



Criando aplicações de reportagem com IA: a experiência do jornal-laboratório Lab Notícias¹

Raniê SOLAREVISKY²
Universidade Federal de Goiás - UFG

RESUMO

Este relato descreve e analisa a construção de aplicações de reportagem desenvolvidas com técnicas de Processamento de Linguagem Natural (PLN) e modelos de linguagem (LLMs/SLMs) no âmbito da disciplina laboratorial Redação com Processamento de Linguagem Natural, do curso de Jornalismo da UFG. Com base em 38 aplicações produzidas pelos estudantes, examinamos ganhos editoriais, limitações e vieses documentados durante o desenvolvimento, utilizando a Teoria Fundamentada (Charmaz, 2009) para a criação de categorias analíticas. Os resultados indicam potencial significativo para a incorporação de elementos de acessibilidade, interatividade e blocos multimídia dinâmicos nas reportagens; por outro lado, evidenciam problemas recorrentes como imprecisões, bases de dados insuficientes, dificuldades de integração automática e vieses na seleção de fontes pelos modelos (Diakopoulos et al., 2024; Barboza & Caldas, 2025). Concluímos com recomendações práticas para a adoção responsável dessas ferramentas em ambientes formativos e redacionais.

Palavras-chave: Jornalismo; Inteligência Artificial; Vibe Coding; Reportagem; Acessibilidade.

¹ Resumo expandido de Relato de Experiência apresentado no GP Produção Laboratorial, no Encontro Regional Norte e Centro-Oeste de Ensino de Jornalismo (Erejour Norte e Centro-Oeste).

² Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Professor do curso de Jornalismo da UFG. Pesquisa temas ligados a mídias, jornalismo e cultura digital, teorias do jornalismo e da comunicação. E-mail: raniesolarevisky@ufg.br



INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, observa-se a incorporação crescente de práticas de desenvolvimento assistido por inteligência artificial no campo jornalístico. Este relato de experiência surge como produto de uma disciplina experimental oferecida no curso de Jornalismo da UFG, na qual estudantes produziram reportagens que integraram componentes interativos gerados com auxílio de modelos de linguagem e técnicas de PLN. Adotamos a noção de "vibe coding" para descrever fluxos de trabalho em que a maior parte da geração de código e do desenho de interfaces é conduzida por ferramentas de linguagem e plataformas no-code/low-code (Gadde, 2025; Moore & Tatonetti, 2025; Ray, 2025). A prática também dialoga historicamente com metodologias de ensino de programação por blocos, como o Scratch (Koray & Bilgin, 2023).

METODOLOGIA

A amostra foi composta por 38 aplicações desenvolvidas na disciplina, priorizando aquelas em condições ótimas de documentação e autoria. A amostra constituiu-se de mapas, tabelas dinâmicas, infográficos interativos, tabelas multimídia, quizzes e listas personalizadas de recomendações de diversos tipos e editoriais. Para fazer nossas análises, utilizamos abordagem qualitativa inspirada na Teoria Fundamentada construtivista (Charmaz, 2009), combinada com recomendações de análise de software e dados qualitativos (Lewin & Silver, 2014). Procedeu-se a leituras exaustivas das documentações, prompts, logs de iteração, trechos de código e relatos de experiências, a fim de gerar códigos analíticos e categorias emergentes.

DESENVOLVIMENTO



A prática de *vibe coding* — produção assistida por modelos de linguagem que reduz a necessidade de escrever código manualmente — tem potencial democratizador, conforme apontado por Gadde (2025) e Moore & Tatonetti (2025), e é discutida como um paradigma emergente por Ray (2025) e George et al. (2025). Estudos recentes destacam benefícios para acessibilidade e ensino (Chen et al., 2025; Chow & NG, 2025), ao mesmo tempo em que alertam para a necessidade de auditoria humana e controle de vieses.

O uso de IA no jornalismo já integra debates sobre políticas de uso, impacto editorial e consequências laborais (Carpes, 2023; Michelsohn et al., 2024; Diakopoulos et al., 2024). Autores brasileiros e estudos de mercado reforçam a urgência de incorporar ferramentas de IA de forma experimental e responsável no ensino do jornalismo (Ioscote et al., 2024; Barboza & Caldas, 2025).

Como atividade final, os estudantes da disciplina de Redação com PLN integraram componentes interativos em reportagens multimídia publicadas no jornal-laboratório Lab Notícias. Além do produto implementado, exigiu-se documentação sobre prompts, iterações, bugs, alucinações, estratégias de correção e reflexões críticas. A leitura das documentações revelou limitações recorrentes — imprecisão factual, dependência de APIs proprietárias e de serviços nativos de navegadores, dificuldades de integração automática com bases externas, escassez de dados nacionais atualizados e vieses na seleção de fontes pelos modelos — e ganhos editoriais consistentes, como a ampliação da acessibilidade informacional, a dinamização da narrativa e a tradução de jargões técnicos para linguagem acessível, compatíveis com os registros da literatura sobre a técnica de programação (Chen et al., 2025; Koray & Bilgin, 2023).



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência demonstra que *vibe coding* e ferramentas de PLN/LLMs/SLMs viabilizam a criação rápida e de baixo custo de componentes interativos que enriquecem a reportagem digital, especialmente nos eixos de acessibilidade, didática e engajamento. Contudo, o ganho de democratização vem acompanhado de desafios centrais: precisão factual reduzida, dependência de bases de dados insuficientes, vieses de seleção de fontes pelos modelos e fragilidades de integração técnica (Diakopoulos et al., 2024; Barboza & Caldas, 2025).

Entre as recomendações práticas emergem a necessidade de auditoria humana obrigatória dos códigos e cálculos produzidos por IAs, a manutenção de documentação rigorosa (prompts, iterações, falhas e correções) para garantir transparência e replicabilidade pedagógica, a preferência por SLMs e soluções de código aberto hospedadas em ambientes controláveis (por exemplo, HuggingFace) para reduzir dependência de APIs proprietárias, a implementação de políticas de uso e programas de treinamento em redações e cursos e a centralidade da acessibilidade no desenho das interfaces jornalísticas, concebendo leitores de texto e recursos multimodais desde o início do processo de produção. Ao final, a formação jornalística que incorpora *vibe coding* transforma os modelos generativos e o PLN em ferramentas pedagógicas: não se tratam de fins, mas de meios para praticar investigação, apuração e escrita, exigindo novos protocolos de verificação e responsabilidade editorial.

REFERÊNCIAS

Barboza, C. de L.; Caldas, M. das G. C. A Inteligência Artificial no jornalismo brasileiro: transformações no ecossistema midiático. *Caderno Pedagógico*, [S. l.], v. 22, n. 7, p. e16412, 2025. DOI: 10.54033/cadpedv22n7-183. Disponível em:



<https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/16412>. Acesso em: 14 ago. 2025.

- Charmaz, K. Constructivist grounded theory methods. In: Morse, J. M.; Stern, P. N.; Corbin, J.; Bowers, B. J.; Charmaz, K.; Clarke, A. E. (eds.). *Developing grounded theory: the second generation*. Walnut Creek : Left Coast Press, 2009. p. 127-154.
- Chen, Nan et al. *Screen Reader Users in the Vibe Coding Era: Adaptation, Empowerment, and New Accessibility Landscape*. arXiv preprint arXiv:2506.13270, 2025.
- Chow, Minyang; NG, Olivia. *From technology adopters to creators: Leveraging AI-assisted vibe coding to transform clinical teaching and learning*. Medical Teacher, p. 1-3, 2025. Disponível em <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0142159X.2025.2488353> . Acesso em 12 de julho de 2025.
- Diakopoulos, Nicholas; Cools, Hannes; Li, Charlotte; Helberger, Natali; Kung, Ernest; Rinehart, Aimee. *Generative AI in Journalism: The Evolution of Newswork and Ethics in a Generative Information Ecosystem*. Associated Press, abril de 2024. Disponível em: https://cdn.theconversation.com/static_files/files/3273/AP_Generative_AI_Report_April_2024.pdf?1715867443. Acesso em 30 de abril de 2024.
- Gadde, Akhilesh. *Democratizing software engineering through generative ai and vibe coding: The evolution of no-code development*. Journal of Computer Science and Technology Studies, v. 7, n. 4, p. 556-572, 2025.
- George, A. Shaji Et al. *The English Paradigm: Natural Language Programming as the Future of Software Development*. 2025.
- Ioscote, Fabia et al. *A Inteligência artificial no ensino do jornalismo: caminhos percorridos por cientistas brasileiros*. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, v. 23, n. 45, 2024.
- Koray, Abdullah; Bilgin, Eda. *The Effect of Block Coding (Scratch) Activities Integrated into the 5E Learning Model in Science Teaching on Students' Computational Thinking Skills and Programming Self-Efficacy*. Science Insights Education Frontiers, v. 18, n. 1, p. 2825-2845.
- Michelsohn, David; Miguel, Helio; Lima, José Antonio. *Inteligência Artificial: o básico para Jornalistas*. Projeto Comprova, setembro de 2024. Disponível em: <https://projeto comprova.com.br/inteligencia-artificial-o-basico-para-jornalistas/> . Acesso em 18 de setembro de 2024.
- Moore, Jason H.; Tatonetti, Nicholas. *Vibe coding: a new paradigm for biomedical software development*. BioData Mining, v. 18, p. 46, 2025.



Ray, Partha Pratim. *A Review on Vibe Coding: Fundamentals, State-of-the-art, Challenges and Future Directions*. Authorea Preprints, 2025. Disponível em <https://www.techrxiv.org/doi/full/10.36227/techrxiv.174681482.27435614> . Acesso em 12 de julho de 2025.

Silver, C.; Lewins, A. *Using software in qualitative research : a step-by-step guide*. Londres :Sage Publications, 2014.