

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E EDUCAÇÃO INCLUSIVA: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DE AVATARES DIGITAIS EM CONTEXTO ESCOLAR

Isabela Braga Loureiro de Sá Raposo¹, Fernanda de Jesus Costa²

¹Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI), Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Ibitiré, Minas Gerais, Brasil. E-mail: isabelasa@gmail.com

²Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI), Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Ibitiré, Minas Gerais, Brasil.

Resumo: O trabalho relata uma experiência pedagógica desenvolvida com estudantes da educação básica a partir do uso de um avatar produzido por Inteligência Artificial Generativa. A atividade buscou promover participação, interação e reflexão sobre tecnologias digitais no contexto escolar. Os resultados indicaram maior engajamento dos estudantes, fortalecimento das interações coletivas e potencial da IAGen para práticas pedagógicas mais inclusivas e participativas.

Palavras-chave: Inteligência Artificial Generativa; Educação Inclusiva; Tecnologias Digitais; Participação Estudantil; Práticas Pedagógicas.

INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas vivenciadas nas últimas décadas têm provocado mudanças profundas nas formas de comunicação, produção de conhecimento e interação social. No campo educacional, essas mudanças passaram a impactar diretamente os modos de ensinar e aprender, exigindo da escola novas formas de mediação pedagógica e novas possibilidades de organização das experiências de aprendizagem. passaram a ocupar posição cada vez mais relevante nas práticas educativas, ampliando as possibilidades de interação, colaboração e construção do conhecimento. Conforme destacam Bacich e Moran (2018), a cultura digital tem provocado mudanças significativas nos processos de ensino e aprendizagem, exigindo que a escola incorpore novas linguagens, recursos e formas de mediação pedagógica compatíveis com as demandas da sociedade contemporânea.

Entre os avanços tecnológicos mais recentes, a Inteligência Artificial Generativa (IAGen) vem despertando interesse crescente no campo da educação por sua capacidade de produzir textos, imagens, áudios, vídeos, avatares digitais e diferentes formas de conteúdo interativo em poucos segundos. Diferentemente de outras ferramentas digitais utilizadas anteriormente no ambiente escolar, a

IAGen apresenta características que favorecem maior interação entre sujeito e tecnologia, permitindo experiências mais dinâmicas, criativas e adaptáveis às necessidades dos estudantes.

A rápida expansão dessas ferramentas, entretanto, também trouxe novas questões para o contexto educacional. O debate sobre inteligência artificial na escola não pode ser reduzido apenas à dimensão técnica ou ao fascínio provocado pelas inovações digitais. É necessário considerar os impactos pedagógicos, éticos e sociais relacionados à utilização dessas tecnologias, especialmente em contextos marcados por desigualdades de acesso, limitações estruturais e diferentes formas de exclusão educacional. Conforme destaca Selwyn (2021), as tecnologias educacionais não produzem efeitos homogêneos, uma vez que sua apropriação está diretamente relacionada às condições sociais, econômicas e institucionais em que são utilizadas. De forma semelhante, a UNESCO (2023) alerta que a integração da inteligência artificial aos sistemas educacionais deve ser acompanhada por reflexões sobre equidade, inclusão, privacidade e justiça social, evitando que desigualdades já existentes sejam ampliadas pelo uso inadequado dessas ferramentas. Nesse sentido, pensar a inserção da inteligência artificial na educação implica refletir sobre quais aprendizagens estão sendo construídas, quem



participa dessas experiências e de que maneira essas tecnologias podem contribuir para práticas educativas mais democráticas e inclusivas.

No contexto da educação inclusiva, essa discussão torna-se ainda mais relevante, já que, historicamente, muitos estudantes foram afastados dos processos de participação efetiva na escola em razão de barreiras comunicacionais, pedagógicas, atitudinais e sociais que dificultam sua inserção nas experiências de aprendizagem. Embora os avanços legais e políticos tenham ampliado o debate sobre inclusão escolar, ainda existem desafios importantes relacionados à construção de práticas pedagógicas capazes de reconhecer e acolher a diversidade presente nas salas de aula.

Para Mantoan (2015), a inclusão escolar exige mudanças que ultrapassem adaptações pontuais ou medidas isoladas, demandando transformações nas formas de organização do ensino e nas relações construídas no espaço escolar. Nessa perspectiva, a inclusão não se resume ao acesso físico à escola, mas envolve a garantia de participação, aprendizagem e pertencimento dos estudantes nos diferentes processos educativos. Lô (2010), ao discutir a escola inclusiva como comunidade de aprendizes, destaca que a convivência com as diferenças deve ser compreendida como elemento constitutivo da experiência educativa, fortalecendo práticas baseadas na cooperação, no diálogo e na participação coletiva.

Nesse contexto, as tecnologias digitais podem assumir papel importante na ampliação das possibilidades de participação dos estudantes, especialmente quando utilizadas de maneira crítica, acessível e pedagogicamente intencional. Recursos multimodais, imagens interativas, avatares digitais e ferramentas de criação colaborativa podem favorecer diferentes formas de expressão e comunicação, contribuindo para experiências de aprendizagem mais flexíveis e participativas. Alves et al. (2024) ressaltam que a inteligência artificial aplicada à educação inclusiva apresenta potencial para ampliar a acessibilidade pedagógica e favorecer processos de personalização do ensino, desde que sua utilização esteja articulada à mediação docente e aos objetivos educacionais.

Além das questões relacionadas à acessibilidade, a Inteligência Artificial Generativa também tem sido associada ao fortalecimento do protagonismo estudantil e ao estímulo da criatividade. Ao possibilitar a produção de textos, imagens, vídeos, personagens digitais e outros recursos multimodais, essas ferramentas ampliam as oportunidades de autoria e expressão dos estudantes, favorecendo sua participação ativa nos processos de aprendizagem. Nesse sentido, Bacich e Moran (2018) destacam que o uso pedagógico das tecnologias digitais pode

contribuir para a construção de práticas mais participativas, nas quais os estudantes assumem papel mais ativo na produção do conhecimento. De forma semelhante, Alves et al. (2024) apontam que a Inteligência Artificial pode favorecer experiências educacionais mais dinâmicas e criativas, ampliando possibilidades de engajamento e personalização da aprendizagem. Ao permitir que os estudantes interajam com diferentes linguagens e formatos digitais, essas ferramentas podem favorecer maior engajamento nas atividades pedagógicas, ampliando as possibilidades de participação e construção coletiva do conhecimento. Entretanto, o uso dessas tecnologias também exige atenção aos riscos associados à superficialidade das interações, à reprodução acrítica de informações e à excessiva dependência de processos automatizados. Selwyn (2021) adverte que a incorporação de tecnologias digitais na educação não deve ser compreendida como solução automática para os desafios educacionais, uma vez que seu uso pode reforçar práticas pouco reflexivas quando não há mediação pedagógica adequada. De forma semelhante, a UNESCO (2023) destaca que a utilização da Inteligência Artificial Generativa requer acompanhamento crítico por parte dos educadores, especialmente para evitar a disseminação de informações imprecisas, o enfraquecimento da autonomia intelectual dos estudantes e a substituição de processos formativos baseados no diálogo e na interação humana.

Diante desse cenário, torna-se relevante desenvolver experiências pedagógicas que permitam compreender, na prática, como a Inteligência Artificial Generativa pode contribuir para a construção de ambientes educacionais mais inclusivos, participativos e significativos. Foi a partir dessa inquietação que se desenvolveu a experiência apresentada neste trabalho, realizada com estudantes da educação básica por meio da utilização de um avatar digital criado com apoio de Inteligência Artificial Generativa.

A proposta buscou aproximar os estudantes das tecnologias digitais de forma lúdica, acessível e interativa, estimulando a curiosidade, a criatividade e a participação coletiva durante o desenvolvimento da atividade. Além de apresentar uma ferramenta tecnológica, a experiência procurou criar um espaço de diálogo e interação em que os estudantes pudessem participar ativamente da construção da atividade, compartilhando perguntas, percepções e descobertas sobre o uso da inteligência artificial no contexto escolar.

Assim, este artigo tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica envolvendo o uso da Inteligência Artificial Generativa na educação básica, discutindo suas contribuições para a promoção da



participação estudantil, para o fortalecimento de práticas pedagógicas inclusivas e para a construção de ambientes de aprendizagem mais interativos e colaborativos.

MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa, desenvolvido a partir de uma atividade pedagógica mediada por Inteligência Artificial Generativa (IAGen) no contexto da educação básica. A opção pelo relato de experiência fundamenta-se na possibilidade de refletir sobre práticas educativas vivenciadas no cotidiano escolar, permitindo analisar percepções, interações e sentidos produzidos durante o desenvolvimento da atividade pedagógica.

A pesquisa qualitativa, conforme discute Minayo (2001), possibilita compreender fenômenos educacionais em sua complexidade, considerando os aspectos subjetivos, relacionais e contextuais presentes nas experiências humanas. Nesse sentido, o estudo buscou observar de que maneira a utilização de recursos de Inteligência Artificial Generativa poderia favorecer a participação dos estudantes e contribuir para práticas pedagógicas mais interativas e inclusivas.

A experiência foi realizada com estudantes da educação básica em contexto escolar regular, durante uma atividade voltada à apresentação de um avatar digital produzido com apoio de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa. A proposta foi planejada com caráter introdutório e exploratório, buscando aproximar os estudantes das tecnologias digitais por meio de uma experiência lúdica, acessível e interativa.

Inicialmente, foi realizada a criação do avatar digital da professora utilizando recursos de geração de imagem e voz baseados em inteligência artificial. Em seguida, o avatar foi apresentado aos estudantes de uma turma de 9º ano do ensino fundamental. em sala de aula, acompanhado de uma conversa mediada pela professora sobre o funcionamento da tecnologia, suas possibilidades de uso e suas relações com o cotidiano escolar. Durante a atividade, os estudantes puderam interagir livremente, realizar perguntas, compartilhar percepções e comentar suas impressões sobre a experiência.

A condução da atividade priorizou estratégias voltadas à participação coletiva, à escuta dos estudantes e ao acolhimento das diferentes formas de interação presentes no grupo. Buscou-se utilizar linguagem simples e acessível, respeitando os diferentes ritmos de participação e incentivando a expressão espontânea dos alunos ao longo da experiência. A proposta também procurou favorecer um ambiente colaborativo, compreendendo a

inclusão como processo relacionado não apenas ao acesso às atividades, mas à participação efetiva dos sujeitos nas experiências de aprendizagem.

Os registros da experiência foram produzidos por meio de observação participante e anotações em diário de campo elaboradas durante e após a realização da atividade. Também foram consideradas as falas espontâneas dos estudantes durante as interações em sala de aula, utilizadas como elementos de análise das percepções e reações provocadas pela utilização da Inteligência Artificial Generativa no contexto pedagógico.

A análise da experiência ocorreu de forma descritiva e reflexiva, buscando identificar aspectos relacionados ao engajamento dos estudantes, às formas de participação observadas durante a atividade e às potencialidades pedagógicas da Inteligência Artificial Generativa no contexto da educação inclusiva. A discussão dos resultados foi construída em diálogo com autores da área da educação inclusiva, das tecnologias digitais e das metodologias participativas, articulando os registros da experiência às reflexões teóricas desenvolvidas ao longo do trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade desenvolvida com o uso de um avatar digital produzido por Inteligência Artificial Generativa mobilizou diferentes formas de participação entre os estudantes, especialmente relacionadas à curiosidade, ao interesse pelas tecnologias digitais e à interação coletiva durante a experiência pedagógica. Desde o início da atividade, foi possível observar envolvimento espontâneo da turma diante da apresentação do avatar, principalmente pelo fato de a ferramenta aproximar elementos tecnológicos de situações presentes no cotidiano dos próprios estudantes.

As primeiras reações surgiram ainda durante a exibição do avatar digital. Comentários como “Nossa, que legal!”, “Como você fez isso?”, “Ela está igualzinha a você?” e “Me ensina a fazer isso também?” evidenciaram não apenas surpresa diante da ferramenta, mas também interesse em compreender os processos envolvidos na criação do recurso tecnológico. Essas manifestações revelaram um movimento importante de aproximação dos estudantes com a atividade proposta, favorecendo um ambiente de diálogo, participação e troca de experiências.

Além de despertar curiosidade momentânea, a experiência possibilitou ampliar o envolvimento dos estudantes nas interações realizadas em sala de aula. Ao longo da atividade, os alunos passaram a formular hipóteses sobre o funcionamento da inteligência artificial, compartilhar experiências relacionadas ao



uso de aplicativos digitais e discutir possibilidades de utilização da tecnologia em diferentes situações do cotidiano. Esse movimento contribuiu para transformar a atividade em um espaço coletivo de construção de sentidos, no qual os estudantes deixaram de ocupar uma posição apenas receptiva para assumir papel mais ativo durante a experiência pedagógica.

Essa participação mais espontânea dialoga com as discussões de Moran (2018) sobre metodologias ativas e inovação pedagógica. Para o autor, práticas educativas que estimulam participação, curiosidade e interação tendem a favorecer maior envolvimento dos estudantes nos processos de aprendizagem, especialmente quando associadas a experiências significativas e próximas da realidade dos sujeitos. Nesse sentido, o uso da Inteligência Artificial Generativa funcionou não apenas como recurso tecnológico, mas como elemento mediador das relações pedagógicas estabelecidas durante a atividade.

Outro aspecto observado durante a experiência foi o fortalecimento das interações coletivas entre os estudantes. Em diferentes momentos, os alunos passaram a compartilhar respostas, explicar suas percepções uns aos outros e comentar possibilidades de uso da ferramenta. A atividade, inicialmente centrada na apresentação do avatar digital, passou gradativamente a assumir caráter mais colaborativo, marcado pela circulação de perguntas, opiniões e descobertas produzidas coletivamente.

Esse movimento aproxima-se das reflexões de Freire (1996), ao defender que a aprendizagem se fortalece quando os sujeitos participam ativamente do processo educativo, construindo conhecimentos por meio do diálogo e da interação com o outro. A experiência demonstrou que o uso das tecnologias digitais, quando associado à mediação pedagógica e à valorização da participação estudantil, pode favorecer práticas mais dialógicas e menos centradas na transmissão unilateral de conteúdos.

No contexto da educação inclusiva, a atividade também evidenciou elementos relacionados ao sentimento de pertencimento e à valorização das diferentes formas de participação presentes na sala de aula. Durante o desenvolvimento da proposta, buscou-se construir um ambiente acolhedor, em que todos os estudantes pudessem participar de acordo com seus ritmos, interesses e possibilidades de interação. A utilização de linguagem acessível, a abertura para perguntas espontâneas e o incentivo à participação coletiva contribuíram para ampliar o envolvimento da turma durante a atividade.

Ló (2010) afirma que a escola inclusiva deve ser compreendida como uma comunidade de aprendizes, organizada a partir da cooperação, da valorização das

diferenças e da participação efetiva dos sujeitos nos processos educativos. A experiência realizada aproximou-se dessa perspectiva ao favorecer momentos de escuta, interação e compartilhamento de experiências entre os estudantes, compreendendo a inclusão como prática relacionada à participação e não apenas ao acesso formal às atividades escolares.

Além disso, observou-se que a utilização do avatar digital contribuiu para ampliar o interesse dos estudantes que, em outras situações, demonstravam menor participação nas atividades desenvolvidas em sala de aula. O caráter visual, interativo e lúdico da ferramenta favoreceu maior aproximação desses alunos com a proposta pedagógica, indicando que recursos multimodais podem contribuir para diversificar estratégias de ensino e ampliar possibilidades de envolvimento dos estudantes nas experiências de aprendizagem.

Nesse aspecto, Alves et al. (2024) destacam que a Inteligência Artificial aplicada à educação inclusiva pode favorecer processos de personalização do ensino, acessibilidade pedagógica e ampliação das formas de interação no contexto escolar. Segundo os autores, ferramentas digitais interativas apresentam potencial para tornar as experiências de aprendizagem mais dinâmicas e adaptáveis às necessidades dos estudantes, especialmente quando utilizadas de forma planejada e articuladas aos objetivos pedagógicos.

Entretanto, a experiência também evidenciou a necessidade de compreender a Inteligência Artificial Generativa como ferramenta complementar ao trabalho docente, e não como substituição da mediação pedagógica. Em diferentes momentos da atividade, foi a condução realizada pela professora (por meio das perguntas, explicações, mediações e acolhimento das falas dos estudantes) que possibilitou aprofundar as discussões e transformar a curiosidade inicial em oportunidade de aprendizagem coletiva.

Esse aspecto torna-se particularmente importante diante do crescimento acelerado do uso de ferramentas de inteligência artificial no contexto educacional. Embora essas tecnologias apresentem potencial significativo para ampliar formas de interação e participação, sua utilização sem intencionalidade pedagógica pode reduzir as experiências educativas a processos superficiais ou meramente técnicos. Assim, o papel do professor permanece importante na organização das práticas pedagógicas, na problematização crítica das tecnologias e na construção de experiências educativas que valorizem o diálogo, a criatividade e a participação dos estudantes.

Outro ponto relevante observado durante a experiência refere-se à relação entre tecnologia e



criatividade. Ao perceberem que o avatar havia sido produzido com apoio de inteligência artificial, muitos estudantes passaram a demonstrar interesse em criar seus próprios personagens, vídeos e imagens digitais. Esse movimento revelou não apenas curiosidade técnica, mas também desejo de autoria e participação criativa nos processos de produção tecnológica.

Nesse sentido, a Inteligência Artificial Generativa mostrou potencial para estimular práticas pedagógicas mais criativas e participativas, permitindo que os estudantes deixem de ocupar apenas a posição de consumidores de conteúdos digitais para também assumirem papel de produtores e criadores de experiências multimodais. Essa possibilidade torna-se especialmente relevante em contextos educacionais que buscam fortalecer o protagonismo estudantil e ampliar espaços de expressão dentro da escola.

A experiência desenvolvida também evidenciou que a utilização da Inteligência Artificial Generativa no contexto escolar exige reflexão sobre o papel do professor e sobre as formas de mediação pedagógica construídas no cotidiano das práticas educativas. Embora o avatar digital tenha despertado interesse imediato entre os estudantes, foi a condução realizada pela professora que possibilitou transformar a curiosidade inicial em experiência de aprendizagem, diálogo e participação coletiva.

Durante a atividade, as intervenções pedagógicas foram fundamentais para ampliar as discussões sobre tecnologia, estimular a participação dos estudantes e problematizar o funcionamento da inteligência artificial no contexto social e educacional. As perguntas realizadas pela professora, o acolhimento das falas dos estudantes e os momentos de diálogo coletivo contribuíram para que a experiência não se limitasse apenas ao caráter visual ou tecnológico da ferramenta utilizada.

Esse aspecto torna-se especialmente relevante diante da crescente presença das tecnologias digitais no espaço escolar. Em muitos contextos, ainda persiste a compreensão de que a simples inserção de recursos tecnológicos seria suficiente para promover inovação pedagógica. Entretanto, como destaca Moran (2018), a inovação educacional não depende exclusivamente da presença das tecnologias, mas da forma como elas são integradas às práticas pedagógicas e às experiências de aprendizagem dos estudantes.

Freire (1996) afirma que ensinar não consiste apenas em transmitir conteúdos, mas em criar possibilidades para a construção do conhecimento. A experiência realizada evidenciou justamente esse movimento: a tecnologia funcionou como recurso mediador, mas foi a atuação docente aliada ao protagonismo oportunizado aos estudantes que possibilitou a

construção coletiva das reflexões desenvolvidas durante a atividade.

Além disso, o crescimento acelerado do uso da Inteligência Artificial na educação também traz novos desafios para a formação docente. Muitos professores ainda se encontram em processo de aproximação dessas ferramentas, buscando compreender suas potencialidades, limites e implicações pedagógicas. Nesse cenário, torna-se necessário investir em processos formativos que favoreçam não apenas o domínio técnico das tecnologias digitais, mas também reflexões éticas, pedagógicas e críticas sobre sua utilização no contexto escolar.

Para Nóvoa (1992), a formação de professores precisa estar articulada às experiências concretas vivenciadas no cotidiano da escola, permitindo que os docentes construam práticas reflexivas e desenvolvam autonomia diante dos desafios educacionais contemporâneos. No contexto da Inteligência Artificial Generativa, isso significa compreender que a tecnologia não substitui a mediação humana, mas exige novas formas de atuação pedagógica capazes de integrar criticamente os recursos digitais às experiências de aprendizagem.

Embora a experiência tenha evidenciado potencialidades importantes da Inteligência Artificial Generativa para o fortalecimento da participação estudantil e para a ampliação das interações em sala de aula, também se faz necessário refletir sobre os desafios éticos relacionados ao uso dessas tecnologias no ambiente escolar.

O crescimento acelerado das ferramentas de inteligência artificial vem produzindo mudanças significativas nas formas de acesso à informação, comunicação e produção de conteúdos digitais. Entretanto, a incorporação dessas tecnologias na educação exige cuidado para que o uso pedagógico não ocorra de maneira superficial, acrítica ou desvinculada dos objetivos educacionais.

Durante a atividade, observou-se que muitos estudantes demonstravam encantamento diante da rapidez com que o avatar digital havia sido produzido. Esse aspecto revelou o potencial motivador da ferramenta, mas também indicou a importância de discutir com os alunos que a tecnologia não deve ser compreendida como substituta da criatividade humana, do pensamento crítico ou das relações construídas no processo educativo.

Outro ponto relevante refere-se às desigualdades de acesso às tecnologias digitais. Embora ferramentas de Inteligência Artificial estejam se tornando cada vez mais populares, muitos estudantes ainda enfrentam limitações relacionadas ao acesso à internet, aos



dispositivos tecnológicos e às condições adequadas de utilização desses recursos fora do espaço escolar. Dessa forma, pensar o uso da inteligência artificial na educação também implica considerar os desafios sociais e estruturais que atravessam a realidade das escolas brasileiras.

Além disso, o uso excessivo ou descontextualizado dessas ferramentas pode contribuir para experiências educativas mais automatizadas e menos reflexivas. Em alguns casos, existe o risco de que a inteligência artificial seja utilizada apenas como recurso de reprodução rápida de conteúdos, reduzindo espaços de autoria, criatividade e elaboração crítica por parte dos estudantes.

Nesse sentido, a experiência desenvolvida reforçou a necessidade de compreender a Inteligência Artificial Generativa como ferramenta complementar às práticas pedagógicas e não como substituição da mediação docente. O potencial educativo dessas tecnologias depende diretamente das formas como são incorporadas ao trabalho pedagógico, das intencionalidades construídas pelos professores e das relações estabelecidas entre os sujeitos durante as experiências de aprendizagem.

A discussão sobre inteligência artificial na educação, portanto, não deve se restringir ao debate tecnológico, mas envolver reflexões sobre inclusão, ética, participação e formação humana. Torna-se necessário construir práticas pedagógicas capazes de desenvolver pensamento crítico, criatividade e participação consciente diante das transformações tecnológicas presentes na sociedade contemporânea.

Por fim, a experiência permitiu compreender que o uso da Inteligência Artificial Generativa na educação pode contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais interativas, inclusivas e significativas quando associado à mediação docente, ao planejamento pedagógico e à valorização da participação dos estudantes. Além de introduzir uma ferramenta tecnológica no espaço escolar, a atividade possibilitou criar um ambiente de diálogo, curiosidade e construção coletiva do conhecimento, evidenciando que a tecnologia pode assumir papel importante na ampliação das experiências educativas quando utilizada de maneira crítica, ética e pedagogicamente intencional.

CONCLUSÃO

A experiência desenvolvida com o uso da Inteligência Artificial Generativa no contexto escolar permitiu observar que as tecnologias digitais podem contribuir de maneira significativa para a ampliação da participação estudantil, para o fortalecimento das interações em sala de aula e para a construção de práticas pedagógicas mais inclusivas e colaborativas.

Ao utilizar um avatar digital como recurso mediador da atividade, foi possível criar um ambiente marcado pela curiosidade, pelo diálogo e pelo envolvimento coletivo dos estudantes durante o processo de aprendizagem.

Os resultados evidenciaram que a utilização de recursos interativos e multimodais favoreceu maior engajamento dos alunos, estimulando perguntas, trocas de experiências e participação espontânea ao longo da atividade. Além disso, a proposta demonstrou que a Inteligência Artificial Generativa pode ampliar possibilidades de expressão, criatividade e interação no espaço escolar, especialmente quando utilizada de forma acessível, planejada e articulada aos objetivos pedagógicos.

No contexto da educação inclusiva, a experiência também reforçou a importância de compreender a inclusão para além do acesso às tecnologias. A participação efetiva dos estudantes esteve diretamente relacionada à mediação pedagógica, à construção de um ambiente acolhedor e à valorização das diferentes formas de interação presentes na sala de aula. Nesse sentido, a tecnologia mostrou-se mais potente quando associada a práticas educativas baseadas na escuta, na cooperação e no respeito às diferenças.

Ao mesmo tempo, o trabalho evidenciou que a utilização da Inteligência Artificial na educação exige reflexão crítica e responsabilidade pedagógica. Embora essas ferramentas apresentem potencial para diversificar estratégias de ensino e ampliar experiências de aprendizagem, seu uso não substitui o papel do professor nem elimina a necessidade de mediação humana nos processos educativos. A construção de práticas pedagógicas significativas continua dependendo da intencionalidade docente, da organização do trabalho pedagógico e das relações estabelecidas no cotidiano escolar.

Dessa forma, conclui-se que a Inteligência Artificial Generativa pode constituir importante aliada na promoção de experiências educacionais mais participativas e inclusivas, desde que utilizada de maneira ética, crítica e pedagogicamente fundamentada. Espera-se que este trabalho contribua para ampliar as discussões sobre o uso da inteligência artificial na educação básica, incentivando novas pesquisas e experiências voltadas à construção de práticas pedagógicas mais acessíveis, criativas e socialmente comprometidas.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.



REFERÊNCIAS

- ALVES, Daiane et al. Impacto da inteligência artificial na educação inclusiva. *Revista Ilustração*, v. 5, n. 7, p. 37-47, 2024. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/346>. Acesso em: 20 maio 2026.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso Editora, 2018.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LÓ, Judithe Eva Dupont. *Uma escola para todos e para cada um: escola inclusiva, uma comunidade de aprendizes*. Conjectura, Caxias do Sul, v. 15, n. 1, p. 78-91, jan./abr. 2010. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/187>. Acesso em: 20 maio 2026.
- MANTOAN, Maria Teresa Eglér. *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* São Paulo: Summus, 2015.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 35-76.
- NÓVOA, António. *Os professores e a sua formação*. Lisboa: Dom Quixote, 1992.
- SELWYN, Neil. *Education and technology: Key issues and debates*. Bloomsbury Publishing, 2021.
- UNESCO. *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO, 2023.