



COMPREENSÕES PARA A LEITURA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Rafaela Amaral Bento¹

RESUMO. Desde o lançamento do ChatGPT em 2022, a Inteligência Artificial Generativa (IAG), especialmente os Large Language Models (LLM), popularizou-se e integrou-se a diversas plataformas digitais e serviços cotidianos. Apesar de não terem sido originalmente criadas para fins pedagógicos, essas ferramentas se tornaram acessíveis a professores e alunos, o que tornou emergente reflexões sobre as apropriações dessas ferramentas no contexto educacional. Diferentes concepções de recurso e tecnologias; como as de Nonato, Sales e Cavalcante, Eiterer, Burke e Ornstein, Álvaro Vieira Pinto, e Yuk Hui; são essenciais para compreender como essas ferramentas de uso geral pode ser intencionalmente transformada em um elemento educativo, mediado pela ação humana e pelos contextos sociopolíticos. Neste contexto, este artigo busca investigar a partir de quais noções de tecnologia é possível conceber a IAG como um recurso pedagógico, explorando suas implicações para a educação. Para tanto, reflete-se sobre como a IAG assume um caráter pedagógico pela intencionalidade e planejamento do educador, transformando-a em um recurso multifacetado cuja interpretação e aplicabilidade são moldadas por diversas noções de tecnologia e pela agência crítica humana. Em suma, é notório que a IAG pode tanto reforçar lógicas hegemônicas quanto promover uma aprendizagem crítica e plural, dependendo da noção de tecnologia que a embasa em cada apropriação, apontando para a necessidade de um esforço coletivo para reinventá-la como recurso pedagógico no intuito de fomentar a tecnodiversidade e a descolonização do pensamento tecnológico na educação.

Palavras-chave: Inteligência Artificial Generativa, Tecnologia, Recurso Pedagógico

¹Universidade do Estado da Bahia, rab.amaral@gmail.com



I COLÓQUIO

TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO, DIFUSÃO DO CONHECIMENTO E COGNIÇÃO



REFERÊNCIAS

BURKE, James; ORNSTEIN, Robert. **O presente do fazedor de machados: os dois gumes da história da cultura humana**. Tradução de J. Pecha Jorgensen. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

EITERER, Carmen Lúcia. Recursos pedagógicos. In: OLIVEIRA, Dalila Andrade; DUARTE, Adriana Maria Cancela; VIEIRA, Livia Maria Fraga. **Dicionário 'Trabalho, Profissão e Condição Docente'**. Belo Horizonte: UFMG, 2010. Disponível em: <https://gestrado.net.br/verbetes/recursos-pedag-gicos/>. Acesso em: 2 out. 2020.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. Tradução de Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

LIMA JR., Arnaud S. de. **Educação e humanidades: conhecimento ou saber?** 1. ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2021.

LIMA JUNIOR, Arnaud Soares de. As interpretações da tecnologia na contemporaneidade: por uma tecnogênese dos processos tecnológicos. In: COLÓQUIO LUSO-BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM, 1., 2015, Salvador. **Anais [do] I Colóquio Luso-Brasileiro de Educação a Distância e Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Salvador: UNEB, 2015. p. 13-26. Disponível em: <https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/coloquiolusobrasileiro/01.pdf>. Acesso em: 9 jul. 2025.

LIMA JUNIOR, Arnaud Soares de. Educação e contemporaneidade. In: LIMA JUNIOR, Arnaud Soares de; ANDRADE, Dídima Maria de Mello (org.). **Educação e contemporaneidade: contextos e singularidades**. Curitiba: CRV, 2015. v. 2. p. 13-32.

MANAGEMENT SOLUTIONS. **A ascensão dos Large Language Models: dos fundamentos à aplicação**. [S. l.]: Management Solutions, 2024. Disponível em: <https://www.managementsolutions.com/sites/default/files/minisite/static/72b0015f-39c9-4a52-ba63-872c115bfb0/llm/pdf/ascensao-dos-llm.pdf>. Acesso em: [10 jul. 2025]

NONATO, Emanuel do Rosário Santos; SALES, Mary Valda Souza; CAVALCANTE, Társio Ribeiro. Cultura digital e recursos pedagógicos digitais: um panorama da docência na COVID-19. **Revista Praxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 45, p. 8-32, abr./jun. 2021.

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. v. 1.