narrativo

Nº de formas de participação	Nº de participantes	Nível incipiente	Nível intermediário	Nível estruturado
1 (apenas escrita ou oralidade)	4	1	1	2
2 (combinação de duas formas)	19	0	13	6
3 (escrita + oralidade + encenação)	9	0	1	8

Fonte: Elaborado pelos autores



Os dados sugerem associação entre diversidade de formas de participação e maior complexidade narrativa, embora o tamanho reduzido da amostra limite generalizações mais amplas. Esse padrão reforça que a diversidade de linguagens atua como suporte ao desenvolvimento narrativo. Da mesma forma, o uso mediado da IA mostrou-se mais efetivo quando articulado a processos prévios de descrição e elaboração simbólica.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência analisada indica que a biblioteca desempenha papel relevante na mediação do uso de inteligência artificial generativa no contexto infantil, especialmente quando articulada a práticas de criação narrativa.

O uso da IA mostrou potencial de apoio ao processo criativo, desde que inserido em estratégias de mediação que envolvem orientação, reflexão e construção de autoria. Nesse cenário, o foco se concentra menos na geração automática de conteúdo e mais no modo como os participantes formulam, ajustam e interpretam as instruções utilizadas na interação com a tecnologia. Os resultados reforçam que o letramento em IA se articula ao letramento informacional, ampliando-o ao incorporar competências relacionadas ao uso de prompts, à compreensão do funcionamento dos sistemas e à avaliação crítica dos resultados produzidos. Trata-se de uma continuidade e intensificação das competências informacionais em ambientes digitais.

Observa-se ainda que a inserção de tecnologias em práticas educativas não se define pelo seu uso em si, mas pela qualidade da mediação. A IA, nesse contexto, não opera como solução, mas como objeto de aprendizagem, que exige leitura crítica, experimentação e problematização.

Mesmo em andamento, a atividade indica que a combinação entre mediação bibliotecária, práticas criativas e uso orientado de IA favorece não apenas a produção narrativa, mas também o desenvolvimento de uma relação mais reflexiva com a informação e com os sistemas digitais.

Como encaminhamento, sugere-se o aprofundamento de estudos sobre metodologias de mediação que integrem leitura, criação e IA, com atenção especial ao papel das instruções (prompts) como elemento estruturante da mediação criativa em contextos de educação infantil.



Como limitação do estudo, destaca-se o caráter ainda em desenvolvimento da experiência, o que impede inferências conclusivas sobre impactos de longo prazo.

REFERÊNCIAS

AGAOGU, F. O.; BAS, M.; TARSUSLU, S. et al. The mediating digital literacy and the moderating role of academic support in the relationship between artificial intelligence usage and creative thinking in nursing students. **BMC Nursing**, [S. l.], v. 24, p. 484, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s12912-025-03128-3>. Acesso em: 26 abr. 2026.

ALI, M. Y.; RICHARDSON, J. AI literacy guidelines and policies for academic libraries: A scoping review. **IFLA Journal**, [S. l.], v. 51, n. 3, p. 588–599, out. 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/03400352251321192>. Acesso em: 21 abr. 2026.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Tradução: Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2008. E-BOOK. (1 recurso eletrônico), il. ISBN 9788536318523. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/books/9788536318523>. Acesso em: 15 abr. 2026.

GASQUE, K. C. G. D. **Letramento informacional: pesquisa, reflexão e aprendizagem**. Brasília: Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, 2012. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/13025/1/LIVRO_Letramento_Informacional.pdf. Acesso em: 21 abr. 2026.

MCCRARY, Q. D. Are we ghosts in the machine? AI, agency, and the future of libraries. **The Journal of Academic Librarianship**, [S. l.], v. 52, n. 1, p. 103181, 2026. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2025.103181>. Acesso em: 21 abr. 2026.

MICHALAK, R.; ELLIXSON, D. Reimagining libraries in the AI era: ethical AI literacy and human-centered strategies. **AI & Society**, [S. l.], 2026. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02827-4>. Acesso em: 21 abr. 2026.

NANDHLAL, K.; KABANDA, G. Sustaining human agency in AI-supported higher education: governance implications for sustainable cities. **Frontiers in Sustainable Cities**, [S. l.], v. 8, 2026. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/frsc.2026.1772320>. Acesso em: 23 jun. 2026.

PENG, X.; SUN, K.; SHAN, X.; ZHANG, J. Empowerment or dependency? A systematic review of the impacts of intelligent assessment and generative AI on learners' self-beliefs and cognitive agency in music education. **Frontiers in Psychology**, [S. l.], v. 17, 2026. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1776445>. Acesso em: 23 jun. 2026.

