

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA ELABORAÇÃO DE MATERIAIS LÚDICOS E INTERCUTURAIS PARA O ENSINO DE ITALIANO

Caroline Suzan Chaves¹, Marianna Bernartt Silva², Alessandra Regina Ribeiro^{1,2}

¹Graduanda em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Cascavel, Brasil (caroline.chaves@unioeste.br)

²Doutoranda em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Cascavel, Brasil (marianna.silva1@unioeste.br)

^{1,2}Doutora pela Universidade de São Paulo (USP) e docente em Letras Italiano pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Cascavel, Brasil

Resumo: Analisa-se o uso da Inteligência Artificial (IA) na preparação de materiais didáticos para o estágio em língua italiana, com foco em práticas lúdicas e interculturais. A metodologia é de cunho bibliográfico, com textos teóricos sobre IA, educação, e seu entrelaçamento. Conclui-se que a IA é uma ferramenta eficiente na elaboração de materiais didáticos, embora ainda apresente limitações técnicas, éticas e de acesso, o que indica a necessidade de novos estudos.

Palavras-chave: Ensino Superior; Estágio obrigatório; Preparação de aulas; Inteligência Artificial; Ensino de italiano.

INTRODUÇÃO

Conforme registros na literatura, como da clássica grega com o mito de Prometeu (Hesíodo, 2007), ou da judaica com a lenda de Golem (Wiesel, 1983) observa-se que, desde muito tempo, o ser humano aprimora seu conhecimento sobre o funcionamento da realidade e o lapida a seu benefício (Barbosa; Bezerra, 2020). Exemplos desse aprimoramento e avanço intelectual são denotados no decorrer da história com o desenvolvimento de novas tecnologias: a contar da criação da bomba atômica, em 1942, a pesquisas sobre Inteligência Artificial, datado de 1956, que estão em pleno aperfeiçoamento na contemporaneidade (Vicari, 2018).

No que se compreende por Inteligência Artificial, vale notabilizar que esta “se ocupa de sistematizar e automatizar algumas atividades intelectuais e, consequentemente, pode potencialmente ser aplicada a todas as esferas do pensamento humano” (Montesano, 2023, p. 92, tradução livre). Ao possuir tal competência heterogênea, verifica-se que esse sistema, *apriori*, vinculado à área da ciência da computação, estende-se a outros setores, como a de ensino-aprendizagem (Giraffa; Kohls-Santos, 2023, p. 120). Isso posto, pesquisas recentes como de Vicari (2018), Schlemmer (2023) e Giraffa e Kohls-Santos (2023), contribuem à temática, enfatizando como o

uso dessa “máquina” pode ser um aliado tanto para o trabalho do professor como ao papel do aluno.

Sob essa ótica, a proposta do respectivo trabalho é o de refletir sobre o uso da Inteligência Artificial na educação, e, mais especificamente, seu uso como uma ferramenta para a preparação de materiais lúdicos e interculturais no estágio supervisionado de língua italiana, realizada no curso de Letras-Português/Italiano, pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), em 2024. O estágio ao qual se faz menção vinculou-se ao projeto de ensino da universidade chamado *Paese che vai usanza che trovi*, o qual propõe minicursos ministrados por acadêmicos para ensinar língua e cultura italiana, a fim de promover a conscientização intercultural de diferenças e estereótipos.

Logo, o texto se organiza da seguinte maneira: após a seção de Materiais e Métodos iniciamos, na seção de “Resultados e Discussão”, a primeira subseção, que se intitula “A Inteligência Artificial na educação”, com a abordagem teórica da Inteligência Artificial, em consonância à sua reflexão em sala de aula. Posteriormente, na subseção “O projeto *Paese che vai usanza che trovi*”, descrevemos, de maneira sucinta, como foi organizado o estágio. Na terceira subseção, intitulada de “Preparação de aulas interculturais e lúdicas com o uso de IA”, realizamos a apresentação das regências de estágio e suas preparações,



procedendo à reflexão sobre elas. Por fim, concluímos com as considerações finais e as referências.

MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo se caracteriza como de natureza bibliográfica interpretativista, que visa examinar o referencial teórico sobre Inteligência Artificial e Educação, a fim de, com elas, elucidar sua aplicabilidade prática. Nesse sentido, apoiamo-nos nos manuscritos de Santaella (2023), no que concerne à discussão referente à Inteligência Artificial, e nos trabalhos de Vicari (2018), Schlemmer (2023), Giraffa e Kohls-Santos, (2023), Grossi *et al* (2023), Rodrigues e Rodrigues (2023) e Lo (2023), no tocante a seu uso na educação. Ademais, fundamentamo-nos em materiais que abordam a reflexão intercultural e o ensino lúdico (uma vez utilizado para a preparação das aulas), respectivamente pensados por Alvares (2002), Fontes (2002), Matos (2008), Beloni (2021), Krashen (1981), e Caon e Rutka (2004).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Inteligência Artificial na Educação

A presença quase onipotente da Inteligência Artificial tornou-a difícil de se ignorar. Pelas palavras de Santaella (2023 p. 10): “Praticamente quase tudo que chega até nós no cotidiano já está impregnado de algoritmos de IA: livros, filmes, notícias, jogos, motores de busca e todas as plataformas e aplicativos da Web com os quais aprendemos a conviver e sem os quais ficaria difícil viver”. Tendo isso em vista, não seria diferente que, esta mesma tecnologia, não adentrasse o campo da educação.

Sob tal perspectiva, Schlemmer (2023) afirma que não se pode frear o desenvolvimento, nem mesmo coagir ou proibi-lo. A pesquisadora defende que os futuros docentes precisarão adquirir competências que lhes possibilitem compreender quais ecossistemas serão interligados e de que maneira o ambiente poderá ser construído colaborativamente.” (Schlemmer, 2023). Logo, torna-se imprescindível o avanço nos estudos sobre essas novas tecnologias por parte dos profissionais.

A Inteligência Artificial, apesar do forte avanço tecnológico e uso diário de professores em seu processo de ensino-aprendizagem, ainda ocupa um espaço de desconfiança e aflição. Santaella (2023) justifica que esse sentimento se dá pelo fato de que a IA descentraliza o conhecimento que temos sobre o que é ser humano. Segundo a autora, “a IA desafia a noção que o humano tem de si mesmo, obrigando-nos a buscar conceitos novos e mais adequados sobre nós

mesmos. Pensar sobre a IA hoje é simultaneamente pensar sobre o humano” (Santaella, 2023, p. 15). Nesse sentido, a cocriação com ferramentas de IA significa estabelecer uma interação humano e máquina. No que tange essa relação, Schlemmer (2023, p. 77) afirma:

Nessa perspectiva a (inter)ação é do humano e entre humanos e, quando é manifestada a interação homem x máquina, essa última é entendida como ferramenta, meio, recurso, apoio, evidenciando a relação de uso, que nós humanos, estabelecemos com tudo o que não é humano (Schlemmer, 2023, p.77).

Tendo em vista a relação supracitada, compreendemos que o desenvolvimento das atividades de ensino com apoio da tecnologia não é novidade: utiliza-se computadores, celulares e tantos outros recursos (projetores, aparelhos de som, etc) para a produção de materiais e aulas no ambiente escolar. E essas novas ecologias entre inteligência humana e máquina demandam a compreensão dessas novas linguagens (Schlemmer, 2023). De qualquer maneira, Santella (2023) reforça que o protagonismo humano estará presente do início ao final do processo de interação com as IAs.

De fato, conforme afirma Vicari (2018), o desenvolvimento da IA aplicada à Educação contempla tanto o ensino quanto a aprendizagem por ser um objetivo de estudo multi e interdisciplinar. A autora observa que “sistemas educacionais são um campo de aplicação e testes para as tecnologias da IA” (Vicari, 2018, p. 12). Grossi e colaboradores (2023) corroboram a ideia do uso de ferramentas, como o ChatGPT e outras, nos processos educacionais. Segundo os pesquisadores, as IAs têm o potencial de se tornarem assistentes na elaboração de aulas, como também na adaptação de exercícios.

A concepção das ferramentas com IA, como assistentes na produção de materiais didáticos e planejamento de aulas, também foi verificada por Chung Kwan Lo (2023). Em seu levantamento bibliográfico sobre o uso do ChatGPT, foi possível verificar que a ferramenta auxilia professores na produção de materiais, sugerindo atividades e auxiliando na parte de tradução também.

Diante do exposto, a Inteligência Artificial tem o potencial de auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem como cocriadora. Porém, como afirma Santaella (2023), a presença humana é indispensável, pois é a partir do humano que as máquinas aprendem assim como o processo final de avaliação, tomadas de decisão e finalização de atividades produzidas com IA.

O Projeto Paese che vai usanza che trovi

O projeto de extensão *Paese che vai usanza che trovi* (País que vais, costume que encontras), foi pensado a



fim de criar um espaço de prática de estágio para atender os estudantes de italiano que cursam licenciatura em Letras Português/Italiano, na Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), no município de Cascavel. Considerando que praticamente não há instituições públicas que ofereçam cursos de língua italiana, com exceção do Centro de Línguas Estrangeiras Modernas (Celem) do estado do Paraná, em que a oferta é mínima diante da necessidade dos acadêmicos, o projeto de extensão tem como objetivo criar um campo de estágio e, ao mesmo tempo, levar o ensino da língua da cultura italiana à comunidade. A oferta pode se dar dentro do *campus* ou em outro ambiente escolar.

Neste sentido, a preparação dos minicursos foi baseada nas teorias trabalhadas durante a disciplina de prática de ensino e, a partir daí, foram organizados cursos de curta duração, com 16 horas/aula, que aconteceram no campus da Unioeste de Cascavel de forma presencial. Cada dupla ou trio organizou um módulo enfatizando um tema cultural, como por exemplo, a Itália geografia, músicas italianas, lugares e monumentos, comidas, arte, etc. Com base nos referenciais culturais, foram organizados conteúdos linguísticos e comunicativos elementares. As aulas tiveram como base metodologias ativas e lúdicas buscando a interação, reflexão e impacto sociocultural.

Tendo em vista esta perspectiva, nossas práticas docentes ocorreram no Centro de Aperfeiçoamento dos Servidores Públicos Municipais de Cascavel (Ceavel), no Paraná. O Ceavel é um espaço mantido pela Prefeitura de Cascavel (Paraná) para a formação continuada de profissionais que atuam em escolas e Cmeis, contando com uma boa infraestrutura. Sob essa visada, inserido neste ambiente físico, encontra-se o Centro de Integração e Aprendizagem de Línguas e Culturas (CIALC), que é o espaço de aprendizagem criado pelo Decreto Municipal no 18.454 de 1º de Julho de 2024. Com o objetivo tanto de instrumentalizar sujeitos estrangeiros por meio da inclusão e promoção dos valores democráticos, como ofertar cursos de línguas “[...] identificados na realidade social, com objetivo de se compreender o idioma e culturas dos países e comunidades que utilizam essas linguagens” (Cascavel, 2024), este centro pedagógico foi o lugar em que o projeto de extensão *Paese che vai usanza che trovi* - Italiano Básico A1 se firmou para a execução do nosso estágio.

Quanto aos alunos que participaram do projeto, o público-alvo era de professores do município de Cascavel, que atendem crianças desde o Ensino Infantil ao Ensino Fundamental I. Com um total de quinze alunos inscritos, formado por um público majoritariamente feminino e de faixa etária heterogênea, o projeto foi dividido em três módulos.

As regências aconteceram nos meses de novembro e dezembro do ano de 2024, sob orientação da Profa. Dra. Alessandra R. Ribeiro. As aulas foram planejadas visando o desenvolvimento das quatro habilidades comunicativas, assim como uma abordagem intercultural. Segundo Fontes (2002, p. 177), “a cultura é o que ‘dá vida’ à linguagem e que sem ela a aprendizagem de uma língua tende a se tornar uma atividade cansativa e sem atrativos”. Considerando esse aspecto, buscou-se meios de elaborar aulas, de maneira modular, tendo como ponto de partida a cultura da Itália em comparação com a cultura do Brasil. Com base nisso, foram direcionados a definição temática e escolha dos materiais didáticos/teóricos baseados em discussões sobre a cultura. Conforme afirma Matos (2008, p. 396):

A cultura, ‘comunicada por meio da língua natural’, surge assim como um tipo modelado de conhecimento. A partir de modelos mentais particulares são gerados modelos culturais, concebidos como modelos de representação e interpretação do mundo, amplamente partilhados e pressupostos pelos membros de uma comunidade, e que intervêm de forma determinante nos seus comportamentos e na compreensão da realidade (Matos, 2008, p. 396).

Nesse sentido, a cultura funciona como um motivador para a aprendizagem da língua estrangeira (Alvarez, 2002). Porém é mais que isso, ela também expande a compreensão de como a língua, enquanto conhecimento sistêmico, funciona em sua completude, em um contexto real.

Ainda sobre a importância da cultura no ensino de LE (língua estrangeira), é válido ressaltar que a abordagem intercultural promove um contato de confrontos, já que é neste momento que são analisados valores culturais, o que permite uma avaliação, aproximação e inserção nessa nova cultura (Alvarez, 2002). A pesquisadora afirma que o ensino com abordagem intercultural tem o intuito de auxiliar, “eliminar estereótipos, desmistificar diferenças de costumes e reduzir choques culturais, ao mesmo tempo em que permite ao indivíduo refletir sobre sua própria cultura e fortalecer seus laços com ela” (Alvarez, 2002, p. 166).

Portanto, a elaboração de materiais deve considerar alguns critérios, sendo eles: tratar o componente cultural dos conteúdos linguísticos; escolher temáticas e textos que atendam as expectativas do aluno, filtrando os estereótipos; aproximar o aluno à nova cultura, partindo de sua própria identidade; ensinar o aluno a operar entre as duas culturas, promovendo a interculturalidade; e estabelecer uma pragmática comparada das culturas que permita evidenciar diferença de como se organiza a comunicação em cada cultura (Alvarez, 2002).



A abordagem intercultural está relacionada com a abordagem comunicativa. Como motivador, o tópico cultural tem o potencial de fazer o aluno refletir sua própria cultura, bem como na construção de sua identidade. Conforme observa Beloni (2021, p. 246), “[...] as identidades constroem-se por meio da língua, por meio do discurso desenvolvido a partir de um contexto histórico e institucional”. Logo, a aprendizagem de um LE vai além de apenas uma obtenção de um conhecimento linguístico-cultural.

A abordagem comunicativa-intercultural possibilita a formação crítica dos alunos, bem como sua formação humana (Beloni, 2021). Portanto, em um contexto de curso modular de apresentação da Itália, sua língua e sua cultura, também foram pensados em aulas que motivassem os alunos na formação crítica, na quebra de estereótipos e desenvolvimento identitário como brasileiros.

Para além da abordagem mencionada, também se optou por utilizar metodologias ativas e lúdicas. Tendo em vista a teoria de aquisição de uma segunda língua de Stephen Krashen (1981), que enfatiza a abordagem do filtro afetivo, o jogo, adaptado para alunos adultos, pode estimular a compreensão de um input linguístico, trazendo relaxamento e descontração, e, assim, diminuir a resistência psicológica (Caon e Rutka, 2004). Nesse sentido, o lúdico pode tornar-se não só um motivador para a prática da LE, mas também favorecer uma aproximação humanística-afetiva, integrando os alunos em sala de aula entre si e com o professor.

A metodologia lúdica permite desenvolver uma aprendizagem ampla, considerando o sensorial, a motricidade, as questões neurológicas, a semiótica, a racionalização, a pragmática e a expressividade (Caon e Rutka, 2004). Como definição, os pesquisados apresentam a metodologia lúdica como a que coloca o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma motivação profunda pelo prazer do desafio e pelo senso de cooperação para conquistar um objetivo. Nesse viés, o jogo age como uma estratégia de alcance de uma meta educativa e de uma habilidade linguística que propicia aos alunos um protagonismo na aprendizagem da LE, como afirma Caon e Rutka (2004, p. 22):

Attraverso il gioco, infatti, si assumono e si rielaborano i dati della realtà, si espandono e si organizzano le conoscenze in reti concettuali sempre più complesse, in un continuum dinamico che vede l'allievo intrinsecamente motivato, protagonista del suo percorso formativo (Caon e Rutka, 2004, p. 22).

Tradução livre: Por meio do jogo, de fato, assumem-se e reelaboram-se os dados da realidade, expandem-se e organizam-se os conhecimentos em redes conceituais cada vez mais complexas, em um continuum dinâmico que vê o aluno intrinsecamente

motivado, protagonista de seu percurso formativo (Caon e Rutka, 2004, p. 22).

Tendo em vista essa perspectiva, que proporciona ao aluno ocupar a posição central para absorção do conhecimento e decodificação da língua, mantendo-o incentivado, as aulas foram elaboradas. As aulas partiam da leitura de textos reais bem como da adaptação desses materiais com o auxílio de ferramentas com Inteligência Artificial (IA), como ChatGPT, MetaAI, TurboScribe, etc. O uso da IA na elaboração e adaptação de materiais pode ser um aliado na redução de carga horária, possibilitando que o foco dos professores seja no desenvolvimento dos alunos (D'esposito; Gatner (2024). Assim, o uso de tecnologias foi um elemento essencial na criação dos jogos e no desenvolvimento de atividades.

Preparação de aulas interculturais e lúdicas com o uso de IA

Nesta seção, descreve-se como a IA foi utilizada como um aliado na elaboração de materiais para aulas lúdicas e interculturais. Desde o início, a dupla de estagiárias docentes optou por utilizar materiais autênticos e didáticos, como livros publicados e atividades encontradas na Internet. Com a ideia de utilizar textos reais, procurou-se maneiras mais práticas de adaptar os materiais para o nível dos alunos, bem como de produzir jogos interativos. Assim, foram utilizadas diversas ferramentas de IA com o intuito de testá-las, além de otimizar o tempo de produção das atividades.

Levando em consideração tais aspectos, as alunas elaboraram um jogo com base em outro existente no mercado, que foi aplicado na primeira regência do estágio. O jogo “Nem a Pato”, fabricado pela Grok Games, serviu de inspiração para apresentar as oito regiões do Norte da Itália. Portanto, o jogo foi produzido com oito cartas, cada uma representando uma região da Itália (*Lombardia, Trentino Alto Adige, Veneto, Emilia-Romagna, Liguria, Piemonte e Valle d'Oosta*). Cada carta apresentava 5 frases, o aluno deveria escolher uma curiosidade em meio a estas e, em seguida, adivinhar a quantidade em relação ao fato mencionado, como por exemplo “2. *Data de origine della presunta leggenda sul panettone (secolo) - Lombardia*” (2. Data de origem da suposta lenda do panetone (século)), ou “5. *Età di Luciano Pavarotti al momento della morte (anni) - Emilia Romagna*” (5. Idade de Luciano Pavarotti no momento de sua morte (anos)). Nessa proposta, aquele que mais se aproximasse do número correto pontuava. O jogo teve o objetivo de desenvolver a capacidade comunicativa da leitura, da fala, e da retomada dos numerais.

Assim, exibimos, a seguir, alguns exemplos de cartas criadas com curiosidades sobre as regiões da *Lombardia, Emilia Romagna e Piemonte*:

LOMBARDIA	EMILIA ROMAGNA	PIEMONTE
1. Numero di laghi della regione	1. 1285 Con i suoi 1285 km di piste ciclabili, l'ER è la regione più bike friendly d'Italia.	1. Altitudine a cui si trova la Fortezza di Chaberton (m)
2. Data di origine della presunta leggenda sul panettone (secolo)	2. 1088 L'Università di Bologna è ritenuta la più antica del mondo secondo i canoni utilizzati, al giorno d'oggi, per definire un'università.	2. Numero di lingue parlate in Piemonte
3. Data di creazione del gelato "straciatella"	3. 3 Il labirinto della Masone, un labirinto in bambù più grande al mondo in cui potrete percorrere circa 3 chilometri di sentieri!	3. Anno di invenzione della "caffettiera Moka Express."
4. Anno di fondazione del Gran Premio di Monza (Formula 1)	4. 1728 La Gazzetta di Parma è il giornale più antico d'Italia.	4. Anno di fondazione della FIAT
5. Numero di siti considerati Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO	5. 71 Nato a Modena, aveva un tumore al pancreas.	5. Numero approssimativo di reperti nel Museo Egizio di Torino (in migliaia)

LOMBARDIA	EMILIA ROMAGNA	PIEMONTE
1. 5 La Lombardia è conosciuta come la regione dei laghi italiani. I laghi del territorio lombardo sono: Lago di Garda, Lago Maggiore, Lago di Como, Lago d'Isèo, Lago d'Iso, Lago di Lecco.	1. Lunghezza totale delle piste ciclabili (km)	1. 3130 La Fortezza di Chaberton, situata a gran parte di altitudine nelle Alpi Cuneesi, rappresenta non solo la fortezza più alta d'Italia, ma anche un simbolo della civiltà militare italiana e francese.
2. XV La leggenda del panettone narra che nel XV secolo a Milano, un assistente di cucina di nome Toni creò una dolce natalizio, che divenne nota come pane di Toni o panettone.	2. Data di fondazione dell'Università di Bologna	2. 5 Bacco nella sua diversità linguistica, il Piemonte, oltre all'italiano, parla anche piemontese, francoprovenzale, occitano e walser.
3. 1961 La ricetta del famoso gelato straciatella è stata creata nel 1961 da Enrico Panzani nella città di Bergamo. Il gelato è stato così una base di latte e panna, arricchita con pezzi di cioccolato.	3. Lunghezza del labirinto della Masone (in km)	3. 1933 La moka è un'icona del design italiano, simbolo della passione per il caffè. Inventata da Alfonso Bialetti a Omegna nel 1933, ha rivoluzionato la preparazione del caffè a casa.
4. 1922 L'Autodromo di Monza, situato nella città omonima, ospita ogni anno il Gran Premio di Formula 1. È uno dei più antichi del mondo, fondato nel 1922.	4. Anno di fondazione della Gazzetta di Parma	4. 1899 In Piemonte, e per l'esattezza a Torino nel 1899, nasce la FIAT (Fabbrica Italiana Automobili Torino), la casa automobilistica più importante d'Italia.
5. 11 Dei tanti siti considerati Patrimonio dell'Umanità dall'UNESCO in Italia, 11 si trovano in Lombardia.	5. Età di Luciano Pavarotti al momento della morte (anni)	5. 40 Il Museo Egizio di Torino. Il più antico al mondo e con la seconda collezione più grande, accoglie quasi un milione di visitatori e ospita oltre 4000 reperti, tra cui mummie e papiri.

Figura 1. Cartas do jogo adaptado.

Para a escolha das curiosidades que formaram as cartas, buscou-se listas prontas encontradas em sites de turismo. Essas listas serviram como base de alimentação de dados para o ChatGPT. Em sequência, foi elaborado um prompt para que a IA criasse frases curtas das curiosidades e traduzisse ao italiano, considerando o nível A1. Esse processo facilitou a escolha e otimizou o tempo de produção das cartas, que demandaram processos adicionais de design, feito pelo Canva, assim como processos de impressão e corte das cartas e da embalagem.

Nessa mesma aula, elaborou-se uma atividade de compreensão auditiva. Um vídeo informativo sobre a Lombardia serviu como texto real para a produção de uma atividade de “Verdadeiro ou Falso”. O vídeo de três minutos e 28 segundos apresentava, em italiano, aspectos principais da região, como a geografia, dados demográficos, setores primários e secundários e turismo. Para a produção da atividade, inicialmente utilizou-se a ferramenta TurboScribe, que auxiliou na transcrição do áudio. A plataforma TurboScribe oferece o serviço de transcrição com a utilização de IA, tanto de áudio como vídeo. A ferramenta possibilita a conversão de arquivos de áudio e vídeo em texto em mais de 98 idiomas. A plataforma tem opção gratuita e paga, sendo que a última permite a utilização do serviço de maneira ilimitada.

A transcrição do vídeo poderia levar muito tempo de maneira manual, considerando que as estagiárias também estão no processo de aprendizagem da língua. Desse modo, depois de verificar se a transcrição feita pela máquina estava de acordo com o áudio, o texto foi utilizado como base informacional para que o ChatGPT elaborasse 10 frases contendo informações verdadeiras ou falsas. Além de preparar as frases, a ferramenta gerou as respostas corrigidas, que foram utilizadas para a correção da atividade com os alunos.

É importante pontuar que as atividades precisaram de revisão, bem como ajuste do prompt feito para IA para chegar ao resultado esperado.

Em outro momento, também se utilizou o serviço de transcrição de áudio por IA. Na segunda regência, as estagiárias apresentaram um vídeo encontrado no Instagram, que mostra uma família apresentando as roupas que estão usando. Para facilitar a compreensão dos alunos, precisou-se legendar o vídeo. Para esse fim, o vídeo foi transcrito pelo TurboScribe e, depois, a legenda foi feita pela plataforma online Veed. Veed é um software de edição de vídeo online, nele é possível criar, editar e compartilhar vídeos. O software é gratuito, tendo uma versão paga também, e não requer instalação de aplicativos.

Além das ferramentas supracitadas, as estagiárias testaram a ferramenta que havia sido lançada de Inteligência Artificial do Whatsapp, o MetaAI, que funciona como um assistente do aplicativo, gerando textos e imagens. O uso da IA foi relevante para gerar imagens e ilustrar algumas frases no gerúndio em italiano. Dessa forma, a compreensão da língua foi facilitada por meio da linguagem imagética. A opção por gerar figuras com IA teve o objetivo de testar o assistente, verificando a possibilidade de diversificar as imagens e encaixar no tema de moda, escolhido para a aula, como se verifica abaixo:



Figura 2. Imagens geradas pelo MetaAI para ilustrar os exemplos de frases em italiano.

Dentre todas as ferramentas tecnológicas elencadas em nosso texto, certamente a mais notória foi o ChatGPT. O assistente proporcionou traduções acuradas e a possibilidades de transformar textos reais em versões simplificadas para os alunos de nível iniciante. Além disso, também foi possível produzir tabelas para a explicação gramatical, bem como a geração de texto de exemplo. Todos os processos passaram por revisão e reedição pela máquina, assim como pelas estagiárias discentes (um monitoramento humano), para seu aperfeiçoamento. No entanto, em nenhuma das práticas a IA foi utilizada para a criação do Plano de Aula, visto que as sugestões da máquina seguem sempre o mesmo modelo de aula, sem aberturas para propostas diferenciadas, como de atividades lúdicas originais.



CONCLUSÃO

Neste artigo, apresentamos algumas maneiras de como a IA esteve presente na preparação de atividades. Podemos constatar que o uso das ferramentas com IA possibilitaram o alcance dos objetivos do projeto no que tange às abordagens lúdicas e interculturais, bem como o desenvolvimento das estagiárias na formação em práticas docentes. Grossi et al (2023) observaram também que o uso de IA, no caso o ChatGPT, tem potencial de auxiliar o professor como também alterar aos poucos o papel do professor. Nesse sentido, observou-se que a redução do tempo para execução de nossas ideias permitiu que as alunas focassem em outras atividades enquanto docentes, como a revisão e avaliação dos alunos, bem como criação de outras atividades de aulas.

Carvalho (2024) aponta também que mesmo com essas mudanças, tanto professores quanto alunos ainda podem enfrentar desafios. Com relação aos professores: a “[...] resistência à mudança, o ceticismo quanto à eficácia das novas tecnologias, o aumento da carga de trabalho, e as restrições de recursos e os gestores escolares [...]” (Carvalho, 2024, p. 16) são alguns empecilhos que possivelmente irão contra as questões estruturais e políticas das instituições de ensino, bem como financiamentos futuros.

Além disso, para se obter qualidade e uso ilimitados das ferramentas citadas, é necessário um investimento alto, já que o uso gratuito apresenta restrições. Outro desafio é a geração de prompts para as IAs como ChatGPT e MetaAI. Em outras palavras, essas novas tecnologias demandam ainda um estudo específico para atingir bons resultados.

De qualquer maneira, mesmo com desafios, o uso da IA nas práticas docentes possibilitou o alcance, com mais leveza e rapidez, dos objetivos propostos. Nesse viés, em vias de conclusão, ressalta-se a necessidade da continuação dos estudos sobre IA dentro das práticas educacionais e de aprendizagem, justamente para o aperfeiçoamento de seu uso e seu equilíbrio entre humano e máquina.

REFERÊNCIAS

- Canva. Canva. Website, 2025.
- Chung Kwan Lo. What Is the Impact of ChatGPT on Education? A Rapid Review of the Literature. *Education Sciences*, 13, 410, 2023.
- Elaine Schlemmer. O protagonismo ecológico-conectivo e a emergência das hiperinteligências no Paradigma da Educação OnLIFE. *Cadernos IHU Ideias*, 21, 2023.
- Elie Wiesel. *O Golem: a história de uma lenda*. Imago Editora, Rio de Janeiro, 1983.
- Fabio Caon; Sonia Rutka. *La lingua in gioco: attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*. Guerra Edizioni, Perugia, 2004.
- Grok Games. *Nem a Pato!*. Grok Games, São Paulo, 2024.
- Hesíodo. *Teogonia: a origem dos deuses*. (Jaa Torrano, ed. e trad.). Iluminuras, São Paulo, 2007.
- Hub Scuola. Lombardia. YouTube, 2019.
- Lucia Giraffa; Pricila Kohls-Santos. Inteligência Artificial e Educação: conceitos, aplicações e implicações no fazer docente. *Educação em Análise*, 8, 116-134, 2023.
- Lucia Santaella. *A inteligência artificial é inteligente?* Almedina, São Paulo, 2023.
- Márcia Goretti Ribeiro Grossi; Rafael Vicente Rosa; Camila de Aguiar; Débora Ferreira Rios; Flávia Janaina Baia. Contribuições da Inteligência Artificial para a Educação: uma entrevista com ChatGPT. *Revista Synthesis*, 12, 1-20, 2023.
- Maria Eugenia Witzler D'Esposito; Sergio Gatner. Inteligência artificial no ensino-aprendizagem de línguas. *The ESpecialist*, 45, 134-153, 2024.
- Maria Luisa Ortiz Alvarez. Os fraseologismos como expressão cultural: aspectos de seu ensino em PLE. In: Maria Jandyra Cunha; Percília Santos (eds.). *Tópicos em português língua estrangeira*. Editora da Universidade de Brasília, Brasília, 2002.
- Olira Saraiva Rodrigues; Karoline Santos Rodrigues. *A inteligência artificial na educação: os desafios do ChatGPT*. Texto Livre, 16, 2023.
- OpenAI. ChatGPT. Website, 2025.
- Prefeitura Municipal de Cascavel. Dispõe sobre a criação, na Secretaria Municipal de Educação, do Centro de Integração e Aprendizagem de Línguas e Culturas – CIALC e dá outras providências. Prefeitura Municipal de Cascavel, Cascavel, 2024.
- Rosa Maria Vicari. *Tendências em inteligência artificial na educação no período de 2017 a 2030*. SENAI, Brasília, 2018.
- Sergio Matos. *A cultura pela língua: algumas reflexões sobre pragmática (inter)cultural e ensino-aprendizagem de língua não materna. O fascínio da linguagem*, 391-406, 2008.
- Stefania Montesano. *L'intelligenza artificiale per l'apprendimento delle lingue*. Bricks, 3, 92-97, 2023.
- Susana Maria Fontes. Um lugar para a cultura. In: Maria Jandyra Cunha; Percília Santos (eds.). *Tópicos em português língua estrangeira*.



Editora da Universidade de Brasília, Brasília, 2002.

TurboScribe. TurboScribe. Website, 2025.

Veed. Veed. Website, 2025.

Vítor Carvalho. A utilização de jogos sérios e inteligência artificial como ferramentas educativas. Atas do 6.º Encontro Internacional sobre Jogos e Mobile Learning. Centro de Estudos Interdisciplinares – CEIS20, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2024.

Wânia Beloni. Caspita!: diversidade linguística e cultural no ensino de língua italiana. Pedro & João Editores, São Carlos, 2021.

Xênia de Castro Barbosa; Ruth Ferreira Bezerra. Breve introdução à história da inteligência artificial. Jamaxi, 4, 90-97, 2020.