

EDITAL DE INSCRIÇÃO (RESUMO EXPANDIDO) - PROGRAMA DE PÓS
GRADUAÇÃO STRICTO SENSU EDUCAÇÃO

**“DA IDEIA AO RECURSO: O USO DO CHAT GPT NA PRODUÇÃO DE
MATERIAIS EDUCACIONAIS”**

Luzia Cecilia Da Costa Julidori (luziajulidori@hotmail.com)

Tacila Pereira (tacilanf@gmail.com)

Luciane Duarte Da Silva (luduarte.2709@gmail.com)

Leandro Correa Bologna (lebologna@msn.com)

Jessica Nascimento Novais (jnumesp@gmail.com)

Andreia Ribeiro (andreia75rb@gmail.com)

Kleber Natal De Souza (natal.souzak@gmail.com)

Cida Souza (cida300377@gmail.com)

Sibele Aparecida Bucchi Pereira (sibele.bucchi@gmail.com)

O presente resumo expandido discute o uso do prompt engineering como estratégia de inovação pedagógica para criação de recursos educacionais visuais com apoio de inteligência artificial generativa (IAg), situando o tema no cotidiano brasileiro de sobrecarga docente, marcado por múltiplas demandas e escassez de tempo para planejar, avaliar e acompanhar os estudantes. Parte-se do problema de como reduzir o tempo despendido na busca, seleção e adaptação de imagens para avaliações e atividades, sem perder qualidade, autoria e alinhamento curricular. Objetiva-se demonstrar de que modo o

domínio de prompts claros, específicos e criativos potencializa a produção autoral, lúdica e contextualizada — por exemplo, tirinhas, cartuns e ilustrações —, fortalecendo a intencionalidade pedagógica, o engajamento e a inclusão. Nesse horizonte, ferramentas como Chat GPT e DALL·E, quando acionadas por comandos bem estruturados, permitem gerar imagens originais em segundos, liberando o professor para atividades de maior impacto formativo.

A relevância do estudo apoia-se na literatura e em documentos de política educacional. Dados internacionais, como o TALIS/OCDE, e nacionais, apontam o alto volume de horas extraclasse dedicadas à preparação de materiais, sendo a etapa de imagens particularmente custosa por envolver critérios estéticos, adequação etária e cuidado com direitos autorais. Ao possibilitar criações inéditas alinhadas ao contexto da turma, a IA reduz etapas de busca e edição, favorecendo o equilíbrio entre demandas pedagógicas e bem-estar docente. Além de otimizar tempo, amplia a aderência a diretrizes de multiletramentos da BNCC, integrando leitura crítica de imagens, expressão criativa e análise contextual, o que torna avaliações e atividades mais relevantes e atrativas.

Do ponto de vista teórico, o trabalho dialoga com a perspectiva da Sociedade do Conhecimento e com a apropriação crítica de tecnologias digitais na educação, entendendo o prompt engineering como competência docente central para orientar sistemas de IA à luz de objetivos de aprendizagem. O professor atua como mediador e curador, definindo parâmetros de estilo, conteúdo e linguagem, assegurando coerência com o currículo e com a realidade dos alunos. A literatura recente sustenta que a qualidade das respostas geradas está diretamente vinculada à precisão e à criatividade do comando. Em paralelo, a ludicidade — amparada por Brougère e Kishimoto — segue crucial para motivação e participação, e a IA amplia o repertório lúdico ao viabilizar produções personalizadas. O referencial também alerta para ética, verificação e mitigação de vieses, ressaltando que a tecnologia não substitui a docência, mas a expande quando acompanhada de formação continuada.

Metodologicamente, trata-se de pesquisa qualitativa, exploratório-descritiva, em duas etapas: (i) revisão bibliográfica sobre IA na educação, ludicidade, multiletramentos e prompt engineering, com foco em publicações de 2020 a 2025 e documentos normativos; (ii) produção e análise de recursos visuais a partir de cinco prompts tematicamente alinhados ao currículo (meio ambiente, ética, matemática, linguagem e cidadania), utilizando geradores de imagens. Os materiais foram avaliados por critérios de clareza e coerência

temática, adequação etária e linguagem visual, e potencial de aplicação didática, em pareceres independentes da pesquisadora e de dois docentes colaboradores.

Os resultados indicam ganhos expressivos de eficiência: tirinhas educativas puderam ser geradas em menos de dois minutos, em contraste com o tempo médio superior a uma hora exigido por busca, edição e adequação de direitos autorais em métodos tradicionais. A análise destacou quatro contribuições principais: (a) economia de tempo, que realoca esforço para planejamento, atendimento individualizado e formação; (b) fortalecimento da autoria e personalização, com inserção de referências culturais e linguísticas do contexto da turma; (c) integração a práticas de multiletramentos, promovendo leitura crítica de imagens e produção textual; e (d) potencial inclusivo, com rápidas adaptações visuais e descrições alternativas. Por outro lado, emergem cautelas: risco de dependência tecnológica, reprodução de estereótipos e vieses oriundos de dados de treinamento, além da necessidade de revisão humana criteriosa. Em síntese, a IA deve operar como ferramenta complementar à intencionalidade docente. Exemplos práticos — como a elaboração de tirinhas críticas sobre reciclagem ou sobre o uso de celulares em sala de aula — ilustram o alinhamento entre comando, objetivo pedagógico e estética, suscitando interpretação e argumentação pelos estudantes.

As considerações finais reforçam que o domínio de prompt engineering, aliado a princípios éticos e sensibilidade pedagógica, favorece práticas inclusivas, significativas e alinhadas às demandas contemporâneas, com ganhos simultâneos de agilidade, personalização e ludicidade. Reconhecem-se limitações do estudo — escopo temático restrito, ausência de aplicação em turmas para mensurar impacto e dependência de infraestrutura — e sinalizam-se encaminhamentos: ampliar temas e ferramentas, realizar estudos de campo, investigar efeitos em competências socioemocionais (criatividade e colaboração) e promover formação docente específica sobre a técnica. Tais passos consolidam a IA como instrumento a serviço da inovação pedagógica e da valorização do tempo de ensino, desde que ancorada em mediação crítica e autoria docente.

Referências (ABNT NBR 6023):

AGRAWAL, S.; GUPTA, R.; SINGH, A. AI Feedback in Education: The Impact of Prompt Design and Human Expertise on LLM Performance. ResearchGate, 2023.

ALMEIDA, F. A. de. Ludicidade e aprendizagem: contribuições para a formação docente. Revista Educação e Linguagens, v. 9, n. 18, p. 15-32, 2020.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2004.

CASTILHO, G. U. Um relato de experiência de aplicação de engenharia de prompt no ensino superior em STEM. Anais do Seminário WETIE, 2024.

DA SILVA GRIZOTES, E. Inteligência artificial e educação básica: explorando o potencial da IA para personalização e suporte docente. Observatório Latinoamericano, 2025.

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2007.

MUSEROS, L. Prompt Engineering for Instructors. Sage Open, 2024.

RICIERI, D. da V. R. Roteiro de comandos de ajuste fino para ChatGPT no processo ensino-aprendizagem. Revista da UEMG, 2024.

UNESCO. ChatGPT and Artificial Intelligence in Education: A Guide for Educators. Paris: UNESCO, 2023.

VICARI, R. et al. Inteligência Artificial na Educação Básica. Porto Alegre: Novatec, 2023.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZHU, Z. et al. A Taxonomy of Prompt Modifiers for Text-To-Image Generation. arXiv, 2022.

Palavras-chave: inteligência artificial na educação; prompt engineering; recursos visuais; ludicidade; multiletramentos.