

COMPETÊNCIAS DIGITAIS: Inteligência Artificial e Práticas Educativas Inovadoras.

Ana Livia Lázaro¹

Rebeca de Almeida Viana²

Rafael Teixeira dos Santos³

Dados de Identificação

Disciplina: Tecnologia Educacional e Educação à Distância

Período: 6º

Curso: Licenciatura em Pedagogia

Objetivo(s) da Ação

Aplicar a Inteligência Artificial como forma de metodologia de ensino aprimorando a prática pedagógica no cotidiano escolar, utilizando recursos de tecnologia da informação e da comunicação e facilitar o ensino-aprendizagem dos alunos através de aplicativos de inteligência artificial.

Este trabalho tem como objetivo geral apresentar a utilização da inteligência artificial e suas aplicações no contexto educacional, com ênfase nas práticas educacionais inovadoras para a construção do conhecimento. Especificamente, por meio dos conceitos básicos da informática, será detalhado como os recursos e tecnologias da informação e comunicação (TICs) utilizados em ambientes educativos potencializa a prática pedagógica em sala de aula proporcionando construção de conhecimento significativa pelos estudantes.

¹ Graduanda do curso de Pedagogia (UGB-FERP)

² Graduanda do curso de Pedagogia (UGB-FERP)

³ Doutor em Educação (UNR), Docente do UGB-FERP.

Conteúdos Trabalhados

Os conteúdos trabalhados foram Educação 4.0 e a revolução tecnológica, tecnologias no cotidiano escolar, diferentes softwares usados na educação, os quais podem ser utilizados como ferramentas importantes para os futuros docentes utilizarem em sala de aula.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) traz a Cultura Digital como uma das Competências Gerais para proporcionar aos alunos uma aprendizagem holística, ou seja, uma educação integral, buscando utilizar a tecnologia a favor do ensino preparando os estudantes para “compreender as suas implicações 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” (Sae Digital, 2021).

A gamificação e as simulações educacionais com Inteligência Artificial (IA), como jogos digitais e aplicativos de criação, podem aumentar o engajamento dos professores com os seus discentes, desenvolvendo habilidades práticas e criativas, proporcionando uma aprendizagem significativa e relevante, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem, não só para os alunos, como para o docente. A Inteligência Artificial está transformando a forma de ensinar e aprender, oportunizando uma aprendizagem significativa para o aluno, pois o processo educativo parte de uma ferramenta que faz parte da sua vida, oportunizando o discente a criar e inovar a partir de conceitos aprendidos em sala de aula, teoria e prática, a práxis.

Procedimentos

Os procedimentos adotados resultam de uma reflexão criativa do professor focado no estímulo de uso de aplicativos que contém diversas inteligências artificiais que facilitam o ensino-aprendizagem. Simulando em sala o uso de diversos aplicativos, como o SUNO, ferramenta que permite que usuários criem músicas de forma gratuita e intuitiva, facilitando o processo criativo sem a necessidade de uma formação formal em música, podendo ser usada para diversos meios na educação, como: músicas de acordo com o conteúdo, músicas para projetos com crianças e

atividades em todas as modalidades de ensino, tendo em vista que a música permeia diversas idades, seguintes passos:

- 1- Aulas expositivas “dialogadas”, efetuadas em encontros anteriores ao de simulação, tratando dos conceitos e a teoria do aplicativo e a forma que poderia ser inserido no âmbito escolar.
- 2- Experimentação: Apresentação da ferramenta aos alunos como um recurso pedagógico durante a aula.
- 3- Relato: Uma das alunas, durante a aula, criou uma música para representar a escola na qual atua, chamada “Pinguinho de Gente”, em Volta Redonda, com a ferramenta. A música criada foi colocada em um vídeo de um passeio feito com os alunos, apresentada na reunião de pais e responsáveis e cantada pelos funcionários no musical de encerramento de toda escola para os alunos e familiares, tornando a música marca da unidade escolar.
- 4- Foi apresentado para diversos alunos do Centro Universitário Geraldo Di Biase (UGB) a forma que foi utilizada a Inteligência Artificial através do aplicativo SUNO e como proporcionou memórias afetivas da escola para toda comunidade escolar em que a aluna trabalha.

Observação: As aulas foram executadas na Sala de Metodologias Ativas e na Sala de aula comum do curso de Pedagogia.

Figura 1. Música criada no aplicativo SUNO



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Resultados

O resultado obtido com a prática demonstrou grande entusiasmo por parte da turma, que utilizou as ferramentas tecnológicas em seu dia a dia, seja na escola em que trabalham ou na faculdade em outras disciplinas. As aulas ministradas pelo professor Rafael foram de suma importância para a turma, visto que promoveu a aquisição de consciência da relevância que a AI e suas ferramentas tem dentro da sala de aula, percebemos como podemos usá-las de forma criativa, lúdica e oferecendo uma aprendizagem significativa aos nossos educandos.

Foi possível observar que através da inteligência artificial o trabalho dos docentes pode ser facilitado e aprimorado, contanto que os professores estejam dispostos a aprenderem mais sobre a Educação 4.0, metodologias ativas e se familiarizem com as ferramentas tecnológicas atuais, tendo em mente que, a sua formação deve ser continuada e incessante.

Aprendemos que não devemos temer o “novo”, mas sim, escapar da zona de conforto e de proporcionar “mais do mesmo” aos alunos, de forma que se interessem pelas aulas assim como nós, futuros pedagogos, nos interessamos nas aulas de Tecnologia Educacional, onde tivemos a oportunidade de observar, na prática, que as aulas que contam com ferramentas tecnológicas não precisam ser sempre utilizando um computador ou uma tela, como afirma o educador Seymour Papert, “você não pode ensinar as pessoas tudo o que eles precisam saber. O melhor que você pode

fazer é posicioná-los onde eles podem encontrar o que eles precisam saber quando precisam saber.”

Para visualizar os trabalhos desenvolvidos pelos estudantes do 6º período de Pedagogia, convidamos você a acessar os links abaixo:

- Personograma Quem sou eu?

<https://search.app/hemUGfby8iFJtd9d8>

- Atividade Quadrantes Híbridos de Aprendizagem

https://www.canva.com/design/DAGRJn9oMcg/jGfg8GQ0GZyGB2N3OrH8LQ/view?utm_content=DAGRJn9oMcg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=viewer

- Música criada pela autora Ana Livia para o Centro Municipal de Educação Infantil Pinguinho de Gente

<https://suno.com/song/35d51fcd-1a99-4a65-91ad-7e47e5ba768b>

Referências

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR, Bncc *et al.* Base Nacional Comum Curricular: Entenda as competências que são o “fio condutor” da BNCC. **Sae Digital**, 2021. Disponível em: <https://sae.digital/base-nacional-comum-curricular-competencias/>. Acesso em: 07 jan. 2025.

Entenda o que são metodologias ativas e como usar a tecnologia para aprimorar o ensino. **Conexia Educação**, 2022. Disponível em: <https://blog.conexia.com.br/metodologias-ativas/>. Acesso em: 07 jan. 2025.

JÚNIOR , João Fernando; LIMA , Presleyson Plínio; ARCANJO , Cláudio Firmino; SOUSA , Fabrícia Fátima; SANTOS , Márcia Maria; LEME , Mário; GOMES , Neirivaldo Caetano. Olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. **REBENA: Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, 2023. Disponível em: <https://rebenas.emnuvens.com.br/revista/article/download/70/66/146>. Acesso em: 15 jan. 2025.

SOFFNER, R. K. **A promessa de Papert: tecnologias digitais, inovação e práticas educativas**. Revista de Ciências da Educação, v. XXIII, p. 1-20, 2021.