

VASCONCELÂNDIA: MISTÉRIOS E MEMÓRIAS

Autores: Anna Clara Al Barrela
Gustavo Moura Oliveira
Laura Emanuely Pereira Ramos
Orientadora: Isaiala Sousa Santos Fonseca

E E PEI DR JOSÉ LEME LOPES

Resumo

O projeto *Vasconcelândia, Mistérios e Memórias* propõe uma experiência interdisciplinar de produção narrativa, na qual os alunos desenvolveram histórias de terror ambientadas no bairro Água Azul, em Guarulhos. Utilizando ferramentas de inteligência artificial como apoio criativo, os estudantes exploraram elementos reais da comunidade — como locais, personagens e memórias — para compor enredos que misturam ficção e realidade. A iniciativa também promoveu uma reflexão cultural ao integrar aspectos da tradição americana do Halloween com o contexto brasileiro, estimulando o pensamento crítico sobre identidade, território e linguagem. O resultado é uma coletânea de narrativas que ressignificam o cotidiano local por meio do imaginário, da tecnologia e da memória coletiva.

Introdução

A produção de narrativas é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da criatividade, da expressão crítica e da construção de identidade dos estudantes. Em um contexto marcado pela crescente presença da tecnologia na educação, o projeto *Vasconcelândia, Mistérios e Memórias* propõe uma abordagem inovadora ao unir literatura, cultura local e inteligência artificial. Ambientado no bairro Água Azul, em Guarulhos, o projeto convida os alunos a criarem histórias de terror que misturam elementos reais da comunidade com aspectos ficcionais, explorando o imaginário coletivo e as memórias do território.

Além disso, a iniciativa promove uma reflexão sobre a interculturalidade ao incorporar referências da tradição americana do Halloween, adaptando-as à realidade brasileira. Essa fusão permite discutir temas como pertencimento, identidade cultural e o papel da tecnologia na mediação de experiências educativas. O projeto busca enfrentar o desafio da desconexão entre os conteúdos escolares e o cotidiano dos alunos, oferecendo uma proposta que valoriza o território, estimula o protagonismo juvenil e amplia as possibilidades de criação por meio da inteligência artificial.

Objetivo

Objetivo Geral

Promover o desenvolvimento da criatividade, da expressão escrita e da identidade cultural dos alunos por meio da criação de narrativas de terror ambientadas no bairro Água Azul, utilizando recursos de inteligência artificial e referências interculturais.

Objetivos Específicos

- Estimular a produção textual criativa com base em experiências e memórias locais.
- Integrar ferramentas de inteligência artificial como apoio à construção narrativa.

- Incentivar a valorização do território e da cultura comunitária por meio da ficção.
- Refletir sobre a influência de tradições estrangeiras, como o Halloween, no contexto brasileiro.
- Desenvolver habilidades de pesquisa, escrita, revisão e apresentação oral.
- Promover o protagonismo estudantil e o trabalho colaborativo em sala de aula.

Metodologia

O projeto *Vasconcelândia, Mistérios e Memórias* foi desenvolvido com os alunos do 8º ano B durante as aulas eletivas realizadas às sextas-feiras, ao longo do segundo semestre letivo. A proposta teve como base uma abordagem interdisciplinar, envolvendo os componentes curriculares de Língua Portuguesa, Língua inglesa, História, Geografia e Tecnologia.

As atividades começaram com rodas de conversa sobre o gênero terror, suas características e sua presença na cultura popular, com destaque para o Halloween e suas origens e experimentação. Em seguida, os alunos realizaram pesquisas sobre o bairro Água Azul, coletando relatos, imagens e memórias locais que pudessem ser incorporados às narrativas. Com esse repertório, os estudantes criaram personagens, cenários e enredos que misturavam elementos reais com ficção, explorando o imaginário coletivo do território. Para enriquecer o processo criativo, foram utilizadas ferramentas de inteligência artificial que auxiliaram na construção de descrições, diálogos e ambientações.

Durante as aulas, os alunos participaram de oficinas de escrita criativa, revisão textual e leitura compartilhada, promovendo o trabalho colaborativo e o desenvolvimento de habilidades comunicativas. Ao final, os textos foram organizados em uma coletânea digital e apresentados em formato de exposição interativa, com recursos visuais e sonoros que reforçaram a atmosfera de mistério e terror proposta pelo projeto.

Desenvolvimento

O projeto Vasconcelândia, Mistérios e Memórias surgiu da necessidade de tornar o ambiente escolar mais significativo e conectado à realidade dos alunos. A proposta foi aplicada com a turma do 8º ano B, durante as aulas eletivas realizadas às sextas-feiras, e teve como eixo central a criação de narrativas de terror ambientadas no bairro Água Azul, em Guarulhos. A escolha do gênero literário e do território local permitiu explorar o imaginário dos estudantes, ao mesmo tempo em que valorizava suas vivências e memórias comunitárias.

A abordagem interdisciplinar envolveu os componentes de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, História, Geografia e Tecnologia, promovendo uma experiência rica e integrada. Os alunos participaram de rodas de conversa sobre o gênero terror, discutiram a origem e os significados do Halloween, e refletiram sobre como elementos culturais estrangeiros podem ser adaptados à realidade

brasileira. A partir dessas discussões, realizaram pesquisas sobre o bairro, coletando dados, relatos e imagens que serviram como base para a construção das histórias.

O uso de ferramentas de inteligência artificial foi incorporado como recurso de apoio criativo, permitindo aos alunos gerar descrições, diálogos e ambientações com mais profundidade e fluidez. Essa integração tecnológica não apenas ampliou as possibilidades narrativas, como também despertou o interesse dos estudantes por novas formas de produção textual. Oficinas de escrita criativa, revisão e leitura compartilhada foram realizadas para aprimorar as habilidades comunicativas e fortalecer o trabalho colaborativo.

Como resultado, os alunos produziram uma coletânea digital de histórias de terror que misturam ficção e realidade, ressignificando o cotidiano do bairro Água Azul por meio da literatura e da tecnologia. A exposição final do projeto contou com recursos visuais e sonoros, criando uma experiência imersiva para a comunidade escolar e reforçando o protagonismo dos estudantes como autores e criadores.

Resultados e Discussões

- **Desenvolvimento da criatividade e expressão escrita** dos alunos por meio da produção de narrativas originais.
- **Aproximação entre o conteúdo escolar e a realidade local**, valorizando o bairro Água Azul como espaço de memória e inspiração.
- **Ampliação do repertório cultural** dos estudantes ao refletirem sobre o Halloween e suas adaptações no contexto brasileiro.
- **Integração consciente da tecnologia** no processo de aprendizagem, com o uso da inteligência artificial como ferramenta de apoio criativo.
- **Fortalecimento do protagonismo estudantil**, estimulando a autonomia, a colaboração e o envolvimento ativo dos alunos.
- **Melhoria nas habilidades de leitura, escrita e revisão**, por meio das oficinas e atividades práticas realizadas ao longo das aulas eletivas.

Considerações Finais

O projeto *Vasconcelândia, Mistérios e Memórias* representa uma iniciativa significativa no campo da educação criativa e contextualizada. Ao unir produção textual, tecnologia e cultura local, ele promove uma aprendizagem mais engajada, conectada à realidade dos alunos e capaz de despertar o interesse pela escrita e pela leitura. A valorização do bairro Água Azul como cenário narrativo fortalece o sentimento de pertencimento e identidade, ao mesmo tempo em que estimula o olhar crítico sobre o território e suas histórias.

Além disso, ao incorporar ferramentas de inteligência artificial no processo de criação, o projeto contribui para a formação de estudantes mais preparados para lidar com os desafios da era digital, promovendo o uso ético e criativo da tecnologia. A proposta também enfrenta um problema recorrente na escola: a dificuldade de conectar os conteúdos curriculares à vivência dos alunos. Ao transformar o cotidiano em matéria-prima para a ficção, o projeto

rompe barreiras entre o saber formal e o saber vivido, tornando o ambiente escolar mais significativo, inclusivo e inspirador

Referências Bibliográficas

8. Referências

TOOLIFY. *A Inteligência Artificial e o Terror: Histórias Assustadoras Criadas por IA*. Toolify, 6 jun. 2025. Disponível em: <https://www.toolify.ai/pt/ai-news-pt/a-inteligencia-artificial-e-o-terror-histrias-assustadoras-criadas-por-ia-3491985>. Acesso em: 16 set. 2025.

MARQUES, Daniella Domingues Alvarenga; SANTOS, Renata Oliveira dos; MENDONÇA, Camila Tecla Morteau. *Contos de terror e assombração: uso das tecnologias digitais como potencializadora de ensino e aprendizado no curso de pedagogia*. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA DA UNICESUMAR – EPCC, 12., 2021, Maringá. Anais [...]. Maringá: Unicesumar, 2021. ISBN 978-65-5615-456-5. ISSN 2594-4991. Disponível em: www.unicesumar.edu.br/epcc2021. Acesso em: 17 set. 2025