

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

**CHAT GPT COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: INOVAÇÃO E DESAFIOS  
NA EDUCAÇÃO**

*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 cenário educacional contemporâneo é marcado pela presença crescente das tecnologias digitais e pela necessidade de atualização constante dos professores diante de um público estudantil imerso em múltiplas linguagens e recursos. Nesse contexto, a inteligência artificial generativa (IAg) desponta como aliada pedagógica, capaz de otimizar o tempo docente, estimular a criatividade e possibilitar a produção de materiais autorais e engajadores. Este estudo, materializado no formato de e-book, apresenta a proposta de um mini-curso intitulado “ChatGPT e Ferramentas Educacionais para Professores”,

desenvolvido para capacitar docentes na elaboração de resumos, criação de slides com o Gamma.app, produção de imagens educativas e elaboração de prompts personalizados para atividades escolares. O problema central que mobiliza a proposta é como oferecer ao professorado recursos práticos e acessíveis para integrar a inteligência artificial em sua rotina pedagógica de modo ético, criativo e contextualizado. O objetivo principal é demonstrar como o domínio de ferramentas como ChatGPT e DALL·E, quando acionadas por comandos claros e bem estruturados, pode transformar a preparação de atividades em um processo mais ágil, lúdico e eficiente. Entre os objetivos específicos, destacam-se a promoção da autonomia docente na produção de materiais, o incentivo à criação de atividades personalizadas e a sensibilização quanto ao potencial crítico e reflexivo dos recursos visuais no processo de ensino-aprendizagem. A relevância justifica-se pela sobrecarga de trabalho docente identificada em pesquisas nacionais e internacionais, que apontam que grande parte do tempo extraclasse é dedicada à preparação de aulas e materiais, sendo a elaboração de recursos visuais uma das etapas mais dispendiosas.

O referencial teórico que sustenta a proposta apoia-se em estudos sobre multiletramentos, ludicidade e integração das tecnologias digitais ao ensino, articulando autores como Brougère e Kishimoto, que destacam o papel do lúdico no engajamento e no desenvolvimento cognitivo, além de referenciais sobre competências digitais docentes e sociedade do conhecimento. Acrescenta-se a contribuição de pesquisas recentes sobre o uso da inteligência artificial na educação (UNESCO, 2023; Vicari et al., 2023), que ressaltam tanto o potencial criativo e formativo dessas ferramentas quanto a necessidade de reflexão crítica sobre seus limites e riscos, como reprodução de vieses e dependência tecnológica. Nesse sentido, o conceito de prompt engineering é central, compreendido como a habilidade de elaborar comandos claros, criativos e intencionais para orientar sistemas de IA a produzirem materiais alinhados a objetivos pedagógicos. O professor, nesse contexto, deixa de ser mero consumidor de recursos e passa a assumir papel de autor e curador, preservando intencionalidade pedagógica e adequação cultural.

Metodologicamente, o mini-curso foi estruturado em formato híbrido (presencial ou remoto via Google Meet), com carga horária de três horas, organizadas em módulos práticos e dinâmicos: elaboração de resumos com Chat GPT; produção de slides no Gamma.app; criação de imagens educativas; e desenvolvimento de prompts para atividades didáticas. O material do e-book

sistematiza um cronograma detalhado, apresenta exemplos de uso de IA em sala de aula e propõe atividades aplicadas, como a transformação de textos literários em tirinhas e cartuns, a produção de propagandas educativas, charges críticas e recursos para alfabetização. Cada módulo é orientado por objetivos de aprendizagem específicos, que buscam não apenas apresentar o funcionamento técnico das ferramentas, mas também promover sua integração à prática pedagógica de forma crítica, criativa e inclusiva. O público-alvo é composto por professores dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, embora a metodologia possa ser adaptada também para a educação infantil e o ensino superior.

Os resultados esperados a partir da implementação do mini-curso incluem maior segurança dos professores no uso da IA, otimização do tempo pedagógico, fortalecimento da autoria docente e maior engajamento dos alunos por meio de recursos visuais e criativos. Ao apresentar exemplos práticos de prompts e seus produtos visuais, o e-book demonstra a aplicabilidade imediata das técnicas, como a geração de tirinhas críticas sobre o uso de celulares em sala de aula, a criação de ilustrações literárias e a produção de cartuns reflexivos a partir de debates sociais contemporâneos. Observa-se que o domínio dessas ferramentas potencializa tanto a capacidade de inovação do professor quanto a vivência dos alunos, aproximando conteúdos escolares de suas linguagens cotidianas. Em contrapartida, a proposta também alerta para limites e cuidados: a necessidade de revisão crítica dos materiais gerados, a atenção à ética no uso de imagens e textos, e a importância de evitar a substituição da intencionalidade docente pela automatização acrítica.

Nas considerações finais, reforça-se que a formação docente precisa contemplar o desenvolvimento de competências digitais e emocionais que capacitem o professor a integrar a inteligência artificial de modo reflexivo e criativo. O mini-curso apresentado configura-se, assim, como estratégia inovadora de formação continuada, alinhada às demandas contemporâneas da educação e às diretrizes de multiletramentos previstas na BNCC. A prática evidencia que, ao dominar a técnica de elaboração de prompts e explorar recursos de IA, o professor amplia sua autonomia e fortalece sua autoria, produzindo materiais significativos, inclusivos e conectados ao universo dos estudantes. Em síntese, a tecnologia, quando mediada pela intencionalidade pedagógica, torna-se instrumento para enriquecer a aprendizagem e valorizar o trabalho docente, apontando para uma educação mais engajadora, criativa e humanizada.

Referências (ABNT NBR 6023):

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

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

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.

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

Palavras-chave: inteligência artificial; formação de professores; prompt engineering; recursos educacionais; multiletramentos.