

INTERFACES TRANSMÍDIA E IAS GENERATIVAS: PERSPECTIVAS SOBRE A APLICAÇÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA APRENDIZAGEM DE ESPANHOL PARA FINS ACADÊMICOS

Rodolfo APARECIDO LEMOS (UFSCar)¹

Resumo: O universo comunicativo contemporâneo está amplamente integrado às Novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (NTDICs). O avanço das Inteligências Artificiais (IAs) e a expansão das redes sociais evidenciam como a ecologia midiática tem reconfigurado, de forma disruptiva, os modos de vida nos ambientes físicos e virtuais (Luckin, 2017; UNESCO, 2021). No campo educacional, esse fenômeno ganha destaque por transformar práticas pedagógicas e ampliar o acesso ao ensino, promovendo novas formas de aprendizagem em um mundo hiperconectado (UNESCO, 2021). Nesse cenário, os conteúdos circulam rapidamente em múltiplos formatos e linguagens, consolidando uma cultura informativa ubíqua (Jenkins, 2009; Scolari, 2020). A UNESCO (2021) defende a integração das IAs à educação como estratégia para alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), com foco na personalização da aprendizagem, inclusão digital e desenvolvimento acadêmico. Contudo, surgem desafios ao ensino de línguas, como o uso limitado da língua-meta, a ausência de criticidade e dificuldades na seleção de fontes confiáveis (Marques, 2021). No ensino de espanhol em universidades brasileiras, a proximidade com o português pode facilitar a compreensão inicial, mas também gerar interferências e fossilizações linguísticas (Mesquita Neto, 2021). Além disso, pesquisas apontam limitações no uso de IAs generativas para fins acadêmicos, como superficialidade e falta de coesão textual (Zhang & Chen, 2021; Chen et al., 2020). Diante disso, torna-se necessária a mediação docente. Assim, este estudo investiga os efeitos das IAs generativas e do letramento transmídia na aprendizagem do espanhol no ensino universitário, enfatizando os desafios éticos, metodológicos e comunicacionais e fortalecendo a educomunicação como eixo formativo.

Palavras-chave: Educomunicação; Inteligência Artificial; Letramento Transmídia.

Resumen: El universo comunicativo contemporáneo está amplamente integrado a las Nuevas Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (NTDIC). El avance de las Inteligencias Artificiales (IA) y la expansión de las redes sociales evidencian cómo la ecología mediática ha reconfigurado, de manera disruptiva, los modos de vida en los entornos físicos y virtuales (Luckin, 2017; UNESCO, 2021). En el ámbito educativo, este fenómeno cobra relevancia por transformar las prácticas pedagógicas y ampliar el acceso a la enseñanza, promoviendo nuevas formas de aprendizaje en un mundo hiperconectado (UNESCO, 2021). En este escenario, los contenidos circulan rápidamente en múltiples formatos y lenguajes, consolidando una cultura informativa ubicua (Jenkins, 2009; Scolari, 2020). La UNESCO (2021) defiende la integración de las IA en la educación como estrategia para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), con énfasis en la personalización del aprendizaje, la inclusión digital y el desarrollo académico. Sin embargo, surgen desafíos para la enseñanza de lenguas, como el uso limitado de la lengua meta, la ausencia de criticidad y las dificultades en la selección de fuentes confiables (Marques, 2021). En la enseñanza del español en universidades brasileñas, la proximidad con el portugués puede

¹ Discente de Doutorado, Linha de Pesquisa: Ensino e Aprendizagem de Línguas (Estrangeira e Materna) do Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), e-mail: rodolfolemos@estudante.ufscar.br

facilitar la comprensión inicial, pero también generar interferencias y fosilizaciones lingüísticas (Mesquita Neto, 2021). Además, investigaciones señalan limitaciones en el uso de IA generativas con fines académicos, como la superficialidad y la falta de cohesión textual (Zhang & Chen, 2021; Chen et al., 2020). Ante ello, se hace necesaria la mediación docente. Así, este estudio investiga los efectos de las IA generativas y del alfabetismo transmedia en el aprendizaje del español en la educación universitaria, enfatizando los desafíos éticos, metodológicos y comunicativos y fortaleciendo la educomunicación como eje formativo.
Palabras clave: Educomunicación; Inteligencia Artificial; Literacia Transmedia.

INTRODUÇÃO

Atualmente o cenário delineado pelas tecnologias do acesso e da conexão contínua influencia diretamente a educação do momento. O termo “aprendizagem ubíqua” trata das novas configurações de aprendizagem mediadas pelos dispositivos móveis, entendidos como qualquer equipamento que pode ser transportado com informações que fiquem acessíveis em qualquer localidade, por exemplo: computadores móveis, pendrives, celulares multifuncionais, entre outros. Segundo Jenkins (2009), “a ubiquidade é resultado da convergência cultural e midiática entre os novos e os antigos meios de comunicação”. Além do mais, a chegada das Novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (NTDICs) não anula as funções sociais, informativas e comunicacionais das mídias e tecnologias preexistentes. Exemplos disso são a ascensão da Inteligência Artificial (IA) e os avanços na robótica, que coexistem com recursos tradicionais como o jornal, a televisão, o rádio e o cinema. No entanto, a incorporação dessas novas tecnologias modifica a experiência sensorial e provoca alterações neurológicas que influenciam a percepção, as ações e o comportamento dos usuários (Santaella, 2010).

Ao refletir sobre este fenômeno, é relevante compreender que as IAs vem ocupando velozmente os ambientes educativos, uma vez que “sistemas de aprendizagem inteligentes, adaptativos e personalizados estão sendo desenvolvidos pelo setor privado para o uso em escolas e universidades em todo o mundo” (UNESCO, 2021). Em face disso, a organização da educação deve ser revista constantemente, sendo necessário a reformulação dos fundamentos educativos basais para atender ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4, sendo imprescindível que os recursos e benefícios das NTDICs sejam identificados e aproveitados, e os riscos reconhecidos e mitigados (UNESCO, 2021).

De acordo com a UNESCO (2021), as tecnologias empregadas no contexto educativo incluem: “sistemas de tutorias inteligentes, sistemas de tutoria baseados em diálogo, ambientes exploratórios, avaliação automatizada de redações, leitura e aprendizagem de línguas apoiadas por IA, robôs inteligentes, realidade virtual (RV) e realidade aumentada (RA)”. Neste mesmo cenário, é importante destacar o crescimento explosivo da “IA Generativa”, cuja informação é criada com base na análise de dados e experiências reais, anteriormente obtidos e estatisticamente estudados, de modo a evitar resultados adversos por meio das experiências anteriores. Trata-se de uma tecnologia de IA que pode produzir vários tipos de conteúdo, incluindo texto, imagens, áudio, vídeos e dados concisos (Guimarães, 2024; Chui et al., 2023). Porém, mesmo com tantos recursos positivos as tecnologias mencionadas apresentam diversas especificidades que impactam sua eficácia e aplicabilidade.

Pesquisas recentes destacam limitações no uso de IAs generativas para fins educativos e acadêmicos, como a falta de coesão textual e a superficialidade na abordagem teórico-metodológica dos conteúdos científicos. Zhang e Chen (2021) apontam que as IAs frequentemente geram textos sem fluidez argumentativa, essenciais para o contexto acadêmico. Chen et al. (2020) observam que essas ferramentas falham em contextualizar teoricamente as informações e aplicar metodologias científicas robustas, prejudicando a qualidade pedagógica. Ademais, a utilização excessiva dessas IAs sem adequada supervisão docente pode comprometer a aquisição de informações e a construção de conhecimento empírico, uma vez que cada uma dessas tecnologias envolve complexidades próprias relacionadas ao tipo de programação de software, algoritmos e processos de retroalimentação de dados que as sustentam.

Além dos paradigmas e desafios relacionados às NTDICs, outro fator tem sido relevante ao campo investigativo da Linguística Aplicada (LA) contemporânea, relacionado à dimensão dos conteúdos digitais compartilhados nas redes sociais. O conceito de "*Brain Rot*", escolhido como a palavra do ano de 2024 pela Universidade de Oxford, descreve a deterioração cognitiva causada pelo consumo excessivo de conteúdos digitais superficiais nas redes sociais. O termo refere-se à perda de funções cognitivas, como memória, atenção e pensamento crítico, resultado da sobrecarga digital e da falta de estímulos intelectuais significativos (Oxford University Press, 2024). Nas últimas décadas, incontáveis microestruturas textuais tornaram-se canais comunicativos

populares no mundo e principalmente na internet. Estes microtextos configuram a denominada “cultura *snack*” ou “cultura do entretenimento instantâneo”. Os clipes, *tweets*, memes, *trailers*, *mobisodes*, *webisodes*, *teasers*, *sneak peaks*, cápsulas informativas e, até mesmo, os *spoilers*, são considerados como uma microespécie textual multimodal que circula e se reproduz de forma viral na web (Rojo, 2017).

Segundo Scolari (2020), a cultura *snack* está configurada na instantaneidade dos microtextos e esse fator é o que facilita a sua circulação pelas redes. O texto curto é mais lido e compartilhado. O vídeo rápido chega a mais pessoas. Eis a raiz de todo processo de viralização da ecologia midiática atual. A prática da síntese requer um conhecimento profundo e verossímil sobre um tema específico e também habilidade narrativa. O autor acredita que por trás dos conteúdos “micro” publicados na internet, há uma rede gigantesca de informações, significados, referências e cruzamento de ideias, que é explorada superficialmente por leitores pervasivos na web (Scolari, 2020).

Nesse contexto, integrar a educomunicação, as práticas transmídia e o uso de IAs educativas configura-se como um caminho estratégico para a formação de estudantes críticos e protagonistas no ambiente digital. Tais práticas ampliam o potencial do aprendizado interativo e personalizado, promovendo novas formas de construção de conhecimento e de engajamento com o mundo (Citelli & Costa, 2011). De acordo com Scolari (2016), a abordagem transmídia favorece a interpretação, a criação e a reflexão crítica sobre os discursos e linguagens que circulam pelas múltiplas plataformas midiáticas. E no âmbito da aprendizagem do espanhol como língua estrangeira E/LE, inserida nesse novo ecossistema midiático, evidencia-se uma complexa rede de fatores interligados que impactam a aquisição significativa da nova língua, especialmente entre estudantes universitários brasileiros.

A proximidade lexical, morfossintática e fonológica entre o espanhol e o português pode, à primeira vista, parecer um facilitador do processo de aprendizagem. De fato, segundo Mesquita Neto (2021), “a semelhança estrutural entre os dois idiomas latino-românicos pode reduzir a distância inicial de entrada na língua-alvo, promovendo uma sensação de familiaridade e autoconfiança no estudante”. Contudo, essa mesma familiaridade pode levar a fenômenos de transferência negativa, como a adoção inconsciente de estruturas do português no uso do espanhol, comprometendo a precisão linguística e a competência comunicativa. Como destaca o autor, “os aprendizes

brasileiros, ao se depararem com elementos linguísticos similares, tendem a projetar regras da L1 (língua materna) sobre a L2 (língua estrangeira), resultando em interferências sistemáticas que podem se cristalizar em fossilizações linguísticas” (Mesquita Neto, 2021).

Além disso, o uso superficial de conteúdos em espanhol em ambientes digitais, muitas vezes limitado ao consumo passivo de vídeos ou traduções automáticas, pode reforçar essas interferências e dificultar a consolidação de habilidades interculturais e discursivas mais sofisticadas. Assim, compreender os aspectos interlinguísticos, tanto os benefícios quanto os riscos, torna-se essencial para a formulação de práticas pedagógicas mais conscientes e eficazes no ensino de espanhol para brasileiros, especialmente quando articuladas a tecnologias emergentes que possibilitam a autonomia na aquisição de conhecimento linguístico e cultural.

Segundo Leffa (2012), essa autonomia configura-se na consolidação de valores como o respeito ao saber, à ciência e às experiências históricas e culturais dos sujeitos, inclusive em ambientes virtuais de aprendizagem. Diante desse panorama, busca-se investigar as seguintes questões: (1) Como os estudantes universitários experienciam o uso de interfaces transmídia e IAs generativas no processo de aprendizagem do espanhol como língua estrangeira em contextos digitais e interativos para fins acadêmicos? (2) Quais os efeitos do uso de IAs generativas (como tradutores, corretores e geradores de conteúdo) na produção oral e escrita em espanhol de universitários brasileiros, considerando as vantagens e desafios interlinguísticos decorrentes da proximidade entre a L1 e a L2?

Portanto, objetiva-se analisar os impactos dessas tecnologias no desenvolvimento linguístico, crítico e intercultural dos estudantes; identificar as contribuições de IAs educativas gratuitas na produção oral e escrita; investigar os desafios e potencialidades interlinguísticas entre o espanhol e o português; explorar gêneros narrativos transmidiáticos, como *storytelling*, *fanfics*, *podcasts* e *websodes* na língua-alvo; e avaliar o papel das IAs no fortalecimento e percepção dos alunos no processo de autoaprendizagem neste contexto. A proposta está alinhada aos ODS, no que tange ao acesso equitativo à educação de qualidade, à inclusão digital e à promoção de metodologias pedagógicas que valorizem o pensamento crítico, a educomunicação e a construção do conhecimento acadêmico. Para tanto, será ofertado um curso remoto de

espanhol, com atividades síncronas e assíncronas, por meio do *Google Meet*, *Google Classroom* e outras plataformas educativas de acesso livre, voltada à comunidade universitária do Instituto de Línguas (IL) de uma universidade federal de SP.

CONCEPÇÃO TEÓRICA

Nas universidades brasileiras, o ensino de espanhol como língua estrangeira tem incorporado práticas da cultura digital às abordagens tradicionais (Mesquita Neto, 2021). Nesse cenário, o uso das NTDICs e das IAs educativas tornou-se essencial para qualificar o ensino e ampliar o engajamento dos estudantes. Embora haja avanços na integração de tecnologias, persistem dificuldades na leitura, interpretação e produção de textos multimodais que circulam na *web* (Scolari *et al.*, 2018). Nesse contexto, as IAs podem oferecer o apoio necessário para a educação, pois, além de identificar erros, fornecem suporte personalizado ao processo de aprendizagem, analisando dificuldades recorrentes (Costa Junior, 2023; Soprana, 2019; Zhang & Chen, 2021). Atualmente, há uma ampla gama de ferramentas digitais baseadas em IA voltadas para o ensino e suporte na aprendizagem de línguas, promovendo acessibilidade, eficiência e personalização da aprendizagem. Assistentes de voz, como *Google Assistant* e *Amazon Alexa*, auxiliam na prática da pronúncia e da conversação, fornecendo *feedback* instantâneo. Plataformas como *Duolingo* e *ChatGPT* também integram esses recursos, oferecendo experiências de aprendizagem interativas. Ferramentas de tradução automática, como *DeepL*, *Linguee* e *Google Tradutor*, contribuem para a compreensão textual e a inclusão de alunos multilíngues, superando barreiras linguísticas. Tecnologias adaptativas, como a *LyricsTraining*, personalizam conteúdos com música conforme o nível do estudante, enquanto *chatbots* e assistentes virtuais ampliam o suporte pedagógico, estimulando a participação ativa em ambientes digitais (Dos Santos, 2023; Nirala *et al.*, 2022).

A partir disso, torna-se pertinente integrar interfaces digitais transmídia e IAs generativas a uma abordagem educacional no ensino universitário de línguas, visando inovar as metodologias de E/LE e formar sujeitos autônomos para atuar em um mundo hiperconectado. Nesse contexto, Jenkins (2010) e Scolari *et al.* (2020) destacam os benefícios da aprendizagem transmídia para essa finalidade, conforme a Figura 1.

Aprendizagem Transmídia



Aprendizagem conectivista

Participação	Produção	Performance	Aprendizagem informal / Brincadeira	Construção de Mundos
<ul style="list-style-type: none"> • Conexão social / networking • Inteligência coletiva • Busca e integração de informações 	<ul style="list-style-type: none"> • Produtor, criador • Criatividade • Disseminação de conteúdo entre plataformas 	<ul style="list-style-type: none"> • Compartilhamento de conhecimento • Gestão de conteúdo • Mídia/conteúdo reproduzível e compartilhável 	<ul style="list-style-type: none"> • Conexão social fora da sala de aula • Avaliação do conhecimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Construção de recursos para aprofundamento • Comunicação entre plataformas / habilidades de intertextualidade

Figura 1: Modelo Conceitual de Aprendizagem Transmídia.

Fonte: Jenkins (2010); Scolari *et al.*, (2020).

Em consonância com as competências da aprendizagem transmídia para o E/LE, conforme a Figura 1, é fundamental garantir espaços de fala colaborativa entre professor e estudantes durante a elaboração do material didático, de modo que tanto os conteúdos quanto a estrutura do curso sejam alinhados aos princípios da aprendizagem interativa².

METODOLOGIA

A aprendizagem transmídia será explorada por meio de desafios e dinâmicas, *games* e *quizzes* fora da sala de aula, enquanto a construção de mundos incentivará projetos de universos colaborativos, promovendo intertextualidade, criticidade, interatividade, criatividade, reflexão e a autonomia dos estudantes. Conforme a figura 2 a seguir.

² Na definição de Lenke (2010), o paradigma da aprendizagem interativa domina instituições como as bibliotecas e os centros de pesquisa. Assume-se que as pessoas determinam o que elas precisam saber baseando-se em suas participações em atividades em que essas necessidades surgem e em consulta a especialistas conhecedores; que eles aprendem na ordem que lhes cabe, em um ritmo confortável e em tempo para usarem o que aprenderam. Este é o paradigma da aprendizagem das pessoas que criaram a internet e o ciberespaço. É “o paradigma mais do acesso à informação do que da imposição à aprendizagem”.

Aprendizagem Transmídia				
Componente	Descrição	Atividades Práticas	Ferramentas Sugeridas	Objetivos Relacionados
Participação	Estímulo à conexão social, inteligência coletiva e busca de informações e contato com narrativas digitais "fontes" para iniciar o trabalho.	Criação de fóruns de discussão e redes de compartilhamento de conteúdo.	<i>Google Classroom, Padlet.</i>	Analisar os impactos das tecnologias; Identificar contribuições das IAs.
Produção	Incentivo à criação e disseminação de conteúdos em múltiplas plataformas.	Produção de <i>fanfics</i> e <i>storytelling</i> em espanhol com suporte de ferramentas de IA. Introdução e produção de gêneros textuais narrativos com enfoque acadêmico: resenha crítica, resumo, síntese e sinopse.	<i>Canva, Wordwall, Gamma, ChatGPT.</i>	Explorar gêneros transmídia; Investigar questões interlinguísticas. Desenvolver a produção da escrita acadêmica e a comunicação verbal e não verbal na língua meta.
Performance	Compartilhamento de conhecimentos, gestão e circulação de conteúdos.	Apresentação de <i>podcasts</i> e <i>websodes</i> temáticos em grupos.	<i>PodCastle, Anchor.fm, Canva.</i>	Avaliar o papel das IAs; Desenvolver a produção oral. Analisar os registros de interferências interlinguísticas.
Aprendizagem Informal e Lúdica	Aprendizagem em redes sociais, jogos pedagógicos e dinâmicas lúdicas.	Mini-desafios semanais por meio de apps e sites (<i>games, quizzes, reels, memes, clipes, microvídeos</i> em espanhol).	<i>Lirycstraining, PodCastle, Anchor.fm, Canva, Wordwall.</i>	Incentivar a autoaprendizagem; Desenvolver a comunicação intercultural.
Construção de Mundos	Criação de narrativas digitais que aprofundem o conteúdo e integrem diferentes mídias.	Projeto final: criação de um "universo transmídia" (<i>fanfic - websode - podcast</i>).	<i>Padlet, Canva, Anchor.fm, Google Sites.</i>	Consolidar aprendizagens; Avaliar desempenho das IAs, e aquisição da aprendizagem e a autonomia dos estudantes.

Figura 2: Adaptação do Modelo Conceitual de Aprendizagem Transmídia.

Fonte: Jenkins (2010); Scolari *et al.*, (2020).

As práticas pedagógicas deste trabalho seguirão os conceitos teóricos da aprendizagem transmídia e buscarão promover os eixos temáticos mencionados anteriormente na Figura 1. A etapa de participação será estimulada por meio da interação em fóruns e redes digitais; a produção envolverá a criação de *fanfics*, *storytelling* e outros conteúdos narrativos em espanhol, com o apoio de IAs educativas; a performance ocorrerá no compartilhamento de *podcasts* e *websodes* entre plataformas conforme a figura 2. É importante destacar que, ao conceber práticas de ensino do E/LE em formatos digitais e colaborativos, a ativação da criatividade dos alunos deve ser uma prioridade. Nesse processo, as NTDICs desempenham um papel fundamental, ao proporcionar ambientes interativos e colaborativos que incentivam a reflexão crítica sobre os discursos digitais e possibilitam a construção de novos mundos e saberes (Rojo, 2012). Isso exige uma seleção cuidadosa de conteúdos que não apenas favoreçam a recepção, mas também estimulem a produção de discursos significativos, estreitamente conectados ao contexto de vida dos estudantes, promovendo um aprendizado mais relevante e engajado.

GERAÇÃO DE DADOS

Considerando que o delineamento metodológico desta investigação se baseia no paradigma qualitativo da pesquisa-ação, articulado aos eixos norteadores da aprendizagem transmídia, conforme apresentado na Figura 1 e no planejamento do curso ilustrado na Figura 2, os ciclos investigativos que sustentam a natureza deste estudo serão modulados de modo a adaptar a coleta de dados ao contexto das aulas remotas e às habilidades dos participantes. Para tanto, serão exploradas ferramentas digitais, como questionários online, fóruns, debates por videoconferência e registros em áudio ou vídeo ao longo das aulas virtuais (García, 2021). A Figura 3 apresenta as estratégias de pesquisa em ambientes virtuais, tal qual este trabalho.



Figura 3: Quadro das Estratégias de Pesquisa em Ambientes Virtuais.

Fonte: ENSP (2020).

Ao realizar um trabalho investigativo e interativo no lócus virtual, é importante considerar que "as ferramentas digitais podem oferecer diversas vantagens em relação aos métodos de coleta de dados tradicionais, como economia de tempo, facilidade de organização e armazenamento dos dados, além da possibilidade de atingir um maior número de participantes" (Ferreira *et al.*, 2020). Portanto, foram selecionados os seguintes instrumentos digitais para geração de dados:

I. Questionário para verificação dos aspectos comportamentais dos alunos em ambientes de aprendizagem, informação e entretenimento digital: O objetivo principal deste instrumento é analisar o acesso e a interação dos participantes com a internet, identificando seus hábitos de consumo digital para entretenimento, informação e aprendizagem. Também visa avaliar o domínio e a proficiência no uso dessas tecnologias, ajudando a compreender o impacto das NTDICs no desenvolvimento cognitivo, social, acadêmico e na inclusão digital dos alunos.

II. Notas de campo e gravações de aula: Esses instrumentos serão realizados tanto de forma síncrona quanto assíncrona. No formato síncrono, os registros ocorrerão por meio de gravações de debates em tempo real no *Google Meet*, abordando os conteúdos discutidos. Assincronamente, serão analisadas as produções textuais dos participantes, incluindo narrativas digitais como *storytellings* e *websodes*, além de descrições e argumentações registradas no *Google Classroom*. O objetivo é utilizar NTDICs e recursos de IA para criar universos transmídia no contexto do curso, avaliando a funcionalidade e aplicabilidade dessas ferramentas, bem como diagnosticando o repertório linguístico e as interferências interlinguísticas no E/LE de aprendentes brasileiros.

III. Fórum de discussão: Este instrumento será aplicado de forma assíncrona no *Google Classroom*, com os estudantes respondendo a questões sobre aspectos linguísticos, comunicativos e socioculturais. O objetivo é verificar a aquisição de vocabulário formal em espanhol e desenvolver as habilidades de escrita dos participantes, como argumentação e narração. Além disso, o fórum permitirá identificar e corrigir erros ortográficos e gramaticais, aprimorando as competências linguísticas dos alunos, com o apoio de IAs para informação, tradução, transcrição e correção textual.

IV. Formulário de Autoavaliação: Este instrumento de coleta tem como objetivo avaliar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso e o aprimoramento das competências comunicativas de escrita, leitura e interpretação na língua espanhola, incluindo aspectos linguísticos, comunicativos e socioculturais. Será analisada também a capacidade dos participantes em utilizar diferentes tipos textuais, verbais e não verbais, com ênfase na criticidade argumentativa e na percepção sobre a finalidade comunicativa dos universos digitais transmidiáticos. Além disso, a autoavaliação abordará a performance das NTDICs

e IAs no contexto do curso, explorando as percepções dos alunos sobre o processo de autoaprendizagem mediado por essas tecnologias e pela aprendizagem transmídia.

TRATAMENTO DOS DADOS DE PESQUISA

A triangulação de dados, conforme Paiva (2019) é uma prática comum em pesquisas linguísticas, e busca uma visão mais ampla e confiável do estudo. Neste contexto, cruzam-se abordagens como a aprendizagem digital interativa (Lemke, 2010; Rojo, 2017), o letramento transmídia (Scolari, 2016; Câmara, 2016), as práticas educacionais (Citelli & Costa, 2011) e o uso das NTDICs e IAs para educação crítica e inclusão digital (UNESCO, 2021; Guimarães, 2024; Chui *et al.*, 2023; Nirala *et al.*, 2022). Esse procedimento garante a ética, a validade e a confiabilidade dos resultados, reforçando a qualidade da pesquisa na área da comunicação e da linguística aplicada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo enfatiza o uso de IAs como ferramentas centrais na construção de universos transmídia, promovendo uma aprendizagem interativa, personalizada e multiplataforma. Essas tecnologias também auxiliam na identificação e correção de interferências interlinguísticas no processo de aprendizagem do espanhol como língua estrangeira, especialmente entre estudantes brasileiros. O curso proposto busca fomentar a aquisição autônoma, crítica e criativa do idioma, engajando os alunos com conteúdos multimodais e interativos da *web* que expandem a compreensão linguística e cultural da língua-alvo. Ao integrar tecnologias de ponta e práticas educacionais, a iniciativa contribuirá para o fortalecimento das competências linguísticas dos participantes e para a inovação no âmbito universitário, estimulando a reflexão crítica sobre educação e inclusão digital e o desenvolvimento acadêmico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CÂMARA, Naiá Sadi. **Transmedia Literacies in Professional Qualification Practices.** International Journal of Humanities and Social Science Invention, v. V, p. 1-6, 2016

COSTA JÚNIOR, JOÃO. F. *et al.* **A inteligência artificial como ferramenta de apoio no ensino superior.** Revena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, Rio Largo, v. 6, p. 246-269, 2023. Disponível em: <https://revena.emnuvens.com.br/revista/article/view/111>. Acesso em: 3 mai. 2025.

CHUI, M.; HALL, B.; SINGLA, A.; SUKHAREVSKY, A.; YEE, L. **O estado de inteligência artificial em 2023: o ano do crescimento explosivo da IA Generativa.** 30 atrás. 2023.

CHEN, Jenny X.; BOWE, Sarah; DENG, Francis. **Residency Applications in the Era of Generative Artificial Intelligence.** Journal of Graduate Medical Education, v. 16, n. 3, p. 254-256, 2024. DOI: <https://doi.org/10.4300/jgme-d-23-00629.1>.

CITELLI, A.; SOARES, IO; LOPES, MIV **Comunicação & Educação.** V.2.

DOS SANTOS, Ademar A. et al. A aplicação da inteligência artificial (IA) na educação e suas tendências atuais. **Cuadernos de Educación y Desarrollo, Portugal**, v. 15, n. 2, p. 1155–1172, 2023.

FERREIRA, L. M. M. et al. **Uso de ferramentas digitais para coleta de dados em pesquisa: revisão integrativa.** Revista da Rede de Enfermagem do Nordeste, v. 21, n. 3, p. 1-11, 2020.

GARCÍA, A. **Coleta de dados em uma pesquisa-ação sobre o ensino de espanhol remoto.** In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS, 4., 2021. São Paulo: ABED, 2021. p. 123-128.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

LEFFA, V. J. **Quando menos é mais: a autonomia na aprendizagem de línguas.** In: Christine Nicolaidis; Isabella Mozzillo; Lia Pachalski; Maristela Machado; Vera Fernandes. (Org.). O desenvolvimento da autonomia no ambiente de aprendizagem de línguas estrangeiras. Pelotas: UFPEL, 2012.

LEMKE, J. **Letramento metamidiático: Transformando significados e mídias.** *Trabalhos em Linguística Aplicada*, vol. 49/2. Campinas, SP: DLA/IEL/UNICAMP, 2010, p. 1-17.

MARQUES, Ana Laura dos S. **Competências digitais e práticas de ensino de PLE a hispanofalantes em contexto universitário online de emergência.** Signo, Santa Cruz do Sul, v. 46, n. 85, p. 70-82, jan. 2021.

MESQUITA NETO, José Rodrigues de. **Interfonologia do português na aquisição de língua espanhola por alunos de letras: propostas didático-pedagógicas.** Revista CELE | Centro de Estudos em Letras Estrangeiras, [S. l.], v. 3, n. 1, 2021. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/celte/article/view/1476>. Acesso em: 9 abr. 2025.

NIRALA, Krishna K. *et al.* **A survey on providing customer and public administration based services using AI: chatbot. Multimedia Tools and Applications**, v. 81. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-021-11458-y>. Acesso em: 7 jan. 2025.

OXFORD UNIVERSITY PRESS. **Palavra do ano 2024: Brain Rot.** Oxford: Oxford University Press, 2024. Disponível em: <https://global.oup.com>. Acesso em: 25 abr. 2025.

PAIVA, V. L. M. O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos.** 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019. p. 72-78.

ROJO, R. H. R. (org.). **Escola@ conect@d@: Multiletramentos e as TICs.** São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

SANTAELLA, L.A **Aprendizagem ubíqua substitui a educação formal.** Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP- Departamento de Computação/FCET/PUC-SP ISSN,v.2176, 2010.

SANTAELLA,L. **Desafios da ubiquidade para a educação.** Revista Ensino Superior Unicamp, v.9,p.19-28, 2013.

SOPRANA, Paula. **Inteligência artificial deixará o ensino mais personalizado no Brasil, diz pesquisa.** Folha de São Paulo Online, São Paulo, 20 fev. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2019/02/inteligencia-artificial-deixara-ensino-maispersonalizado-no-brasil-diz-pesquisa.shtml>. Acesso em: 19 jul. 2023

SCOLARI, C.A.¿**Qué están haciendo los adolescentes con los medios fuera de la escuela?** Portal RELPE, 2016.

SCOLARI, C. A. (ORG.) **Teens, media and collaborative cultures: exploiting teens' transmedia skills in the classroom.** Barcelona: Universitat Pompeu Fabra; 2018.

SCOLARI, C. A. “**Media evolution : algo más que un libro...**” Hipermediaciones, 2020

SOPRANA, Paula. **Inteligência artificial deixará o ensino mais personalizado no Brasil, diz pesquisa.** Folha de São Paulo Online, São Paulo, 20 fev. 2019. Disponível em:<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2019/02/inteligencia-artificial-deixara-ensino-maispersonalizado-no-brasil-diz-pesquisa.shtml>. Acesso em: 19 jan. 2025.

UNESCO. **Diretrizes para os Recursos Educacionais Abertos no Ensino Superior.** Disponível em <<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002328/232852por.pdf>> 2015.

UNESCO. **Education for sustainable development goals: learning objectives.** Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2017.

UNESCO. **Artificial intelligence for sustainable development. Synthesis report.** Mobile learning week 2019. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2019a.

UNESCO. **Artificial intelligence in education: challenges and opportunities for sustainable development.** Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2019b.

UNESCO. **AI and education. Guidance for policy-makers.** Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2021.

UNESCO. **Guia para a IA Generativa na educação e na pesquisa.** UNESCO Publishing, 2024. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390241>.

UNICEF. **Framework for reopening schools. United Nations International Children's Emergency Fund, 2020.**

ZACCHI, V. J. **O Terreno Movição da Educação Linguística Crítica.** In: PESSOA, R. R.; SILVESTRE, V. P. V.; MONTE MÓR, W. **Perspectivas críticas de educação linguística no Brasil: trajetórias e práticas de professoras/es universitárias/os de inglês.** São Paulo, SP: Parábola, 2018, p. 239 - 249.

ZHANG, Xiaohua. *et al.* **College English smart classroom teaching model based on artificial intelligence technology in mobile information systems.** Mobile Information Systems, vol. 2021, p. 1-12.