

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA SALA DE AULA: O PAPEL DO CHATGPT E AS FERRAMENTAS GENERATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE CLASSROOM: THE ROLE OF CHATGPT
AND GENERATIVE TOOLS IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS

Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas • 06/07/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/783037607](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/783037607)

Jean Pablo Nery¹

Cleibe da Silva Costa²

Naiane Perez Euzebio³

Wilsaner Gomes de Souza⁴

Denise Scalia de Souza⁵

Renato Pereira do Prado⁶

Fabio Henrique Ribeiro⁷

Verônica Daniela Gomes de Lima⁸

RESUMO

Esse trabalho possui por intencionalidade maior, o de buscar somar com significativas considerações acerca da aplicabilidade da Inteligência Artificial, sob o viés do papel do ChatGPT e suas ferramentas generativas no que remete ao processo de ensino-aprendizado dos discentes, seja dentro ou fora da sala de aula. A problematização desse trabalho vai de encontro a buscar responder a seguinte pergunta: “Qual o papel do ChatGPT e das ferramentas generativas no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem dos estudantes em sala de aula?” O objetivo geral desse estudo culminou em contribuir com importantes reflexões acerca de fomentar sobre a Inteligência Artificial na sala de aula, frente ao papel do ChatGPT no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. A metodologia desse trabalho é o de pesquisa teórico-bibliográfica e qualitativa, de natureza básica, com intuito de buscar informações fundamentadas em livros, artigos, dissertações, trabalhos acadêmicos de teses e monografias. Os resultados desse trabalho foram de encontro a levantar discussões que envolveram reflexões significativas acerca de que a Inteligência Artificial na sala de aula possui papel relevante e assim, recursos como o ChatGPT e as ferramentas generativas podem ser utilizadas para a ensino-aprendizagem, conseguindo melhorar os processos relacionados com a inserção – continuidade de saberes. A conclusão desse estudo é a de que no contexto de Cultura digital, faz-se relevante compreender que quando a tecnologia é transformada em incentivo ao ensino-aprendizado dos alunos, com aulas mais dinâmicas, diversificadas, lúdicas e atrativas, os alunos se sentem mais motivados a descobrir novas formas de aprendizado e conseqüentemente o aprendizado fica mais leve, com mais essa ferramenta a disposição do professor.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; ChatGPT; Ferramentas generativas; Ensino-Aprendizado; Estudantes; Sala de aula.

ABSTRACT

This work has, as its main intention, to try to add meaningful considerations about the applicability of Artificial Intelligence, focusing on the role of ChatGPT and its generative tools in relation to the teaching-learning process of students, whether inside or outside the classroom. The problem this work addresses is aimed at trying to answer the following question: 'What is the role of ChatGPT and generative tools regarding the teaching-learning process of students in the classroom?' The overall goal of this study was to contribute with important reflections on fostering Artificial Intelligence in the classroom, considering ChatGPT's role in the students' teaching-learning process. The methodology of this work is theoretical-bibliographic and qualitative research, of a basic nature, aiming to seek information based on books, articles, dissertations, academic papers, theses, and monographs. The results of this work led to discussions that involved significant reflections on the fact that Artificial Intelligence in the classroom plays an important role, and thus, resources like ChatGPT and generative tools can be used for teaching and learning, helping to improve processes related to the insertion and continuity of knowledge. The conclusion of this study is that in the context of digital culture, it is important to understand that when technology is used to encourage student teaching and learning, with classes that are more dynamic, diverse, playful, and engaging, students feel more motivated to discover new ways of learning, and consequently, learning becomes easier, with this additional tool available for the teacher.

Keywords: Artificial Intelligence; ChatGPT; Generative Tools; Teaching-Learning; Students; Classroom.

1. INTRODUÇÃO

É de conhecimento que as tecnologias da comunicação e informação, vêm transformando a sociedade moderna, de forma distinta e com grande velocidade, fundamentada em redes tecnológicas que possui por objetivo maior, o de organizar e distribuir o processo da informação de maneira dinâmica. No campo da educação não é diferente, pois as TIC's podem ser vistas como ferramentas essenciais que podem contribuir de forma muito significativa, para a cultura digital dos estudantes, seja dentro ou fora dos muros da escola.

Frente a essas considerações, a temática que envolve o respectivo trabalho vai de encontro a buscar somar com significativas considerações acerca da aplicabilidade da Inteligência Artificial, sob o viés do papel do ChatGPT e suas ferramentas generativas no que remete ao processo de ensino-aprendizado dos discentes, seja dentro ou fora da sala de aula.

A problematização desse trabalho vai de encontro a buscar responder a seguinte pergunta: “Qual o papel do ChatGPT e das ferramentas generativas no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem dos estudantes em sala de aula?”

O objetivo geral desse estudo culminou em contribuir com importantes reflexões acerca de fomentar sobre a Inteligência Artificial na sala de aula, frente ao papel do ChatGPT no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Já os Objetivos específicos, esses buscaram exercer as seguintes compreensões: Fomentar que o ChatGPT possui uma abordagem inovadora e inclusiva que pode estimular o protagonismo estudantil e a aprendizagem significativa;

Destacar que a Inteligência Artificial no contexto educacional, promove a inclusão digital e o desenvolvimento do pensamento computacional, por meio do ensino de programação, como estratégia para potencializar a comunicação, a criatividade e a resolução de problemas em escolas públicas; Enfatizar que a crescente digitalização da sociedade demanda que os indivíduos desenvolvam competências que vão além do uso passivo da tecnologia, tornando-se criadores e solucionadores de desafios do mundo digital.

Assim, esse estudo se justifica ser relevante, porque acredita que ao aprender a usar recursos como a Inteligência Artificial sob as luzes do ChatGPT e suas ferramentas generativas, os estudantes não apenas compreendem melhor o funcionamento das tecnologias que os cercam, mas também desenvolvem autonomia, novos saberes, protagonismo, trabalho em equipe e raciocínio crítico-reflexivo. Em um mundo cada vez mais digital, preparar os estudantes para lidar com esses desafios desde cedo é fundamental para garantir sua inclusão social, digital e profissional no futuro.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) já reconhece a importância da cultura digital e do pensamento computacional na formação dos estudantes, incentivando a introdução de conceitos de programação desde os anos iniciais. Dessa forma, o respectivo trabalho buscou integrar tecnologia e comunicação ao ensino fundamental, utilizando a programação como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (BRASIL, 2017).

Para o desenvolvimento metodológico desse estudo optou-se por uma pesquisa teórico-bibliográfica e qualitativa, de natureza básica,

com intuito de buscar informações fundamentadas em livros, artigos, dissertações, trabalhos acadêmicos de teses e monografias, no que tange a finalidade de se desenvolver uma revisão da literatura sobre o tema em questão, no sentido de fazer uma avaliação crítica dos estudos e fundamentação científica desse trabalho.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Breve Definição de Inteligência Artificial: Do Surgimento aos Dias Atuais

Estudos apontam que a Inteligência Artificial teve seu início no Século XX, porém, sua definição e conceito remetem-se à Grécia Antiga, do Século XII até IV D.C. Nesta época já se discutia acerca de um recurso artificial que fosse capaz de executar tarefas humanas, porém, tal percepção estava mais atrelada ao campo místico do que do concreto (MACIEL, 2026).

Mas, foi a partir de 1940 que as conjecturas abstratas acerca do surgimento da Inteligência Artificial passam a adquirir um olhar mais sólido com o surgimento dos primeiros computadores. Assim, mesmo que os primeiros aparelhos estivessem direcionados a fins militares, estas máquinas reforçaram a percepção de que a tecnologia da Informação e comunicação poderiam ser capazes de realizar tarefas consideradas exclusivas como humanas (SHIMABUKURO; LIMA, 2025).

No ano de 1943 o lógico e cientista cognitivo Walter Pitts acompanhado do neuroanatomista e psicólogo especialista em atividades cibernéticas o norteamericano Warren McCulloch apresentaram uma espécie de modelo matemático e mais reduzido

para sintetizar o funcionamento neural do cérebro humano, também intitulado como redes neurais que serviu de base estratégica para estudos sobre algoritmos e aprendizados mais detalhados (MACIEL, 2026).

Porém, torna-se relevante destacar que em 1956, na Conferência de Dartmouth o grande e talentoso cientista da computação e matemático, o estadunidense John McCarthy (1927-2011) que é considerado como o “Pai da Inteligência Artificial”, bem como, ele foi o propulsor da linguagem de programação (LISP), contribuindo para o design da Linguagem ALGOL, bem como, foi ele que deu início ao conceito de time-sharing, inventando também o coletor de lixo em computação (SHIMABUKURO; LIMA, 2025).

Contudo, frente a tantas contribuições de grandes pensadores do vasto campo da ciência e da matemática aliadas a tecnologia computacional, a magnífica história da Inteligência Artificial em suma, resulta sob o véis de ofertar recursos com capacidades similares ao de seres humanos, com o objetivo de estar relacionada ao funcionamento do cérebro humano (DINIZ, 2024).

Dessa forma, diversas pesquisas, estudos e avanços na área que resultaram em aplicabilidades advindas da Inteligência Artificial são capazes de executar tarefas, aprender, solucionar problemas matemáticos, processar dados, criar novos conteúdos e identificar padrões. E como resultado, todas essas ferramentas conseguiram revolucionar processos em inúmeros eixos e passaram assim, a fazer parte do cotidiano diário de milhares de indivíduos, no mundo todo (LEE, KAI-FU, 2019).

2.2. Educação e Tecnologia no Contexto Social

As tecnologias surgiram para facilitar e melhorar a vida das pessoas, automatizando processos, atividades que antes eram feitas pelos homens, hoje as máquinas fazem sem nenhum problema e a sociedade atual desfruta dos privilégios do mundo moderno (RAMALHO, SIMÃO e PAULO, 2014).

Ferreira e Pereira (2013) afirmam que “atualmente, nossa sociedade vivencia uma época cercada de tecnologias a na qual os recursos tecnológicos invadem todas as esferas da sociedade moderna”. Segundo Smole, Diniz & Milani (2007), quando os alunos entram na discussão com seus pares, o aluno pode desenvolver o seu potencial de participação, cooperação, respeito mútuo e crítica. Para Machado (2002), a capacidade de projetar é um bem supremo que está acima do bem e do mal e sem dúvida tem o seu potencial desenvolvimento propiciado pela utilização pertinente e sistemática de jogos em atividades didáticas.

As inovações tecnológicas que vem sendo inseridas na sociedade ao longo dos tempos e começam a mudar nossa forma de pensar e agir. Estas influenciam diversos setores da sociedade determinando uma importante reflexão e análise das possibilidades de utilização das novas linguagens que abrangem as modalidades de ensino. (RAMALHO, SIMÃO e PAULO, 2014, p.01).

Machado (2002 p. 80) corrobora com significativas questões relacionadas à realidade educacional Brasileira:

*O número insuficiente de escolas;
A desigualdade nas oportunidades de ingresso;
A falta de preparo dos professores;
A limitação dos recursos para a educação, dentre
outras.*

“É através da tecnologia que os países subdesenvolvidos conseguirão acelerar o seu processo de desenvolvimento econômico”. (MACHADO, 2002 p. 81). Para Ferreira; Pereira (2003, p.03):

Entretanto, sozinhos os jogos digitais são apenas instrumentos, é preciso ações de políticas públicas voltadas ao uso dessas tecnologias de uma maneira integrada aos conteúdos da disciplina em questão, baseadas na série e modalidade de ensino pautada na construção do pensamento lógico vinculado à informatização e aplicação de atividades que se valem das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação na escola, aplicadas à integração das disciplinas.

Segundo Prensky (2010, p. 128), "a motivação dos estudantes para o aprendizado é uma mistura de objetivos intrínsecos e recompensas extrínsecas, combinadas com fatores psicológicos, como medo e necessidade de agradar". Portanto, os quizzes podem ser utilizados como uma ferramenta que pode despertar o interesse e a atenção

desta nova geração que é muito adepta aos inúmeros recursos digitais.

Assim, a busca da qualidade de ensino na formação básica voltada para a construção da cidadania, para uma educação sedimentada no aprender a conhecer, aprender a fazer, requer um cuidado especial com a formação continuada desse profissional (professor), com um olhar crítico e criativo cuja sua principal função docente é o de buscar instigar aos seus discentes tornarem-se sujeitos questionadores, reflexivos, autônomos e superadores (COSTA, 2014).

“As possibilidades de aplicar o aprendido, tanto na solução de problemas da vida prática como em novos aprendizados ou pesquisas, dependem da modalidade de ensino desenvolvido”. Bicudo (1999 p.154). O mesmo autor afirma que as aulas devem ser compostas de situações escolhidas com a participação dos alunos. Nestas eles realizam atividades ou resolvem problemas (reais) para atingir objetivos.

"Diante dos desafios propostos pelas novas ferramentas de educação digital, torna-se necessário reformular as formas de aprender, ensinar, transmitir conhecimento e prender o foco do aluno durante o processo de aprendizagem". (RAMALHO, SIMÃO e PAULO, 2014 p.02).

"A utilização de estratégias didático-pedagógicas deve ser desafiadora e provocadora, levando-se em conta a construção dos estudantes, suas hipóteses e estratégias na resolução de problemas apresentados". (SEEDF, 2017 p. 14). De acordo com Smole, Diniz & Milani (2007), para se chegar a uma perspectiva, a essência está em

saber problematizar e não apenas formular perguntas em situações que não possuem clareza de objetivos a serem alcançados.

A perspectiva metodológica da resolução de problemas caracteriza-se ainda por uma postura de inconformismo frente aos obstáculos e ao que foi estabelecido por outros, sendo um exercício contínuo de desenvolvimento do senso crítico e da criatividade, características primordiais daqueles que fazem ciência e objetivos do ensino escolar. (SMOLE, DINIZ & MILANI, 2007, p. 13).

Silva (2012) corrobora em fomentar que estamos em um momento em que cresce a disseminação do computador na educação. Uma das novas formas de emprego do computador é como ferramenta educacional com o qual o aluno resolve problemas significativos, utilizando-se assim dos recursos disponíveis.

2.3. A Importância Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação Como Ferramenta Didático-Pedagógica na Educação

Quando a tecnologia é transformada em um estímulo ao aprendizado dos alunos, todos que fazem parte da educação ganham, com aulas mais dinâmicas, com alunos motivados a descobrir novas formas de aprendizado e conseqüentemente o aprendizado fica mais leve, com mais essa ferramenta a disposição do professor (SILVA, 2012).

Segundo Fialho (2008), a elaboração de aulas mais dinâmicas pode até oferecer mais trabalho aos professores, porém, o retorno consegue ser bastante significativo, de qualidade e gratificante quando o docente se dispõe a criar novas maneiras de ensinar, deixando de lado a “mesmice” das aulas rotineiras. “É essencial que o professor se aproprie de uma gama de saberes advindos com a presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação, para que estes possam ser sistematizados em sua prática pedagógica diária” (SOUSA; MOITA; CARVALHO, 2011, p. 20).

“As novas gerações estão crescendo em uma sociedade da informação e os sistemas educacionais precisam se adaptar a essa nova realidade não podem ficar alheias a tal fato.” Para Borba e Penteado (2003), existem no meio acadêmico indícios que apontam que “o computador” pode ser usado como ferramenta metodológica para solucionar problemas educacionais. O mesmo afirma que, a relação entre informática e o ensino escolar deve ser vista como uma transformação da própria prática educativa.

Todavia, a existência dos recursos tecnológicos na escola, bem como a ampliação do seu acesso, não garante o seu uso adequado por parte do docente que muitas vezes, não tem competência para utilizar tais ferramentas de ensino (GIROTO; POKER; OMOTE, 2012, p. 22). Martorelli (2014, p.97) corrobora em afirmar que:

A crescente evolução e utilização das tecnologias associadas à educação vêm causando grandes transformações nas concepções de ensino e fazendo com que as pessoas passem a conviver com a ideia de aprendizagem sem barreiras e sem pré-requisitos. Isso implica novos conceitos do conhecimento, do processo de ensino e de aprendizagem, fazendo com que repensemos as práticas pedagógicas, a ação da escola, o papel do professor e do aluno diante desse novo contexto.

Assim, existe uma discussão entre os professores e especialistas no assunto sobre as vantagens e desvantagens do uso das TIC's em sala de aula, a tecnologia não é um problema, mas a forma como utilizamos a tecnologia deve ser discutida, segundo Borba e Penteado (2003), o computador pode desencadear o surgimento de novas possibilidades para o desenvolvimento do profissional da educação. "A aplicação das propostas de inovação pedagógica compreende uma reviravolta do ensino e revisão de muitos mitos ou preconceitos". (BICUDO, 1999 p. 164).

De acordo com Macedo e Bezerra (2013), é necessário reverter a aversão e o desinteresse dos alunos nas aulas tradicionais, mostrando para os professores que não basta dominar os conteúdos escolares, porém é imprescindível criar estratégias de ensino que despertem o interesse e a curiosidade dos alunos, visando dessa forma podemos garantir uma melhor aprendizagem.

Portanto, o ato de aprender deverá ser visto como um processo que abarque a produção, criação e uso de significados objetivando-se assim os educandos a conhecerem e compreenderem e, assim significar. Neste véis, a aprendizagem carece ser associada ao processo de compreensão do mundo material e simbólico, que conjecture gerações, apropriações, transformações e organizações de significações. Por isso, postula-se que aprender é um processo de definições, isto é, um processo que mobiliza conceitos, criando e recriando-os (MACEDO e BEZERRA, 2013).

2.4. O Uso do ChatGPT e das Ferramentas Generativas Como Ferramenta Didático-Pedagógica em Sala de Aula: Novos Olhares

No atual momento da sociedade, onde a informação está cada vez mais acessível, a tecnologia é uma realidade presente na vida de todos nós, sendo assim, é de conhecimento universal que desde as escolas até as universidades utilizam-se de tecnologias disponíveis de forma muito limitada, ou seja, os conhecimentos adquiridos por meio dos recursos advindos da Inteligência Artificial ainda possuem usos limitados por parte do conteúdo acadêmico (ROCHA, 2009).

De acordo com a *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* a UNESCO (2024) ou em português, "Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura" em seu Guia intitulado de: "Guia para a IA Generativa na educação e na pesquisa (2023, p.5):

A Inteligência Artificial Generativa (IAGen) ganhou conhecimento público no final de 2022 com o lançamento do ChatGPT, o qual se tornou o aplicativo com crescimento mais rápido da história. Com o poder de imitar as capacidades humanas para produzir respostas como textos, imagens, vídeos, músicas e códigos de software, essas aplicações de IAGen causaram ampla comoção. Milhões de pessoas estão utilizando a IAGen em suas vidas, diariamente, e o potencial de adaptar os modelos para aplicações de domínios específicos com IA parecem ser ilimitadas.

No campo da Educação, a IA pode ser utilizada como ferramenta de automatização para somar com alguns níveis básicos de seja de redação ou de criação artística e de pesquisa, sendo de suma importância para a educação, nesta nova fase da Era Digital, principalmente se o acesso e uso tiverem um planejamento pedagógico (RODRIGUES; RODRIGUES, 2023).

Ainda, Rodrigues e Rodrigues (2023) chamam a atenção no que remete a desconsiderar que nos dias atuais, a presença constante da Inteligência Artificial na área educacional, como ainda ocorre em parte do eixo acadêmico pode ser tão prejudicial quanto sua adoção indiscriminada, sem um direcionamento pedagógico direcionado e adequado.

Frente a essas premissas esse estudo se justifica frente à intenção de ressaltar que a função da inteligência artificial no contexto da

educação, como por exemplo o ChatGPT, ainda é visto por uma grande parcela dos professores como uma espécie de recurso que diminui o engajamento cognitivo e habilidades mentais do estudante, e por motivos assim, estes docentes não vêm a importância que essa ferramenta se utilizada de maneira direcionada, responsável e didática, poderá somar de forma benéfica no currículo escolar (SANTAELLA; RIBEIRO; ALZAMORA, 2023).

De acordo com o Guia IA para Inteligência Generativa na educação e na Pesquisa (2024, p.30):

À medida que as ferramentas de IAGen conseguem automatizar cada vez mais alguns níveis básicos de redação e criação artística, elas estão forçando os formuladores de políticas e instituições educacionais a reavaliarem o porquê, o quê e como aprendemos. Essas considerações são cruciais para a educação nesta nova fase da Era Digital.

Frente essas considerações, observa-se que as ferramentas de IAGen em sala de aula podem auxiliar o professor no ensino das disciplinas, dentro dos conteúdos ministrados, o aluno vai se sentir motivado e encantado com novas possibilidades de aprendizado, sem esquecer-se da principal finalidade da Inteligência Artificial que se bem direcionada, poderá causar no ensino-aprendizado do usuário (TAVARES; MEIRA; DO AMARAL, 2020).

Cada aluno tem uma forma de aprender, alguns têm mais facilidade no entendimento do conteúdo através de novas abordagens, muitos

discentes repetem o ano, porque às vezes possuem dificuldade de aprendizagem ou déficit de atenção, por isso eles se afastam dos demais colegas (MELO JÚNIOR et al., 2025).

Assim, a tecnologia pode ser mais uma forma de trazer esse estudante para interagir com a turma, através de atividades orientadas sejam elas individuais, em duplas ou em grupo, onde cada aluno tem o importante papel de ser o protagonista de seu próprio aprendizado, de forma autônoma, crítica, responsável e reflexiva (MACEDO; OSÓRIO, 2023).

Outro ponto relevante a ser destacado e refletido é o de que os órgãos públicos podem incentivar a inclusão da Inteligência Artificial, tendo-se o ChatGPT e as ferramentas generativas no ambiente escolar, incluindo os nos laboratórios de informática não apenas de forma lúdica, como também didática e pedagógica, dispondo-se assim de novos equipamentos tecnológicos, *notebooks*, *tablets*, computadores, desktops, através de cursos à distância (*online*) ou presenciais, podendo sim ser uma das possibilidades que o poder público possui, ao seu dispor para uma melhor qualificação dos alunos, professores e responsáveis pela educação, onde todos os envolvidos nessa área devem dispor-se dos recursos para estarem motivados a ensinar e a pensar “fora da caixa” (VELÁSQUEZ, 2023).

Contudo, ficar sentado apenas ouvindo o que o professor fala e escreve no quadro, foi um método que já foi muito usado no século passado, porém nos dias atuais existem outras formas mais envolventes para atrair a atenção dos alunos em relação ao conhecimento, mostrando através de exemplos práticos a utilização da tecnologia (MELO JÚNIOR et al., 2025).

3. METODOLOGIA

Metodologicamente, esse estudo se caracteriza como uma revisão exploratório-bibliográfica, de cunho qualitativo, pois se estuda assim, a produção acadêmica de diversos autores, tendo por enfoque temas relacionados ao enunciado deste trabalho e assim, não foram utilizados métodos ou dados estatísticos. Segundo Marcone e Lakatos (2017) pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.

Desta forma, pode-se afirmar que a pesquisa bibliográfica objetiva a busca pela resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas, é considerado um dos mais importantes, pois pode ser utilizado como base para o desenvolvimento de outros trabalhos, quanto na vida acadêmica ou fora dela (PEREIRA et al., 2018).

O mesmo autor define a pesquisa bibliográfica como uma ferramenta indispensável para qualquer tipo de pesquisa, pois seu principal objetivo é o de conhecer e analisar contribuições teóricas existentes sobre um determinado tema ou problema.

Todos os dados utilizados foram coletados apenas em fontes nacionais e disponibilizados na íntegra. Foram excluídos do estudo, artigos incompletos em que só se disponibilizam o resumo, dados em idiomas diferentes de português, títulos que não condizem com os descritores, artigos sem referência do autor, além de texto sem elemento relevante ao escopo do respectivo estudo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados desse trabalho foram de encontro a levantar discussões que envolveram reflexões significativas acerca de que a Inteligência Artificial na sala de aula possui papel relevante e assim, recursos como o ChatGPT e as ferramentas generativas podem ser utilizadas para a ensino-aprendizagem, conseguindo melhorar os processos relacionados com a inserção – continuidade de saberes. Assim, esse estudo conclui que as novas tecnologias são fundamentais para o desenvolvimento da Andragogia, desenvolvendo no aluno adulto pertencente ao sistema de educação formal, suas competências de base.

Dessa forma, como a tecnologia mesmo na atualidade tornou-se algo ainda recente, principalmente no cenário acadêmico, existe certa rejeição por parte de alguns professores sobre a inclusão de jogos digitais como forma metodológica aplicada ao ensino, pelo aspecto de não estarem preparados para ensinar usando essas novas ferramentas que o mundo moderno oferece, por isso é fundamental que os professores estejam preparados e possam acompanhar a tecnologia, pois em um ambiente de aprendizado constante é cada vez mais desafiador ensinar os alunos a arte do aprendizado com ferramentas e tecnologias ultrapassadas, onde o aluno é um mero expectador.

Portanto, o respectivo trabalho resultou em significativas reflexões que nortearam-no, sob o olhar de que as tecnologias integradas ao uso da Inteligência artificial, de forma específica e objeto desse estudo, ao ChatGPT e as ferramentas generativas em sala de aula são ferramentas de suma importância onde seu uso interativo junto aos professores e alunos de forma a completar o ciclo de aprendizagem, podendo elas, contribuir significadamente e democraticamente para processo de ensino-aprendizagem, perante

a busca de conquistar melhores resultados de saberes, beneficiando-se assim os educandos, no processo de aprendizagem como interventora e viabilizadora da participação de todos os alunos, de maneira coletiva, participativa e social.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, nesse contexto de Cultura digital, faz-se relevante compreender que quando a tecnologia é transformada em incentivo ao ensino-aprendizado dos alunos, com aulas mais dinâmicas, diversificadas, lúdicas e atrativas, os alunos se sentem mais motivados a descobrir novas formas de aprendizado e conseqüentemente o aprendizado fica mais leve, com mais essa ferramenta a disposição do professor. Portanto, as tecnologias digitais podem ser vistas como oportunidades aproveitadas pela escola para impulsionar a educação, de acordo com as necessidades sociais de cada época.

Frente a essas considerações, esse estudo conclui que a inclusão da Inteligência Artificial, tendo-se o ChatGPT e as ferramentas generativas se utilizadas de forma direcionada, planejada, orientada e pedagógica poderão ser recursos didáticos de suma importância para que o professor busque por meio das mais diversas metodologias didáticas, a possibilidade do uso das novas Tecnologias Digitais, no vasto campo da educação e suas nuances.

Assim, este estudo acredita que o uso da Inteligência Artificial, sob o uso o ChatGPT e das diversas ferramentas generativas se colocadas em prática em sala de aula, perscrutem aumentar o olhar frente a ações docentes, tendo por foco norteador a transposição do ensinar e aprender, ou seja, oferecer elementos ricos em excelência de

propor possibilidades, onde tira-se o sujeito sob mero observador e substitui-se pelo cidadão contestador, que se incomoda com os fatos do dia-a-dia e impõe-se, na análise das informações a ele oferecida, organizando novas competências linguísticas e cognitivas.

Dessa forma, são de suma relevância as contribuições dos importantes métodos de ensino no âmbito escolar, se as mesmas estiverem exclusivamente voltadas como elemento didático-pedagógico revertido para despertar no educando uma maior participação e interesse nas matérias e atividades escolares desenvolvidas pelos professores, podendo também ser uma iniciativa para o sucesso da Educação do Século XXI, com a intenção maior de instigar nos educandos, um potencial que poderá diminuir o provável medo de descobrir/conhecer/participar e se interessar, medo esse que possivelmente possa ter vindo de metodologias didáticas em suma, entediantes e tradicionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. **Pesquisa Em Educação Matemática: Concepções E Perspectivas.** São Paulo: Editora UNESP, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 18 de jun. 2026.

FERREIRA, G. R. A. M.; PEREIRA, S. L. P. O. **Jogos Digitais No Ensino Formal Em Escolas Da Rede Pública: Possibilidade E Interações.** Salvador: Simsocial (Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade), 2013.

FIALHO, Neusa Nogueira – FACINTER. **Os Jogos Pedagógicos Como Ferramentas De Ensino.** Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf. Acesso realizado em: 20 de jun. 2026.

GIROTO, Claudia Regina Mosca; POKER, Rosimar Bartolini; OMOTE, Sadao; et al. **As Tecnologias nas Práticas Pedagógicas Inclusivas.** São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa. 2024. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390241/PDF/390241por.pdf.multi>. Acesso em: 23 de jun. 2026.

LEE, Kai-Fu. Inteligência artificial. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

MACEDO, E. S; BEZERRA, O. M.; **Atividades e Jogos Matemáticos.** VI Congresso Internacional de Ensino da Matemática: Rio Grande do Sul, 2013.

MACEDO, Y. M., & OSÓRIO, A. C. do N. (2023). **Educação profissional e tecnológica frente às novas tendências educacionais no Brasil: Uma perspectiva foucaultiana.** Boletim de Conjuntura (BOCA), 13(39), 1-12. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7686806>. Acesso em: 25 de jun. 2026.

MACHADO, Nilson José. **MATEMÁTICA E EDUCAÇÃO: Alegorias, Tecnologias E Temas Afins.** 4. Ed. São Paulo, Cortez, 2002.

MACIEL, Gabriele. **Descubra como nasceu a Inteligência Artificial: o verão de 1956 que mudou a história da tecnologia. Fontes da Comunicação Científica.** 2026. Disponível em:

<https://mba.iabigdata.icmc.usp.br/descubra-como-nasceu-a-inteligencia-artificial-o-verao-de-1956-que-mudou-a-historia-da-tecnologia/>. Acesso em: 19 de jun. 2026.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo. Editora Atlas, 2017.

MARTORELLI, B. C. P. C; **O USO DAS TECNOLOGIAS EM UMA PERSPECTIVA INCLUSIVA**: Revista EDUC-Faculdade de Duque de Caxias. Dez. 2014. Disponível em: <http://www.faculadadededuquedecaxias.edu.br/educ/downloads/numero2/8-o-uso-das-tecnologias-em-uma-perspectiva-inclusiva.pdf>.

Acesso em: 16 de jun. 2026.

MELO JÚNIOR, H. G., et al., **Tecnologias emergentes na educação: Impactos, desafios e perspectivas para o ensino contemporâneo**. Aracê, 7(1), 1234-1251. 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/arev7n1-075>. Acesso em: 25 de jun. 2026.

PRENSKY, Marc. **"Não me atrapalhe, mãe - Eu estou aprendendo!": como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI - e como você pode ajudar!**. Tradução Livia Bergo. São Paulo: Phorte, 2010.

RAMALHO, J. E.; SIMÃO, F.; PAULO, A. B. D.; **APRENDIZAGEM POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO DE CASO DO JOGO ANIMAL CROSSING**. Ensaios Pedagógicos, Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET. ISSN 2175-1773- Dezembro de 2014. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n8/artigo-4.pdf>. Acesso: 14 de jun. 2026.

RODRIGUES, Olira S. e RODRIGUES, Karoline S. **A inteligência artificial na educação: os desafios do ChatGPT.** Anápolis: Universidade Estadual do Goiás, Programa de Pós graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias, Setembro de 2023.

SANTAELLA, Lúcia (autor); RIBEIRO, Daniel M e ALZAMORA, Geane (org.). **Pensar a Inteligência Artificial: cultura de plataformas e desafios à criatividade.** Belo Horizonte: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2023.

SEEDF. **Secretaria De Estado De Educação Do Distrito Federal.** Disponível em: http://www.cre.se.df.gov.br/ascom/documentos/subeb/cur_mov/4_ensino_fundamental_anos_finais.pdf. Acesso em: 22 de jun. 2026.

SHIMABUKURO, Igor; LIMA, Lucas. História da inteligência artificial: quem criou e como surgiu a tecnologia revolucionária. TEcblog. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/historia-da-inteligencia-artificial-quem-criou-e-como-surgiu-a-tecnologia-revolucionaria/>. Acesso em: 20 de jun. 2026.

SILVA, M. G. G.; **Educação E Professor Diante Do Uso Das Novas Tecnologias.** IV FIPED Fórum Internacional de Pedagogia – Piauí. Campina Grande REALIZE Editora, 2012.

SMOLE, K. C. S.; DINIZ, M. I. S. V, MILANI, E. **Cadernos do Mathema: Jogos de Matemática de 6° a 9° ano.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

SOUSA, Robson Pequeno; MOITA, Filomena da M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes; *et al.* **Tecnologias Digitais na Educação.** Campina Grande: EDUEPB, 2011.

TAVARES, Luis Antonio; MEIRA, Matheus Carvalho; DO AMARAL, Sergio Ferreira. **Inteligência artificial na educação: Survey.** Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 7, p. 48699-48714, 2020.

TOMÉ, Vitor Nabais. Avaliação do Conselho Científico. In: FERREIRA, Giselle; ROSADO, Luiz Alexandre; CARVALHO, Jaciara (Org. | Eds.). Educação e Tecnologia: abordagens críticas. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2017.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

VELÁSQUEZ, Fidel R. **O ChatGPT na pesquisa em Humanidades Digitais: oportunidades, críticas e desafios.** Revista Tekoa, Vol. 2, Ano 2023.

¹ Licenciatura e Bacharel em Educação Física – FESURV. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6379-8246>.

² Graduado em Licenciatura Plena, Bacharel em Educação Física pela Universidade de Rio Verde (UNIRV). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Mestranda em Geografia - Universidade Federal de Jataí - UFJ. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#). Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-3397-636X>

⁴ Licenciatura em História 2023 pelo Centro Universitário ETEP e Pós-graduação: Latu Sensu em História 2023 - Faculdades FABRAS e FIBMG. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁵ Graduada em Pedagogia pela Universidade de Rio Verde (UNIRV).

E mail: [denisescalia1982@hotmail](mailto:denisescalia1982@hotmail.com)

⁶ Formação em Ciências Biológicas, UniRV – Universidade de Rio Verde – GO, E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁷ Mestrado em Ciências Ambientais e Saúde, PUC – Goiânia – GO. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#).

⁸ Licenciatura Plena em Letras pela Universidade Estadual de Goiás e pós-graduação em Educação Física Escolar pela UFG. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#). ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4036-2372>.