

## Boneco na Caixa: prompt de trend para promoção da socialização de alunos autistas no Ensino Médio

Priscila V. Bastos<sup>1</sup>, Jose Bruno S. Santos<sup>2</sup>, Raquel S. Gomes<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Programa de Pós graduação em Informática na Educação  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

<sup>2</sup> Programa de Pós graduação em Computação  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

priscila.bastos@ufrgs.br, josebruno.santos@inf.ufrgs.br,  
raquel.salcedo@ufrgs.br

**Abstract.** *We report here on a pedagogical intervention carried out in the subjects of Programming II and Instrumental Informatics in two classes at a Federal High School, aimed at socializing autistic students by integrating typical and atypical students in a playful challenge involving Generative AI prompts. This was the Boneco na Caixa trend, which went viral on social media in April 2025. Once relational barriers had been identified, the students were invited to create their own dolls in the box to produce autobiographical content to show online to their class and strengthen emotional bonds. After the dynamic, it was possible to notice that the students got to know the individualities of each classmate, respecting the specificity of each one.*

**Resumo.** *Relata-se aqui uma intervenção pedagógica realizada nas disciplinas de Programação II e Informática Instrumental de duas turmas de uma Instituição Federal de Ensino Médio, visando à socialização de alunos autistas, por meio da integração entre estudantes típicos e atípicos em um desafio lúdico envolvendo prompts de IA Generativa. Tratou-se da trend Boneco na Caixa, que viralizou nas redes sociais em abril de 2025. Constatadas barreiras relacionais, os alunos foram convidados a criar seus próprios bonecos na caixa como produção de conteúdo autobiográfico para exposição online para sua turma e fortalecer vínculos afetivos. Após a dinâmica, foi possível notar que os estudantes conheceram as individualidades de cada colega, respeitando a especificidade de cada um.*

### 1. Introdução

Os vínculos são cruciais no Ensino Médio, tanto para permanência estudantil, quanto para fortalecimento dos processos de estudo e aprendizagem. Na escola inclusiva, no caso de estudantes com autismo, dificuldades de comunicação e interação somam-se às barreiras existentes para o acolhimento no contexto escolar (Lima e Laplane, 2016). Neste sentido, apresenta-se aqui uma experiência realizada com alunos de duas turmas de Ensino Médio da rede pública federal de educação, cujo intuito foi promover a integração dos alunos típicos e atípicos, através do uso de prompts de Inteligência Artificial Generativa (IAGen) para a trend Boneco na Caixa.

Considerando o contexto de uso intensivo de IAGen, bem como a popularização da trend no mês de abril de 2025, a questão principal de pesquisa (QP) foi: Como o prompt pode auxiliar na integração dos estudantes do primeiro ano do Ensino Médio? Nesse sentido, buscou-se também explorar desafios éticos da utilização da inteligência

artificial por adolescentes, na perspectiva de potencializar seu uso educativo no espaço escolar, por meio de engenharia de *prompts* como ferramenta educacional socializadora.

Nosso objetivo inicial foi desenvolver uma abordagem pedagógica para integrar os alunos do primeiro ano do Ensino Médio, com foco na inclusão. Pois, pensar numa escola inclusiva é primeiramente olhar para o seu alunado com atenção. Saber as características físicas, emocionais, sociais e cognitivas de cada sujeito. Visto que alguns educandos apresentam laudos com necessidades educacionais específicas e outros não, cabe assim ao educador e à equipe pedagógica promover um ambiente acolhedor desde o início do ano letivo. Mantoan (2006) ressalta a necessidade de busca pelo respeito às diferenças no espaço escolar, no qual todos sintam-se seguros e aceitos. Enfatiza o atendimento às necessidades educacionais específicas por parte da instituição, o que inclui flexibilização do currículo, adaptação das atividades e plano educacional individualizado quando necessário. Desse modo, buscou-se assegurar o acesso a tecnologias e recursos de apoio, fomentando uma educação inclusiva como direito de aprendizagem universalmente garantido. Isso visa promover uma sociedade equitativa, na qual os estudantes possam se desenvolver como futuros cidadãos ativos e livres de preconceitos (Carvalho, 2024).

Nesse contexto, empregamos uma metodologia pedagógica inclusiva que não só aprimora o aprendizado e o desenvolvimento de estudantes autistas, mas também fomenta a criação de uma cultura escolar mais empática. Isso capacita todos os alunos a participar ativamente de uma sociedade diversificada, acolhedora e que valoriza as diferenças (Riboli e Pertuzzatti, 2025). Assim para explorar este aprendizado de forma dinâmica, utilizando teoria e prática. Explorou-se a ferramenta de Inteligência Artificial Generativa e Prompt. Considerando sua ampla gama de usos, o prompt pode ser uma ferramenta de comunicação valiosa para alunos com autismo, promovendo a inclusão em sala de aula. Devido à sua natureza altamente informativa e automática, o prompt pode auxiliar na comunicação funcional, lúdica e criativa.

## 2. Escopo Teórico

Vygotsky (2014) articula a importância da criatividade e da imaginação nas ações lúdicas diversas, ressaltando que a “capacidade de elaboração e construção a partir dos elementos, de fazer novas combinações com elementos conhecidos, constitui o fundamento do processo criativo” (Vygotsky, 2014, p. 6). Sendo que, uma das formas para criação de imagens através de uma inteligência artificial (IA) é a utilização desses comandos por texto, os *prompts*. Para Hessel e Lemes (2024), um prompt é uma instrução que direciona a geração de conteúdo por parte da IA, podendo ser tão simples como uma única frase. Porém, quanto mais informações e detalhes forem fornecidos à inteligência artificial, melhor será a imagem final fornecida.

Considerando essas premissas, partimos para a intervenção pedagógica. O experimento foi conduzido nas disciplinas de Programação II do 2º ano do curso técnico em Informática e Informática Instrumental do 1º ano do curso técnico em Eletrônica, respectivamente, de uma Instituição Federal de Ensino Médio da região Sul do Brasil. A amostra da disciplina de Programação II foi composta por 17 discentes, com 15 participantes presentes no momento da aplicação. Na disciplina de Informática Instrumental, participaram 18 dos 21 estudantes regularmente matriculados.

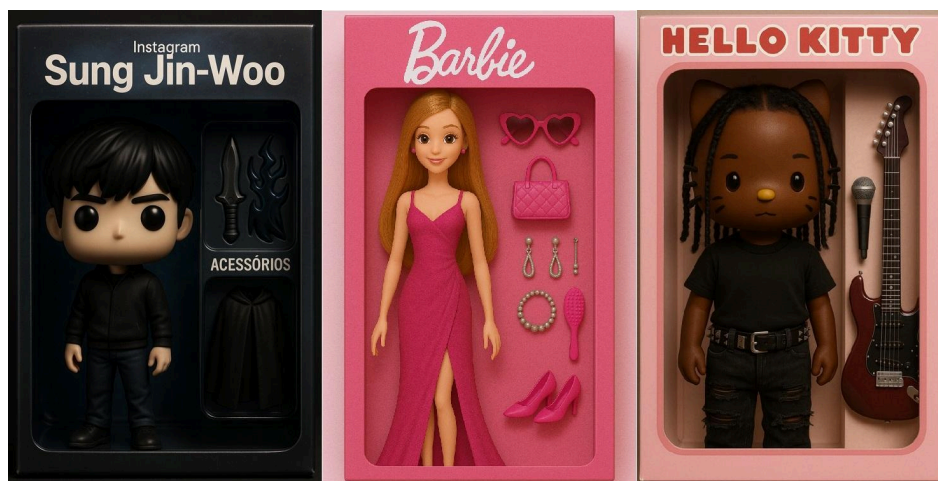
A aplicação do experimento ocorreu para ambas as turmas em seus respectivos horários de aulas, no período da manhã para os discentes da disciplina de Programação II e no período da tarde para os discentes da disciplina de Informática Instrumental. A intervenção ocorreu nos laboratórios de informática disponíveis no campus e teve duração aproximada de 1 hora e 40 minutos, equivalente a dois períodos letivos de 50 minutos, conforme a carga horária padrão das aulas regulares. Foram realizadas observações no contexto escolar através da produção de materiais digitais voltados para cultura pop art. Esses materiais foram desenvolvidos pelos alunos utilizando a plataforma do ChatGPT e armazenados na plataforma institucional Moodle. Desse modo, cada estudante realizou o seu projeto de forma individual no seu computador.

### 3. Metodologia e Discussão

O experimento foi realizado no dia 27 de maio de 2025, com um total de 33 alunos, dos quais dois eram estudantes com transtorno do espectro autista (TEA), classificados com suporte nível 1, que pertenciam a turma de Programação II. Observou-se um alto nível de engajamento e receptividade por parte dos alunos das duas turmas envolvidas, evidenciado pelo entusiasmo demonstrado durante a atividade e pela ampla aceitação da proposta pedagógica.

O docente responsável pela aplicação do experimento explicou detalhadamente o que é o *prompt* para os alunos, visando trabalhar com uma *Trend* para que seja explorada de forma pedagógica o desenvolvimento proximal. Foi apresentado um vídeo educativo para os alunos do Boneco na Caixa, no qual foi disponibilizado o passo a passo da ferramenta educacional a ser utilizada em sala de aula, visando assim proporcionar ao aluno um conhecimento sobre como criar uma imagem estética com características físicas pessoais, acessórios detalhados, objetos e elementos relacionados a sua vida. Durante a execução da atividade na turma de Programação II um dos alunos com TEA estava sem a presença do monitor, ocasionando um certo desconforto para o docente ao aplicar a atividade, tendo que dar atenção em demasia para o aluno e atender os demais ao mesmo tempo ao decorrer de 1 hora e 40 minutos de aplicação. Já na turma de Informática Instrumental o professor relata que houve maior dificuldade por parte dos alunos em utilizar a ferramenta, uma vez que muitos deles possuem baixo letramento digital, assim dificultando a execução da atividade.

**Produções feitas pelos discentes (Autores, 2025).**



#### 4. Considerações Finais

Contudo, a partir do experimento realizado observou-se que a socialização dos estudantes autistas foi efetiva. Pois, houve interesse em saber o que os colegas estavam produzindo tanto os típicos, como os atípicos. Através de uma atividade lúdica desenvolvida com o recurso de uma ferramenta digital. Pode-se perceber a integração e curiosidade entre os estudantes para saber um pouco mais sobre cada um. Já que as imagens apresentavam características, particularidades da identidade de cada um dos jovens que fez parte do experimento. Contudo, a Inteligência Artificial é uma ferramenta potente na promoção da inclusão de alunos autistas. Porque facilita a comunicação, promovendo autonomia e socialização.

#### 5. Referências

- BAILEY, R. A. (2008). Design of Comparative Experiments. Cambridge Series in Statistical and Probabilistic Mathematics. Cambridge University Press.
- BARBOSA, W. P. (2019) Uma proposta de ensino de eletrodinâmica: associando recursos tecnológicos do PhET à discussão significativa de conceitos do GREF. 2019. Dissertação de Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte - MG, 2019. Disponível em: [https://fep.if.usp.br/~profis/arquivo/gref/referencias/teses/BARBOSA\\_2019.pdf](https://fep.if.usp.br/~profis/arquivo/gref/referencias/teses/BARBOSA_2019.pdf). Acesso em: 10 de maio.2025.
- CARVALHO, F. R. da S. de . (2024). Inclusão escolar no Ensino Médio Integrado: perspectivas e desafios na educação profissional e tecnológica. *Revista Missioneira*, 26(2), 295-300. Disponível em: <https://doi.org/10.31512/missioneira.v26i2.1999> Acesso em: 01 de junho de 2025.
- CASTRO, V. d. S. e OLIVEIRA, S. R. B. (2023). Software analysis and design: A course plan using active teaching methods in computer science course. In 20th CONTECSI- INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATION SYSTEMS AND TECHNO-LOGY MANAGEMENT VIRTUAL
- HESSEL, Ana Maria di Grado; LEMES, David de Oliveira. Criatividade da Inteligência Artificial Generativa. Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, [S.L.], n. 28, p. 119-130, 14 jun. 2024. Pontifical Catholic University of Sao Paulo (PUC-SP). <http://dx.doi.org/10.23925/1984-3585.2023i28p119-130>.
- LIMA, S. M.; LAPLANE, A. L. F. (2016). Escolarização de alunos com autismo. Relato de Pesquisa • Rev. bras. educ. espec. 22 (2), Apr-Jun. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-65382216000200009> Acesso em: 01 de junho de 2025.
- MANTOAN, M.T.E. Igualdade e diferenças na escola: como andar no fio da navalha. In: MANTOAN, M.T.E.; PRIETO, R.G. (Org.). *Inclusão escolar* São Paulo: Summus, 2006.
- VYGOTSKY, L. S. (2014) Imaginação e criatividade na infância. São Paulo: WMF Martins Fontes.