

RECURSOS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA PREPARAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Catarina Borges de Oliveira Ribeiro ¹

RESUMO

A evolução tecnológica é uma realidade na sociedade contemporânea, fato que leva os indivíduos a estabelecerem novas formas de aproveitamento da tecnologia, como ocorre com a inteligência artificial. Isso demonstra que ela pode ser uma ferramenta estratégica na produção de materiais didáticos a fim de facilitar a rotina do professor. Apesar dos debates pautados no senso comum, os quais retratam o uso das IA's sob uma ótica negativa, cabe aos acadêmicos o desenvolvimento de estudos que auxiliem profissionais, especialmente os da educação, quanto às possibilidades de uso produtivo dessas ferramentas, que não são mais uma escolha, mas, sim, uma realidade. Destaca-se, assim, que a proibição ou as críticas negativas devem ser analisadas de forma pontual, com intuito de evitar um posicionamento pautado em ideias pré-formuladas. Diante disso, foi feita uma pesquisa qualitativa a fim de avaliar os principais recursos de inteligência artificial e de que forma eles podem enriquecer a construção de materiais didáticos nas aulas de Língua Portuguesa. Para isso, foram avaliados o “Chat Gpt”, o “Genially” e o “Teachy”. Cada uma dessas ferramentas foi avaliada na produção de um mesmo conteúdo, tendo sido obtidos resultados diferentes, os quais possibilitaram um novo olhar na transmissão do conteúdo apresentado dentro da sala de aula. O aporte teórico-metodológico está pautado nos autores de Linguística Textual como Koch (2015); Koch & Travaglia (2002); letramento digital CASCARELI; RIBEIRO (2016) e de uso da tecnologia na educação CAMADA; DURÃES (2020). Para além disso, convém ressaltar o disposto na Lei n.º 9.394/1996 e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documentos que direcionam a prática educacional. Logo, esta pesquisa tem o intuito de ressignificar o processo de ensino-aprendizagem incluindo ferramentas que fazem parte do dia a dia das crianças e dos jovens.

Palavras-chave: Educação básica; Inteligência Artificial; Chat Gpt; Língua Portuguesa; Letramento digital

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea é marcada por intensas transformações tecnológicas, que impactam diretamente as formas de interação social, comunicação e aprendizagem, o que reverbera no espaço escolar. Nesse cenário, a inteligência artificial (IA) surge como um recurso estratégico capaz de auxiliar em múltiplos setores, incluindo a educação, campo no qual vem se consolidando como uma aliada potencial na preparação de materiais didáticos e na promoção de práticas pedagógicas mais inovadoras. Além disso,

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), catarinauerj@gmail.com; bolsista do CNPq.



é importante destacar que tais ferramentas contribuem para aproximar os estudantes das atividades em sala de aula, uma vez que fazem parte da realidade cotidiana das crianças e dos jovens. Então, não se trata apenas de formular materiais mais atrativos, mas também um meio de mostrar ao aluno que os aplicativos de IA, por exemplo, que ele utiliza como passatempo podem produzir resultados sérios e profissionais.

REFERENCIAL TEÓRICO

Dessa forma, o ensino de Língua Portuguesa, por sua natureza voltada ao desenvolvimento da competência comunicativa, textual e discursiva, demanda abordagens que articulem teoria, prática e recursos tecnológicos, conforme dispõe a própria Base Nacional Comum Curricular. Segundo Koch (2015) e Koch & Travaglia (2002), o texto deve ser compreendido como unidade básica da interação, de modo que o trabalho com a linguagem em sala de aula deve privilegiar práticas discursivas significativas. Nesse sentido, a utilização de ferramentas de inteligência artificial pode potencializar a elaboração de materiais didáticos que favoreçam a construção de sentidos e a ampliação da competência leitora e escritora dos estudantes.

Paralelamente, o letramento digital configura-se como uma competência essencial, amparada, inclusive, pela legislação. Pode-se, assim, mencionar a alteração recente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, com o advento da Lei n.º 14.533/2023, que alterou o art. 4º da LDB, inserindo o inciso XII, que prevê a “educação digital (...) com o desenvolvimento de competências voltadas ao letramento digital de jovens e adultos, criação de conteúdos digitais, comunicação e colaboração (...)”. A redação legal aponta para a importância do papel da escola na formação técnica dos estudantes para que desenvolvam competências digitais necessárias na sociedade contemporânea. Diante disso, Cascareli e Ribeiro (2016) defendem que o contato dos alunos com tecnologias digitais não deve restringir-se ao uso instrumental, mas sim ser conduzido de forma crítica e reflexiva, contribuindo para a formação de sujeitos capazes de atuar na sociedade da informação. Importante mencionar que a visão crítica na perspectiva deste artigo diz respeito a capacidade de analisar, interpretar e ponderar as informações, de modo a questioná-las. Assim, ao se incorporar recursos de inteligência artificial na preparação de materiais didáticos, promove-se também a inserção dos alunos



em práticas sociais de leitura e escrita mediadas pelas tecnologias.

Apesar de a legislação prever a educação digital e fomentar o uso de tecnologias no espaço escolar, as ferramentas de IA na educação ainda são alvos de debates permeados por visões reducionistas, muitas vezes pautadas no senso comum, que tendem a enfatizar riscos e limitações em detrimento das potencialidades pedagógicas. Como destacam Camada e Durães (2020), cabe à pesquisa acadêmica problematizar tais discursos e propor alternativas que orientem o uso produtivo das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, em conformidade com os princípios legais e pedagógicos que regem a educação brasileira. Ademais, os autores utilizam o termo “Pensamento Computacional (PC)” para falar da construção dessa forma de raciocínio como uma habilidade, comparando-a como o ato de ler, escrever e calcular (2020, p. 1553). Nesses termos, eles refletem que:

é fortemente desejável que os jovens da contemporaneidade compreendam o mundo digital e suas tecnologias (especificamente o Pensamento Computacional e os fundamentos da Inteligência Artificial) os quais os envolve e permeia o mundo do trabalho e a sociedade em geral. Desta forma, os esforços a serem realizados para o ensino da IA contribuirão com a educação integral do ser humano ao propor a superação da fragmentação dos processos pedagógicos na qual disciplinas não interagem entre si e nem relacionam o conteúdo delas com o cotidiano do estudante. (2020, p. 1556)

A partir dessa reflexão, percebemos também que o uso dessas ferramentas fortalecem o vínculo dos alunos com a escola, pois incluem na prática educativa a vivência desses estudantes.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a necessidade de práticas educativas que favoreçam a autonomia intelectual, o protagonismo do estudante e a integração de saberes. Nesse contexto, o uso de ferramentas digitais e de inteligência artificial pode ser interpretado como um recurso alinhado às diretrizes educacionais, desde que sua aplicação seja orientada por intencionalidade pedagógica e reflexão crítica, assim prevê a competência 5 da Base:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018)

Diante desse panorama, este artigo tem como objetivo discutir os recursos de



inteligência artificial aplicados à preparação de materiais didáticos de Língua Portuguesa, avaliando o potencial de ferramentas como *ChatGPT*, *Genially* e *Teachy* na construção de conteúdos pedagógicos significativos. Busca-se, assim, contribuir para a ressignificação do processo de ensino-aprendizagem, explorando as possibilidades oferecidas pelas tecnologias que já fazem parte do cotidiano dos alunos e que, quando utilizadas de forma crítica, podem enriquecer a prática docente.

METODOLOGIA

A metodologia deste estudo ancora-se na perspectiva do dialogismo de Bakhtin (2003), segundo a qual todo enunciado é constituído na interação com outros discursos e contextos. Assim, a investigação não se limita à análise instrumental das ferramentas de inteligência artificial, mas considera o modo como elas dialogam com práticas discursivas, pedagógicas e sociais já existentes na escola. O processo metodológico, de natureza qualitativa, priorizou a observação da circulação de sentidos produzidos no uso das ferramentas ChatGPT, Teachy e Genially, analisando como tais recursos podem ampliar as possibilidades de interação entre professor, aluno e material didático.

LETRAMENTO DIGITAL

O conceito de letramento, no campo dos estudos linguísticos e educacionais, vai além da mera capacidade de decodificar palavras. Para compreender o termo, Magda Soares (2009) recorre ao termo em inglês, *literacy*, de origem latina, que indica a condição daquele que aprende a ler e a escrever (2009, p. 17). Assim, podemos entender o sentido implícito nesse conceito, o qual está associado às “consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas, linguísticas” (2009, p. 17) daqueles que aprendem a ler. SOARES (2009) fala das consequências sociais da leitura *sobre* o indivíduo. A partir disso, compreende-se que letramento é, na prática, o resultado da ação de ler, é a consequência do aprendizado da leitura como Magda Soares explica.(2009, p. 18). Portanto, podemos resumir a ideia de letramento que se refere ao conjunto de práticas sociais que envolvem a leitura e a escrita em contextos reais, de modo que um sujeito letrado é aquele que não apenas sabe ler e escrever, mas é capaz de utilizar esses conhecimentos de forma funcional e significativa em sua vida cotidiana: esse é o



resultado, ou seja, o fruto da leitura. Kleiman (1995), por sua vez, reforça as diferenças entre alfabetização e letramento, além de mencionar que os estudos de letramento avaliam o desenvolvimento social desde o século XVI (1995, p. 16). Assim, Ângela Kleiman o define como um “conjunto de práticas sociais, cujos modos específicos de funcionamento têm implicações importantes para as formas pelas quais os sujeitos envolvidos nessas práticas constroem relações de identidade e de poder” (1995, p. 11).

Diante disso e com o avanço das tecnologias digitais, surge a necessidade de ampliar esse conceito para o que se convencionou chamar de letramento digital. Segundo Xavier, este “pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais” (2005, p. 2), o que decorre do suporte em que o texto é encontrado, ou seja, nas mídias eletrônicas. Na atualidade, o letramento digital configura-se como uma competência indispensável, uma vez que a sociedade da informação exige sujeitos capazes de selecionar, analisar e produzir conteúdos em múltiplas linguagens e suportes. Cascareli e Ribeiro (2005) ressaltam que a inserção dos estudantes nas práticas de letramento digital não deve limitar-se ao manejo instrumental dos recursos tecnológicos, mas deve, sobretudo, promover uma formação crítica, autônoma, bem como reflexiva. Tal perspectiva encontra respaldo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que prevê, entre suas competências gerais, a utilização crítica e responsável das tecnologias digitais de informação e comunicação (BRASIL, 2017).

No contexto do ensino de Língua Portuguesa, o letramento digital, pois, adquire papel central, na medida em que amplia as possibilidades de trabalho com diferentes gêneros discursivos e modalidades de linguagem. Logo, ao incorporar ferramentas de inteligência artificial na preparação de materiais didáticos, o professor pode potencializar práticas de leitura, escrita e análise textual em ambientes digitais, aproximando o ensino da realidade comunicativa vivenciada pelos alunos. Mais do que um recurso técnico, o letramento digital, quando integrado à prática pedagógica, contribui para formar cidadãos capazes de atuar criticamente nos diversos espaços de circulação da informação, ressignificando o processo de ensino-aprendizagem.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A ESCOLA

A inteligência artificial (IA) surge ao final da Segunda Guerra Mundial e pode ser definida como um campo da ciência da computação voltado ao desenvolvimento de



sistemas capazes de simular processos cognitivos humanos, como raciocínio, aprendizado, interpretação de dados e tomada de decisão, de acordo com FUJIYOSHI (2024). Ainda conforme a autora, quando essas ferramentas são aplicadas no campo educacional, elas possibilitam que o professor não só individualize o processo de aprendizagem de seus alunos, como também entendam se eles alcançaram os objetivos de ensino (2024, p. 45). No contexto educacional, algumas das ferramentas elencadas por FUJIYOSHI são: o assistente virtual, *deep learning* (aprendizagem profunda), aprendizado de máquina, gamificação, plataformas digitais e plataformas adaptativas (2024, p. 47). Notamos, assim, que essas ferramentas têm se tornado cada vez mais presentes, seja na automatização de processos administrativos, seja na mediação pedagógica, oferecendo recursos que auxiliam professores na preparação de conteúdos e no acompanhamento da aprendizagem dos alunos. Logo, o uso da inteligência artificial na escola deve ser compreendido como uma oportunidade de ressignificação das práticas pedagógicas. Nessa perspectiva, a IA não deve substituir o professor, mas, ao contrário, deve funcionar como um instrumento de apoio que potencializa sua atuação.

No ensino de Língua Portuguesa, a inserção da inteligência artificial apresenta-se como uma possibilidade de ampliar o trabalho com textos, gêneros discursivos e práticas de análise linguística. Ferramentas como *ChatGPT*, *Genially* e *Teachy* permitem a criação de atividades personalizadas, a adaptação de materiais às necessidades específicas dos estudantes e a exploração de diferentes linguagens (verbais, visuais e multimodais), aproximando a prática docente da realidade digital vivida pelos jovens. Entretanto, para que a integração da inteligência artificial à escola seja efetiva, é fundamental relacioná-la ao conceito de letramento, como abordado nos tópicos anteriores. Pretende-se, assim, a partir do letramento digital, que os alunos se tornem leitores críticos também no ambiente virtual, permitindo-os utilizar a linguagem em situações concretas da vida cotidiana. Na era tecnológica, Xavier (2005) pontua como a capacidade de interpretar, produzir e interagir em ambientes mediados por tecnologias digitais, o que exige competências críticas e reflexivas.

Assim, o uso da inteligência artificial na escola não pode ser restrito a um enfoque meramente instrumental, uma vez que deve ser orientado por uma perspectiva de letramento crítico, que capacite os estudantes a compreenderem as informações que circulam nos ambientes digitais, avaliarem a confiabilidade das fontes e utilizarem os



recursos tecnológicos para produção de conhecimento. Isso implica reconhecer que a IA não é apenas uma ferramenta de facilitação, mas um recurso formativo que pode contribuir para a construção da autonomia intelectual e da cidadania digital dos alunos. Assim, percebe-se o cidadão digital não só como “um indivíduo que detém acesso à internet, mas sim como um ser que participa ativamente, agindo como um sujeito político dentro do ciberespaço” (NUNES; LEHFELD, 2019, p. 440). Ademais, “o conceito diz respeito justamente às normas de comportamento adequado e responsável em face do uso de tecnologias” (2019, p. 440-441). Conforme explicam os autores, existem os elementos que compõe o conceito, sendo um deles a *literacia* digital, justamente o cerne desta pesquisa: o processo de ensino e aprendizagem sobre o uso da tecnologia e a necessidade de que esta seja ensinada de modo adequado nas escolas (2019, p. 442).

Desse modo, a presença da inteligência artificial no ambiente educacional demanda tanto a formação continuada dos professores quanto a revisão de metodologias pedagógicas, o que contribuiu para o desenvolvimento desta pesquisa, já que nós precisamos falar do uso da IA sem pré-julgamentos. Mais do que adaptar-se às mudanças tecnológicas, portanto, é necessário compreender como essas ferramentas podem fortalecer o processo de ensino-aprendizagem, em consonância com os princípios da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº. 9.394/1996) e com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preveem a integração crítica das tecnologias digitais à prática educativa (BRASIL, 2017).

AS FERRAMENTAS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: CHAT GPT, TEACHY E GENIALLY

A escola, enquanto espaço de formação integral do estudante, não pode permanecer alheia a esse movimento de inovação. Camada e Durães (2020) destacam que as tecnologias digitais, quando utilizadas de maneira crítica e planejada, contribuem para o desenvolvimento de competências essenciais na sociedade da informação, como autonomia, pensamento crítico e criatividade. Nesse sentido, o uso de ferramentas de IA alinha-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), que prevê a inserção das tecnologias digitais como parte integrante do processo educativo.

Entre as contribuições mais relevantes da inteligência artificial para a educação,



destacam-se a possibilidade de personalização da aprendizagem, a diversificação dos recursos didáticos e a ampliação das práticas sociais de leitura e escrita em ambientes digitais. Xavier (2005) ressalta que, no contexto do letramento digital, não basta dominar os aspectos técnicos do uso das ferramentas, é necessário desenvolver competências para compreender criticamente a informação e participar ativamente das interações mediadas pela tecnologia. Assim, o uso de IA nas aulas de Língua Portuguesa não apenas enriquece a prática docente, mas também favorece a inserção dos alunos nas práticas sociais de linguagem contemporâneas.

Nesse contexto, ferramentas como *ChatGPT*, *Teachy* e *Genially* despontam como recursos que podem auxiliar os professores na elaboração de materiais didáticos mais dinâmicos e interativos. Cada uma delas possui características específicas, mas todas se inserem em um movimento maior de ressignificação do ensino de línguas, aproximando a sala de aula dos ambientes digitais que permeiam o cotidiano dos estudantes.

O *ChatGPT*, desenvolvido pela *OpenAI*, é uma ferramenta baseada em processamento de linguagem natural que permite a interação por meio de textos gerados automaticamente. No ensino de Língua Portuguesa, pode ser utilizado para a criação de atividades de interpretação, produção de textos, reformulação de explicações e até mesmo como apoio para simular diálogos ou debates. Vale destacar que os próprios alunos podem enviar seus resumos e solicitar que o *chat* formule atividades de revisão, por exemplo. Nesse sentido, essa é uma das formas produtivas de ensinar os estudantes a se beneficiarem da IA, ou seja, mostrar as possibilidades de manuseio da ferramenta. Além disso, cabe ao professor ensinar o olhar crítico a respeito das informações geradas pelo *chat*, já que podem ser imprecisas ou não condizer com a realidade. Percebemos, assim, que o uso monitorado e crítico é essencial.

Já o *Teachy* configura-se como uma plataforma voltada especificamente ao contexto educacional, oferecendo suporte à elaboração de planos de aula, atividades interativas e recursos avaliativos. Sua principal contribuição está na organização pedagógica do conteúdo, permitindo que o professor direcione o uso da IA para atender às necessidades específicas da turma. Trata-se de uma excelente ferramenta para a produção de materiais adaptados, já que constroi jogos com agilidade, por exemplo: caça-palavras e palavras cruzadas. Além de tornar os materiais lúdicos, o que também é importante no processo de aprendizagem. Em relação à disciplina de Língua Portuguesa,



por exemplo, a ferramenta pode ser utilizada para estruturar sequências didáticas voltadas à leitura de gêneros textuais ou à produção escrita, ampliando a autonomia docente.



Jogos Educativos
Gere roteiro de jogos para tornar o conteúdo mais lúdico. [Preencher exemplo](#)

Assunto *
Gêneros textuais: notícia e reportagem

Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Opcional)
[EFO6LP02]: Estabelecer relação entre os diferentes gêneros jornalísticos, compreendendo a centralidade da notícia. X

Ano de escolaridade (Opcional)
7º ano

Descrição do jogo (Opcional)
Criar um jogo para alunos do 7º ano sobre gêneros textuais notícia e reportagem. O objetivo é que os alunos compreendam a diferença entre os gêneros e a centralidade da notícia. Materiais disponíveis: canetinhas, lápis, papel e jornais impressos.

Idioma personalizado (Opcional)

Anexar arquivo como conteúdo extra (Opcional) [Anexar arquivos](#)

(criação de jogo com a IA *Teachy*)

Jogo 1: Caça ao Gênero (20 minutos)

Objetivos de Aprendizagem

- Compreender as principais diferenças entre notícia e reportagem.
- Identificar características de cada gênero textual.

Materiais Necessários

- Jornais impressos
- Canetinhas
- Lápis
- Papéis em branco

Regras do Jogo

- Os alunos se dividem em grupos de 4 a 5 participantes.
- Cada grupo recebe um conjunto de recortes de jornais.
- Os grupos devem classificar os textos em "notícias" e "reportagens".
- Os alunos terão 10 minutos para completar a tarefa.
- Após a classificação, cada grupo deve criar um resumo de uma notícia e uma reportagem em papéis em branco.
- Após os 10 minutos de criação, cada grupo apresenta suas criações para a turma.

Descrição Passo a Passo (com minutos)

1. (1 min) Formar grupos e distribuir materiais.
2. (10 min) Classificação de textos: cada grupo deve identificar e separar 2 notícias e 2 reportagens dos jornais.
3. (7 min) Criação de um resumo para uma notícia e uma reportagem.
4. (2 min) Apresentação das criações para a turma.

Condição de Vitória / Pontuação

- Cada grupo recebe 1 ponto pela correta classificação de cada texto.
- 2 pontos pela clareza e originalidade dos resumos apresentados.
- O grupo com mais pontos vence.

Reflexão e Encerramento (2 min)

- Pergunte aos alunos o que aprenderam sobre as diferenças entre notícia e reportagem e como isso impacta a forma como consumimos informação.

(criação de jogo com a IA *Teachy*)

Note que a IA formulou as regras do jogo, mas a escolha dos textos continua sendo do professor, o que demonstra a sua participação ativa na construção do material. É uma falha do senso comum acreditar que a inteligência artificial “fará” o trabalho do educador, na verdade, ela contribui com ideias e faz com que o tempo seja melhor aproveitado.

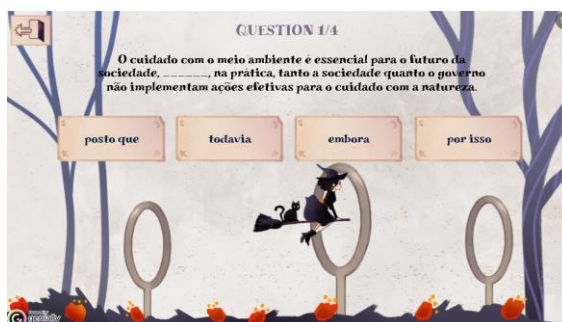
Por fim, o *Genially* diferencia-se por ser uma plataforma de criação de materiais multimodais e interativos, como infográficos, jogos, quizzes e apresentações, extremamente lúdico, possibilita que o professor formule jogos com uma interface



colorida, de modo a explorar o aspecto sensorial dos estudantes.



(jogo elaborado no Genially)



(jogo elaborado no Genially)

Nas imagens, é possível ver um dos jogos de coesão textual que elaborei para minha turma de 7º ano. O uso da inteligência artificial possibilita que o professor se torne, até certo ponto, um programador, mesmo desconhecendo códigos de computação. Destaca-se, assim, que a IA possibilita trabalhar a multimodalidade textual prevista na BNCC, ao mesmo tempo em que desperta maior engajamento dos alunos. Sabe-se que o uso de recursos visuais potencializa a aprendizagem significativa, além de tornar a aula mais interessante, uma vez que desperta a curiosidade do alunado.

Por fim, o ponto negativo é que essas ferramentas, apesar de apresentarem uma boa versão gratuita, têm limitações e são onerosas, já que o valor cobrado pelo uso é em dólar. Nesse aspecto, um dos fatos que pode contribuir para a ampliação do uso da inteligência artificial na educação é a redução de custos para educadores, por exemplo. Algumas ferramentas já preveem essa possibilidade, como o Canva (aplicativo de edição de vídeos, imagens, construção de slides), espera-se que essa realidade possa se estender para as demais tecnologias.



CONCLUSÃO

Portanto, as ferramentas de inteligência artificial analisadas — *ChatGPT*, *Teachy* e *Genially* — não devem ser compreendidas como substitutas do professor, mas como instrumentos de apoio capazes de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Ao integrar tais tecnologias ao ensino de Língua Portuguesa, cria-se um ambiente pedagógico mais dinâmico, crítico e conectado às práticas sociais de linguagem contemporâneas.

Constatou-se que o uso da IA, quando orientado por um olhar pedagógico crítico, favorece tanto a diversificação dos recursos didáticos quanto a inserção dos alunos em práticas de letramento digital (XAVIER, 2005). Isso significa que, mais do que incorporar ferramentas tecnológicas, a escola passa a formar sujeitos capazes de interpretar, produzir e interagir em diferentes linguagens, desenvolvendo competências previstas na BNCC (BRASIL, 2017).

Além disso, as análises apontaram especificidades relevantes: o *ChatGPT* destaca-se pelo potencial de interação textual e geração de atividades, o *Teachy* pela organização pedagógica e criação de sequências didáticas adaptadas, e o *Genially* pela exploração multimodal e lúdica do conteúdo. Tais recursos, quando utilizados de forma articulada, ampliam as possibilidades metodológicas do professor e tornam a aprendizagem mais significativa para os estudantes.

É importante ressaltar, contudo, que o uso da inteligência artificial na educação demanda acompanhamento e mediação docente. Cabe, pois, ao professor assumir o papel de mediador, selecionando e validando os conteúdos produzidos pelas ferramentas, de modo a evitar dependência tecnológica e garantir que a aprendizagem ocorra de forma crítica e contextualizada. Assim, este estudo evidencia que a integração consciente da inteligência artificial ao ensino de Língua Portuguesa contribui para a formação de cidadãos autônomos, criativos e aptos a participar das práticas sociais contemporâneas. Como perspectiva futura, sugere-se o aprofundamento de pesquisas que investiguem os impactos da IA no desenvolvimento de competências linguísticas e críticas dos estudantes, de forma a consolidar seu papel no processo educativo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.



CAMADA, Marcos Yuzuru; DURÃES, Gilvan Martins. Ensino da Inteligência Artificial na Educação Básica: um novo horizonte para as pesquisas brasileiras. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE)*, 31. , 2020, Online. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020 . p. 1553-1562. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12911>. Acesso em: 4 set. 2025.

COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa. Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale: Autêntica, 2011.

DUARTE, J. D.; SILVA, A. P. de P. Letramento Digital: Aspectos Sociais e Possibilidades Pedagógicas - Resenha. *Revista De Educação Do Vale Do Arinos - RELVA*, 3(1), 2016. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/relva/article/view/1468>. Acesso em: 4 set. 2025.

FUJIYOSHI, M. R. dos S. Inteligência Artificial e suas Implicações no Contexto Educacional. *Revista Ilustração*, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 41–52, 2024. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/299>. Acesso em: 9 set. 2025.

KLEIMAN, Angela. Os significados do letramento: uma nova perspectiva de ensino da escrita. Angela B. Kleiman (org.). Campinas, SP: Mercado das Letras, 1998. Disponível em: <https://wac.colostate.edu/docs/books/letramento/significados.pdf>. Acesso em: 7 set. 2025.

KOCH, Ingedore G. Villaça. Introdução à linguística textual: trajetória e grandes temas. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2015.

_____; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. Texto e coerência. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2002.

PUZZO, M. B. Teoria dialógica da linguagem: o ensino da gramática na perspectiva de Bakhtin. *Linha D'Água*, São Paulo, v. 26, n. 2, p. 261–278, 2013. Disponível em: <https://revistas.usp.br/linhadagua/article/view/65163>. Acesso em: 15 jul. 2025.

RUSSELL, S.; NORVIG, P. Artificial Intelligence: A Modern Approach. 3. ed. New Jersey: Prentice Hall, 2013. Disponível em: https://people.engr.tamu.edu/guni/csce642/files/AI_Russell_Norvig.pdf. Acesso em: 2 set. 2025.

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

XAVIER, Antonio Carlos. Letramento digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da leitura e escrita. Recife: EDUFPE, 2005. Disponível em: <https://escolafutura.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/11/letramento-digital-e-ensino.pdf>. Acesso em: 7 set. 2025.

