



Correria.Digital

Tecnologias Emergentes para Docentes

'25

AIA\CD



Anuário
Inteligência
Artificial



Realização

Correria Digital

Texto

Diogo Robaina

Projeto gráfico e diagramação

ARCO

**Tecnologias
Emergentes
para Docentes**

2025

Vivemos uma época em que a velocidade das transformações tecnológicas desafia, cotidianamente, o ofício docente. A cada semana, novos recursos digitais são anunciados, novas plataformas ganham visibilidade, e o léxico da inovação se infiltra nas rotinas escolares com um ritmo que muitas vezes contrasta com o tempo da aprendizagem, que continua a exigir presença, escuta, mediação e intencionalidade.

É diante desse cenário que este anuário foi concebido: não como uma vitrine apressada de ferramentas, mas como um documento de apoio ao trabalho docente. Ele se propõe a reunir, com critério e clareza, um conjunto de soluções tecnológicas emergentes que dialogam com os desafios reais da educação, respeitando as particularidades do cotidiano escolar, a diversidade das redes de ensino e, sobretudo, a centralidade do professor no processo de ensinar e aprender.

O que aqui se apresenta é mais do que uma coletânea de inteligências artificiais aplicadas à educação. É uma curadoria comprometida com a prática pedagógica e com a ética profissional. Cada recurso listado foi avaliado à luz de um conjunto de critérios reunidos no framework PRÁTICA - um instrumento que considera aspectos como preço, risco de privacidade, aderência curricular, tempo de aprendizagem, integração com outros sistemas, confiabilidade e acessibilidade.

A proposta, portanto, não é indicar o que deve ser usado, mas oferecer subsídios para que cada educador e educadora possa exercer com autonomia e criticidade seu juízo de escolha. O que faz sentido em uma escola urbana pode não se aplicar em uma escola rural ou indígena; uma solução eficaz para uma disciplina pode não ser pertinente para outra. Por isso, este anuário parte do princípio de que **nenhuma tecnologia é neutra e nenhuma decisão é puramente técnica**.

Este material também se posiciona frente a uma questão cada vez mais urgente: como utilizar recursos digitais — especialmente os ba-

seados em inteligência artificial — sem abrir mão da dimensão humana, relacional e formativa do ato de educar? Como ampliar o tempo pedagógico sem comprometer a autoria do professor e a autonomia do estudante? Como incorporar inovação sem abdicar da responsabilidade ética de proteger dados, respeitar trajetórias e cultivar vínculos?

As seções organizadas neste anuário buscam responder a essas perguntas não com receitas, mas com possibilidades. Cada entrada é um convite à experimentação reflexiva, ao diálogo entre pares, à reconfiguração consciente de rotinas. Não se trata de prescrever, mas de apoiar: apoiar quem planeja, quem corrige, quem adapta, quem forma, quem cuida - apoiar quem ensina.

Neste momento de abundância tecnológica e escassez de tempo, este documento pretende ser um aliado. Um ponto de partida para reflexões mais profundas. Um instrumento que reconhece a complexidade da docência e valoriza o profissionalismo de quem, diariamente, transforma desafios em oportunidades de aprendizagem.

A leitura deste anuário não exige fluência técnica, mas abertura intelectual. Não demanda especialização em IA, mas disposição para compreender seu papel em contextos reais. É uma leitura para quem acredita que o futuro da educação depende não apenas das ferramentas que usamos, mas das perguntas que fazemos, das escolhas que sustentamos e dos valores que decidimos não negociar.

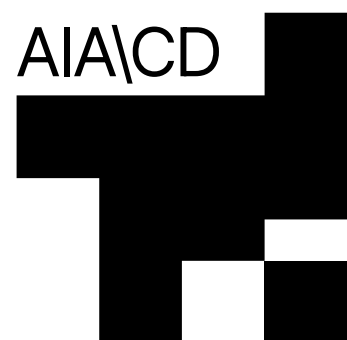
SUMÁRIO

08

O Prompt IDEAL

12

Vocação



18

Metodologia
de avaliação →
framework PRÁTICA

28

Retratos das IAs

90

Para (não) finalizar

92

Retrado das IAs
[Versão Reduzida]

O Prompt IDEAL

01

08 ↘
11

■● [...] o projeto não é apenas uma estrutura organizacional, mas uma escolha autoral: é você olhando para sua realidade, reconhecendo desafios, visualizando oportunidades e desenhando caminhos possíveis para transformar a experiência educacional.

UN

NO

A adoção de inteligência artificial na educação deve ser compreendida, antes de tudo, como uma iniciativa do docente. É você - e não a tecnologia - quem identifica uma necessidade pedagógica, projeta uma intervenção e decide, com base no seu julgamento profissional, de que maneira a IA pode contribuir para ampliar sua prática, aprofundar processos e facilitar a aprendizagem.

Nesse sentido, o projeto não é apenas uma estrutura organizacional, mas uma escolha autoral: é você olhando para sua realidade, reconhecendo desafios, visualizando oportunidades e desenhando caminhos possíveis para transformar a experiência educacional. Quando decide iniciar um projeto com IA, você parte de uma visão ampla - um ideal ou um desejo de melhoria - e o traduz em ações progressivas, mensuráveis e ajustáveis. Esse princípio pode ser sintetizado em um lema fundamental para inovação educativa: **pensar grande, andar pequeno e andar rápido**. Pensar grande significa manter uma ambição pedagógica clara, algo que dá sentido ao esforço e orienta o propósito do trabalho. Andar pequeno implica aceitar que nenhuma transformação acontece de uma só vez; cada avanço nasce de microintervensões, experimentos controlados que permitem observar impactos reais em um contexto limitado. Andar rápido corresponde à dinâmica iterativa que caracteriza a inovação sustentável: você testa, aplica, recolhe evidências, ajusta e segue adiante sem perder tempo com modelos perfeitos que nunca chegam a ser implementados.

Ao conduzir um projeto dessa forma, você coloca seus objetivos em movimento. Cada etapa funciona como um ciclo de aprendizagem: escolher um foco, formular uma hipótese pedagógica, desenhar uma atividade, aplicá-la em pequena escala, observar resultados, coletar feedback dos estudantes e ajustar a prática para o passo seguinte. Assim, você evita tanto o risco de uma implementação excessivamente ampla quanto o imobilismo de ideias grandiosas que nunca se concretizam. O protege você da frustração de promessas tecnológicas que não se traduzem em impacto pedagógico. E, enquanto você avança nesse processo incremental, algo decisivo começa a se tornar evidente: cada pequeno passo exige clareza sobre o que você quer produzir, solicitar, comparar ou analisar. Essa clareza se expressa por meio de um instrumento fundamental: **o prompt**.

O prompt se torna, no seu projeto, aquilo que transforma intenção em ação. Se o projeto é o mapa da jornada, o prompt é o instrumento de trabalho que você utiliza a cada passo. Cada microetapa - cada intervenção piloto, cada teste, cada refinamento - é viabilizada por meio de prompts cuidadosamente elaborados. O Prompt Ideal funciona como mecanismo de transformação da sua intenção pedagógica em tarefa operacional. Você define um objetivo parcial ("preciso de uma rubrica", "quero criar uma variação de atividade", "preciso reorganizar conteúdo", "quero sintetizar dados para replanejar"), e então conver-

te esse objetivo em um prompt claro, estruturado e funcional. A IA se torna, nesse ponto, uma ferramenta de aceleração da sua capacidade docente, mas sempre subordinada ao seu raciocínio, às suas decisões e aos limites do seu projeto.

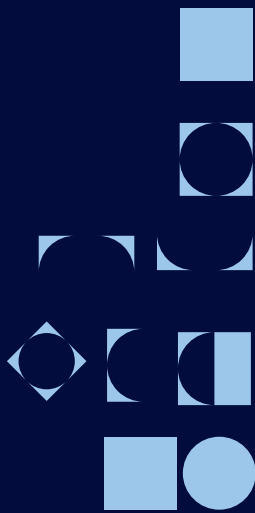
Essa relação entre projeto e prompt impede que você caia no uso aleatório ou reativo da IA. Cada prompt passa a ter função estratégica dentro de um plano maior. Você deixa de “pedir coisas” à IA e passa a estruturar o uso da IA como parte de um ciclo de melhoria contínua. A precisão do prompt não é um capricho técnico; é um ato de pensamento pedagógico. O contexto orienta a IA sobre o cenário da sua demanda; a solicitação define a ação concreta; as instruções garantem que a resposta respeite critérios pedagógicos e comunicacionais; os exemplos mostram o padrão esperado; as restrições delimitam foco, escopo e operacionalidade. Cada elemento cumpre papel no avanço do seu projeto.

Conforme seu projeto avança, seus prompts evoluem. No primeiro ciclo, talvez você escreva algo genérico e receba respostas igualmente genéricas. No segundo, você começa a perceber onde precisa ser mais específico e corrige o caminho. No terceiro, seus prompts já refletem sua experiência acumulada, sua clareza de propósito e sua capacidade analítica.

O Prompt Ideal é a arquitetura lógica que permite que a IA produza respostas úteis, consistentes e alinhadas ao que você precisa em cada etapa do seu projeto. E, para que sua compreensão fique ainda mais clara, aqui está **um gráfico** que representa a estrutura do Prompt Ideal:

10

11



- [01] Contexto [Situe a IA]
 - [02] Solicitação [Diga o que]
 - [03] Instruções [Diga como]
 - [04] Exemplos [Mostre o padrão]
 - [05] Restrições [Delimite o escopo]
- = Prompt Ideal

Esse gráfico sintetiza a arquitetura que você desenvolve ao longo do seu projeto. Cada caixa representa uma dimensão do seu pensamento; juntas, elas produzem um prompt capaz de orientar a IA com precisão. Quando você domina essa estrutura, não depende mais de respostas aleatórias: você projeta interações. E cada interação se torna um passo claro, rápido e mensurável dentro do seu projeto.

O que a IA devolve passa a ser proporcional ao que você consegue formular. O Prompt Ideal, portanto, é o ponto de chegada - o estágio em que sua intenção, sua metodologia e sua prática convergem. Ele é o instrumento que sustenta cada microetapa, organiza seu raciocínio, traduz sua visão e garante que seu projeto avance com clareza e propósito. Ele fecha o ciclo iniciado quando você decidiu inovar: você pensou grande, andou pequeno, andou rápido - e agora consegue transformar sua autoria em instrução precisa, capaz de orientar a IA dentro dos limites pedagógicos que você define.

10

11

Vocação

02

12 ↘
17

■● Nenhuma IA é ilimitada, e nenhuma IA é igualmente competente em todos os campos.

12

Quando falamos em **vocação de uma inteligência artificial**, estamos nos referindo ao **conjunto de capacidades predominantes** para as quais ela foi projetada, treinada e otimizada. Assim como profissionais apresentam aptidões específicas - um designer visual, um analista de dados, um roteirista, um pedagogo -, cada IA também possui áreas nas quais **atua com maior naturalidade, fluidez e competência**. Essa vocação não é acidental: ela deriva diretamente do modo como o modelo foi construído, do tipo de dados que recebeu durante o treinamento e das arquiteturas internas que orientam seu funcionamento.

Por isso, reconhecer a vocação de cada IA é essencial no cotidiano docente. Quando você compreende “no que” cada IA é melhor, passa a escolher a ferramenta adequada para cada necessidade - e isso evita frustrações, acelera o trabalho e aumenta significativamente a qualidade das produções. Assim, a IA deixa de ser uma entidade genérica e passa a ser um **profissional digital**, com perfis e especializações distintas.

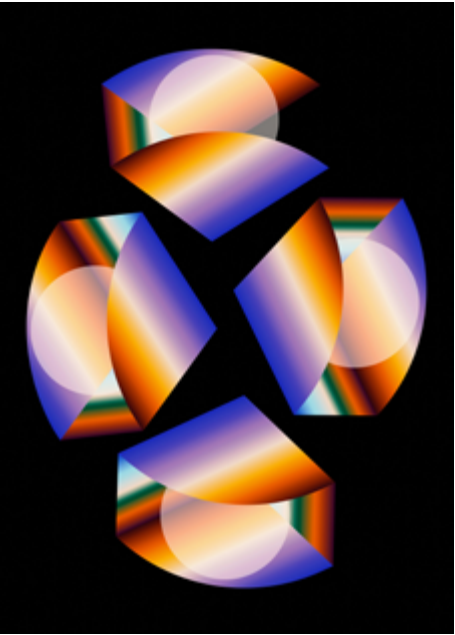
Uma IA passa por três grandes fases de construção, e cada uma delas contribui para moldar sua vocação:

01

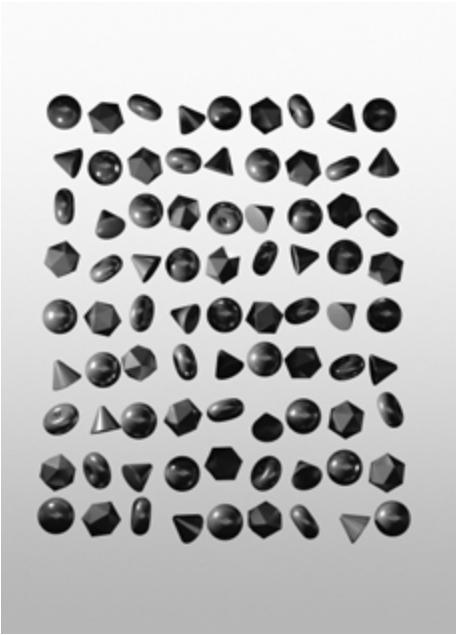
Pré-treinamento

O modelo é alimentado com enormes conjuntos de dados (textos, imagens, códigos, áudios). O tipo, a diversidade e a qualidade desses dados influenciam diretamente **o que a IA passa a “entender” melhor**.

Exemplos →



■ Uma IA treinada com muitos materiais visuais tende a ter vocação para design, apresentações e conteúdo multimídia.



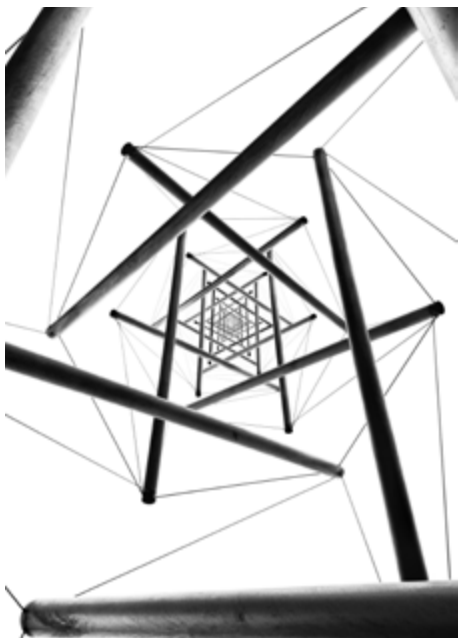
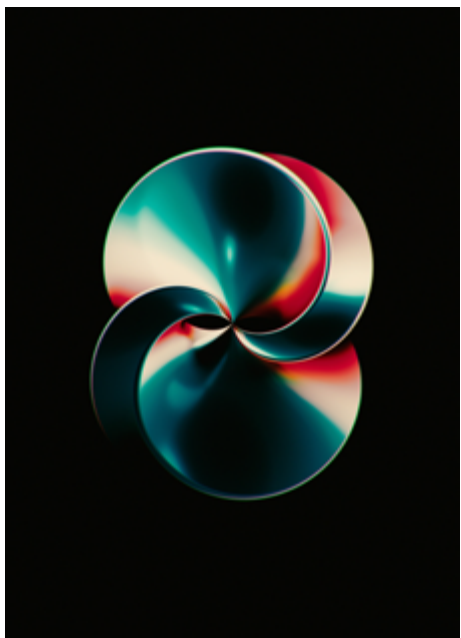
■ Uma IA treinada com currículos, planos de aula, documentos educacionais tende a ter vocação para planejamento didático.

12

02

Ajuste fino (fine-tuning)

Nessa fase, desenvolvedores afinam o modelo com exemplos mais específicos e orientações elaboradas por especialistas. É como treinar um estagiário para se tornar um profissional.



Exemplos →

■ Se o ajuste fino inclui avaliações, rubricas e padrões de correção, a IA tende a desenvolver vocação avaliativa.

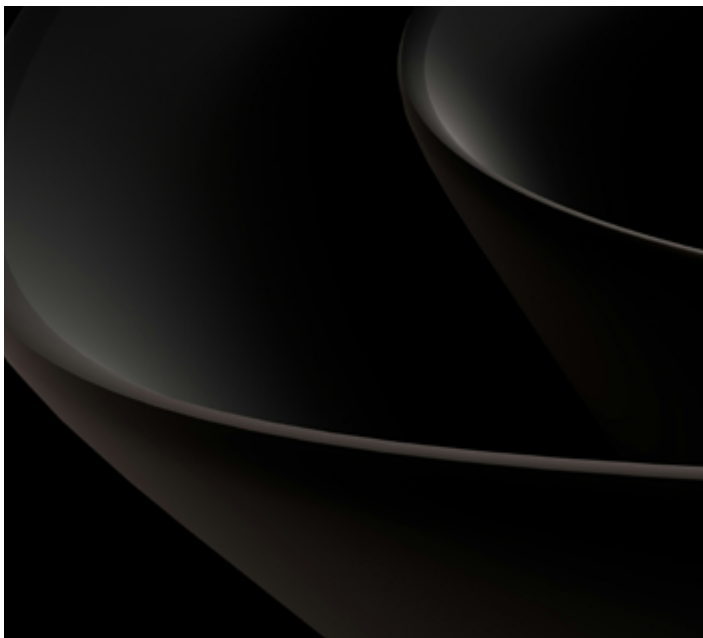
■ Se o ajuste inclui sequências didáticas, estratégias de aula ou BNCC, ela desenvolve vocação pedagógica.

03

Otimização por feedback (Reinforcement Learning)

A IA é testada com usuários reais, que avaliam as respostas.As respostas melhor avaliadas “fortalecem” certos comportamentos.

■ Resultado:
A IA passa a ter “reflexos” mais precisos em certas áreas — sua vocação se consolida.



Nenhuma IA é ilimitada, e nenhuma IA é igualmente competente em todos os campos. Assim como na gestão de uma equipe pedagógica, na qual cada profissional tem sua força - o articulador de currículo, o avaliador, o designer didático -, cada IA desempenha melhor certos tipos de tarefas.

Reconhecer a vocação de cada modelo permite que você:

- [↘] Escolha a ferramenta mais adequada para cada parte do seu projeto;
- [↘] Evite desperdício de tempo tentando fazer uma IA cumprir funções para as quais não foi otimizada;
- [↘] Aumente a qualidade do seu planejamento, avaliações, materiais e decisões pedagógicas;
- [↘] Desenvolva prompts mais precisos, pois saberá com que tipo de “profissional digital” está dialogando;
- [↘] Construa um ambiente em que diferentes IAs assumem funções pedagógicas específicas, compondo um ecossistema eficiente.

A seguir, apresento as **vocações analisadas na construção desse anuário** pensadas para orientar sua prática e apoiar decisões pedagógicas nas mais diversas situações do planejamento, da avaliação e da produção de materiais.

Planejamento Didático e Curricular

[👉] Vocação para apoiar a organização de objetivos, conteúdos, habilidades e sequências pedagógicas.

[👉] Modelos com essa vocação operam bem com BNCC, taxonomias, modelos de aula e alinhamentos conceituais.

[👉] **Útil para:** planos de aula, roteiros, sequências didáticas, mapeamento de habilidades, alinhamento com referenciais.

Design de Apresentações e Recursos Visuais

[👉] Aptidão para estruturar slides, roteiros, storyboards, fluxos visuais e argumentações multimodais.

[👉] Inclui organização narrativa e estética, coerência entre texto e imagem e clareza de mensagem.

[👉] **Útil para:** apresentações, vídeos, pitches, materiais de apoio, explicações visuais.

Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos

[👉] Vocação para criação de itens, rubricas, níveis de desempenho, critérios avaliativos e análises de respostas.

[👉] Essas IAs respondem bem a padrões de correção, matrizes avaliativas e consistência entre objetivo–item–feedback.

[👉] **Útil para:** provas, gabaritos comentados, rubricas analíticas, análises de redações, geração de itens.

Inclusão e Acessibilidade Educacional

[👉] Modelos aptos a adaptar linguagem, complexidade, formato e abordagem para diferentes públicos.

[👉] Reescrevem textos, ajustam níveis, simplificam estruturas e criam materiais acessíveis.

[👉] **Útil para:** adaptações curriculares, versões simplificadas, acessibilidade cognitiva, materiais personalizados.

1611

10

Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados

[👉] IAs com força para interpretar tabelas, resultados, padrões de desempenho, e propor hipóteses pedagógicas.

[👉] Auxiliam em tomadas de decisão, identificação de lacunas e construção de relatórios.

[👉] **Útil para:** diagnósticos, dashboards, acompanhamento de turmas, análise de frequência e desempenho.

Produção de Materiais Multimídia e Interativos

[👉] Vocação para gerar roteiros de vídeo, áudios, narrativas interativas, quizzes e experiências gamificadas.

[👉] Em geral, treinadas com corpora de mídia e modelos de narrativa digital.

[👉] **Útil para:** podcasts, storytelling educativo, vídeos explicativos, atividades gamificadas.

Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

[👉] Ferramentas especializadas em componentes curriculares específicos (Matemática, História, Ciências etc.).

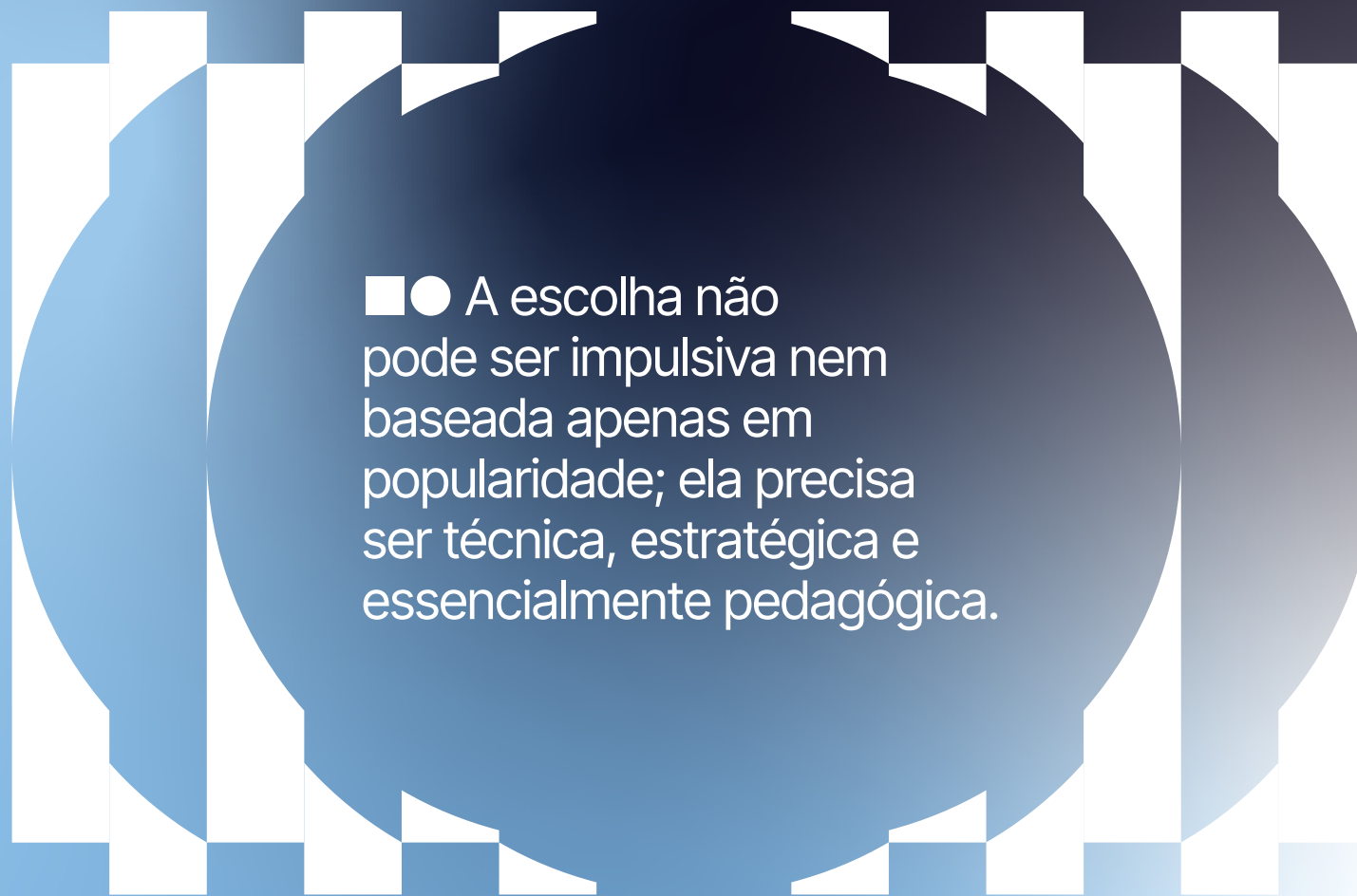
[👉] Desempenho mais forte em conceituação, sínteses profundas, resolução de problemas e explicações disciplinares.

[👉] **Útil para:** aprofundamento conceitual, resumos avançados, atividades de alto nível cognitivo, exemplos disciplinares.

Metodologia de avaliação → framework PRÁTICA

03

18 ↘
27



■● A escolha não pode ser impulsiva nem baseada apenas em popularidade; ela precisa ser técnica, estratégica e essencialmente pedagógica.

17

10



A incorporação de inteligências artificiais ao ambiente educacional exige decisões cuidadosas, informadas e alinhadas às necessidades reais das escolas, dos docentes e dos estudantes. Como os recursos institucionais são limitados - tempo, orçamento, infraestrutura, formação e atenção -, torna-se obrigatório adotar um método rigoroso para avaliar e selecionar quais IAs serão utilizadas. A escolha não pode ser impulsiva nem baseada apenas em popularidade; ela precisa ser técnica, estratégica e essencialmente pedagógica. O framework PRÁTICA foi desenvolvido exatamente com esse propósito: oferecer um caminho claro, transparente e replicável para orientar a decisão sobre quais ferramentas digitais são mais adequadas a cada contexto.

O nome PRÁTICA sintetiza os sete critérios que formam a avaliação: **Preço, Risco e Privacidade (LGPD), Aderência Pedagógica, Tempo de Aprendizagem, Integração, Confiabilidade/Estabilidade, e Acessibilidade**. Ao aplicar esses critérios de forma sistemática, o docente passa a tomar decisões mais fundamentadas e evita desperdiçar tempo com ferramentas que não entregam o que prometem ou que apresentam riscos desnecessários. Ao mesmo tempo, esse framework é um instrumento vivo: ele poderá e deverá ser atualizado à medida que novas IAs surgirem, tecnologias evoluírem e práticas docentes se transformarem.

P

O primeiro critério, **Preço**, corresponde à análise direta e indireta dos custos associados à ferramenta. É aqui que se avalia se a IA é financeiramente sustentável para a instituição ou para o docente. A escala vai de ferramentas de custo alto e inviável até aquelas totalmente gratuitas ou com modelos *freemium* suficientemente funcionais para o uso pedagógico. O importante não é apenas o valor, mas a relação custo-benefício: recursos gratuitos podem não entregar o necessário, e versões pagas podem oferecer retornos significativos em produtividade e qualidade.

Critério	Preço
Descrição resumida	Custo direto e indireto da ferramenta
Escala de avaliação	1 – Custo alto e insustentável 2 – Pago 3 – Pago acessível (até R\$120/mês) 4 – Freemium funcional 5 – Grátis
Evidências observadas	Comparação de planos, versão educacional gratuita, parcerias institucionais

UN

17

R

O segundo critério, **Risco e Privacidade (LGPD)**, é talvez o mais sensível no contexto educacional. Ele considera como a IA protege dados pessoais de docentes e estudantes, onde esses dados são armazenados, se há transparência nas políticas de uso e qual o grau de conformidade com legislações como a LGPD. Um recurso que armazena dados sensíveis fora do país sem clareza normativa é avaliado de forma baixa; já ferramentas com anonimização, controle explícito de consentimento e *data processing agreements* recebem notas altas. Em uma época em que a privacidade é parte da dignidade educacional, esse critério é inegociável.

Critério	Risco / Privacidade (LGPD)
Descrição resumida	Proteção e tratamento dos dados pessoais de docentes e estudantes
Escala de avaliação	1 – Armazena ou compartilha dados sensíveis fora do país 2 – Solicita dados pessoais sem informar política 3 – Possui política de privacidade, mas sem adequação explícita à LGPD 4 – Declara conformidade e transparência no uso dos dados 5 – Totalmente aderente à LGPD (ou equivalente), com opção de anonimização e DPA (Data Processing Agreement)
Evidências observadas	Comparação de planos, versão educacional gratuita, parcerias institucionais

UN

17

Á

2

T

O terceiro critério, **Aderência Pedagógica**, observa o quanto a IA realmente contribui para a prática docente. Há ferramentas que servem apenas como acessórios periféricos, enquanto outras se integram ao currículo, ampliam o repertório metodológico e potencializam a aprendizagem. Uma IA com alta aderência pedagógica é aquela que se conecta aos objetivos de aprendizagem, dialoga com a BNCC, permite personalização e se adapta às estratégias de ensino da instituição. Aqui, avaliam-se exemplos reais de uso, evidências de melhoria e alinhamento com práticas educativas consistentes.

Critério	Aderência Pedagógica
Descrição resumida	Alinhamento com práticas, currículos e objetivos de aprendizagem
Escala de avaliação	1 – Aplicação pedagógica irrelevante 2 – Uso limitado a funções de apoio 3 – Integra-se a estratégias de ensino 4 – Amplia o repertório didático 5 – Potencializa metodologias e personalização da aprendizagem
Evidências observadas	Exemplos de uso real em planos de aula; vinculação à BNCC ou equivalentes; evidência de aprendizagem

O quarto critério, **Tempo de Aprendizagem**, mede o quanto a ferramenta exige para que a equipe docente alcance domínio funcional. Em um cotidiano de alta demanda, tecnologias com curva de aprendizagem longa podem se tornar inviáveis, independentemente de sua qualidade. A escala varia de ferramentas que exigem mais de dez horas de estudo para uso básico até aquelas que permitem uso imediato, intuitivo e sem barreiras.

Critério	Tempo de Aprendizagem
Descrição resumida	Facilidade e velocidade de domínio pela equipe docente
Escala de avaliação	1 – Requer formação longa (>10h) 2 – Curva média (3–10h) 3 – Domínio em 1 semana 4 – Domínio em 1 aula/teste 5 – Uso imediato e intuitivo
Evidências observadas	Teste de uso por grupo-piloto; tempo até o primeiro uso efetivo (“time to first victory”)

I

O quinto critério, **Integração**, avalia a capacidade da IA de dialogar com outros sistemas adotados pela escola ou rede. Ferramentas isoladas, que não exportam nem importam nada, tendem a criar gargalos e dificultar fluxos de trabalho. Já ferramentas com exportação simples (CSV, XLSX), API ou integração com plataformas como Moodle, Google Workspace ou Power BI ampliam o potencial pedagógico e administrativo. A integração define se a IA será parte do ecossistema digital ou apenas um ponto desconectado.

Critério	Integração
Descrição resumida	Capacidade de se conectar a outros sistemas e fluxos já existentes
Escala de avaliação	1 – Isolada, sem exportação/importação 2 – Exportação apenas manual (PDF, etc.) 3 – Integração básica (CSV, GIFT, XLSX) 4 – API ou plugins de integração parcial 5 – Integração total com LMS, Docs, Slides, Power BI, etc
Evidências observadas	Suporte a formatos abertos; documentação API; compatibilidade com Moodle, Forms, Drive, etc

2/

C7

C

O sexto critério, **Confiabilidade e Estabilidade**, observa o desempenho técnico. Uma IA que falha com frequência, trava durante uso ou apresenta bugs imprevisíveis compromete diretamente a experiência pedagógica. Por isso, avaliam-se métricas de *uptime*, histórico de manutenção, suporte técnico e previsibilidade do comportamento da ferramenta. IAs com estabilidade acima de 95% tendem a ser adequadas; acima de 99%, tornam-se altamente confiáveis para uso institucional.

Critério	Confiabilidade e Estabilidade
Descrição resumida	Desempenho técnico e suporte
Escala de avaliação	1 – Falhas frequentes e sem suporte 2 – Instabilidade recorrente 3 – Estável, mas com bugs ocasionais 4 – Alta estabilidade (>95% uptime) 5 – Estável e com suporte técnico ativo (>99% uptime)
Evidências observadas	Testes de uptime, suporte institucional, histórico de manutenção e versão

47

5C

A

Por fim, o sétimo critério, **Acessibilidade**, verifica se a IA respeita princípios de design universal, garantindo acesso para estudantes com diferentes perfis e necessidades. Isso inclui desde recursos simples, como contraste visual e leitura em voz alta, até suporte completo a diretrizes como a WCAG - com LIBRAS, descrição de imagens, navegação acessível e versões alternativas de conteúdo. Uma ferramenta que não considera acessibilidade deixa de atender parte da população estudantil e, portanto, falha em seu propósito educacional.

Critério	Acessibilidade
Descrição resumida	Inclusão e design universal para todos os perfis de estudantes
Escala de avaliação	1 – Sem recursos de acessibilidade 2 – Recursos parciais (ex.: só legendas) 3 – Oferece TTS ou contraste visual 4 – Suporta vários recursos (LIBRAS, alto contraste, descrição de imagem) 5 – Totalmente compatível com WCAG e acessível por múltiplos meios
Evidências observadas	Conformidade WCAG; opções de contraste, leitura em voz alta, acessibilidade mobile

26

17

O framework PRÁTICA organiza esses critérios em uma escala de 1 a 5, permitindo que o docente ou gestor avalie cada ferramenta de forma padronizada e identifique, ao final, quais IAs apresentam melhor equilíbrio entre custo, segurança, usabilidade, impacto pedagógico e responsabilidade social. A força desse método está em sua simplicidade: qualquer educador pode utilizá-lo, e a comparação entre ferramentas se torna objetiva, transparente e defensável. Além disso, o framework complementa a noção de vocação das IAs: enquanto a vocação indica “para que” uma IA é melhor, o framework PRÁTICA indica “se vale a pena” adotá-la no contexto da sua instituição.

PRÁTICA

20

Retratos das IAs

05

28 89

■● Em um cenário de acelerada transformação tecnológica, compreender quem são essas IAs torna-se essencial para integrá-las de modo ético, consciente e alinhado aos propósitos educacionais.

67

90

Este capítulo reúne os **Retratos** das inteligências artificiais analisadas ao longo desta obra. A metáfora do retrato é deliberada: mais do que apresentar descrições técnicas ou listas de funcionalidades, buscamos aqui construir uma visão interpretativa e pedagógica de cada ferramenta, destacando suas vocações, potencialidades, fragilidades e condições reais de uso no cotidiano educacional. Assim como em um retrato, a intenção não é capturar tudo, mas evidenciar o que caracteriza, distingue e torna cada modelo reconhecível para o docente que precisa escolher, de forma responsável, qual ferramenta utilizar em seu projeto.

Ao longo destes retratos, o leitor encontrará análises que articulam aspectos técnicos, pedagógicos e éticos, sempre à luz dos frameworks apresentados nos capítulos anteriores - especialmente o de **vocações**, que identifica as áreas de maior competência de cada IA, e o **PRÁTICA**, que avalia sua viabilidade de adoção em contextos reais. Essa abordagem integrada permite enxergar cada ferramenta não apenas pelo que promete, mas pelo que efetivamente pode entregar. Cada retrato é, portanto, um exercício de leitura crítica: observamos a IA em ação, identificamos seus padrões, reconhecemos suas limitações e situamos seu uso pedagógico de forma responsável.

A intenção deste capítulo não é estabelecer rankings ou decretar vencedores, mas oferecer insumos para que você, docente ou gestor, possa tomar decisões estratégicas a partir de retratos fiéis, equilibrados e comparáveis. Em um cenário de acelerada transformação tecnológica, compreender quais são essas IAs - como trabalham, em que se destacam e onde falham - torna-se essencial para integrá-las de modo ético, consciente e alinhado aos propósitos educacionais.

Os retratos a seguir são, portanto, um convite: observe, compare, reflita e escolha com clareza - sempre guiado pelo seu projeto, pela sua prática e pela sua intencionalidade pedagógica.

01

Histórico e Origem

O ChatGPT foi lançado pela OpenAI em novembro de 2022, com base na arquitetura GPT-3.5 e depois GPT-4. Foi projetado como um modelo de linguagem generativo capaz de dialogar, produzir textos, traduzir, responder perguntas e ajudar na solução de problemas diversos. Sua aplicação na educação se expandiu rapidamente, sendo usado por professores para planejamento de aulas, criação de materiais didáticos, revisão textual, entre outros. A OpenAI oferece atualmente uma versão gratuita e uma versão Pro com recursos avançados.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	5
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	5
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	3

Saiba Mais
correria.digital/chatgpt/



Principais Vocações

→ 01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Sugestão de roteiros para slides, storytelling, dinâmicas de abertura e fechamento de aula. Pode gerar texto para ser usado em ferramentas como Canva ou Gamma.app.

→ 03

■ Inclusão e Acessibilidade Educacional

Reescrita de textos com linguagem simplificada, explicações com diferentes níveis de profundidade, adaptação de atividades para estudantes com deficiência ou baixa proficiência leitora.

→ 05

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Sugestões de narrativas para podcasts, roteiros de vídeos educativos, conteúdos para storytelling digital. Integra-se bem com ferramentas multimodais.

→ 07

■ Planejamento Didático e Curricular

Geração de planos de aula estruturados, com objetivos, conteúdos, estratégias e avaliações alinhadas à BNCC ou outro currículo.

← 02

■ Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos

Criação de diferentes tipos de questões (discursivas, objetivas, reflexivas), rubricas e simulações de correção com base em critérios definidos pelo professor.

← 04

■ Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados

Interpretação de tabelas, rubricas e resultados descritivos. Geração de comentários ou relatórios baseados em critérios pedagógicos definidos.

← 06

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Explicação aprofundada de conceitos específicos com variação de linguagem conforme o perfil da turma (fundamental, médio, superior). Pode simular debates, contextualizar fatos históricos, resolver problemas etc.

Prompt 1

Planejamento Didático



[01] Texto inicial

“Estou desenvolvendo uma aula introdutória sobre geometria espacial para turmas do 9º ano do ensino fundamental, com foco em identificar e representar formas tridimensionais.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Você pode me ajudar a construir um plano de aula completo para esse tema?”



[03] Instruções Específicas

“Inclua objetivos de aprendizagem alinhados à BNCC, metodologias ativas (como uso de materiais concretos e tecnologia), recursos didáticos e estratégias avaliativas. Formate como plano em tópicos.”



[04] Dados de Exemplo

“A turma tem 32 alunos, é bastante participativa e já domina os conceitos básicos de geometria plana.”



[05] Condições / Restrições

“Use linguagem clara e objetiva. Não ultrapasse 350 palavras.”

ChatGPT

Prompt 2

Avaliação e Feedback Personalizado



[01] Texto inicial

“Estou corrigindo uma atividade de interpretação textual feita por alunos do 7º ano com base em uma crônica contemporânea.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Você pode gerar um comentário individualizado para o aluno a partir do texto da resposta dele?”



[03] Instruções Específicas

“Comece reforçando pontos positivos, depois sugira de forma construtiva como melhorar a clareza e argumentação. Evite termos técnicos complexos.”



[04] Dados de Exemplo

“Trecho da resposta: ‘Achei o texto legal. O autor fala coisas que fazem pensar, principalmente sobre como o celular atrapalha.’”



[05] Condições / Restrições

“Limite a resposta a 4 linhas. Use uma linguagem amigável, como se fosse um bilhete curto do professor ao aluno.”

Prompt 3

Inclusão e Acessibilidade



[01] Texto inicial

“Preciso adaptar um material explicativo sobre o sistema digestivo para um aluno do 6º ano com dislexia e baixa compreensão de leitura.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Você pode reescrever o conteúdo com foco em acessibilidade linguística?”



[03] Instruções Específicas

“Simplifique frases, evite termos científicos sem explicação, insira comparações com o cotidiano e destaque ideias principais.”



[04] Dados de Exemplo

“Texto original: ‘O sistema digestório é responsável por transformar os alimentos em nutrientes que podem ser absorvidos pelo corpo, através de processos como mastigação, digestão e absorção.’”



[05] Condições / Restrições

“Escreva em parágrafos curtos com no máximo 40 palavras cada. Use linguagem acessível para alunos em processo de alfabetização científica.”

22

22

Histórico e Origem

O Gemini é a família de modelos de IA generativa do Google, lançada em dezembro de 2023 como sucessora do Bard. Foi projetada para integrar processamento de linguagem, imagem, áudio, lógica matemática e execução de tarefas conectadas ao ecossistema Google. A partir de 2024, passou a ser oferecido em versões Gemini 1.0, 1.5 e Gemini Advanced, com ênfase em raciocínio, integração nativa com Google Docs, Sheets, Gmail e Classroom. Na educação, o Gemini se destacou por permitir geração estruturada de planos, análises automáticas em planilhas, revisão de textos e apoio à acessibilidade linguística, com uso elevado em escolas conectadas ao Workspace for Education.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	4
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	4
[I] Integração	4
[C] Confiabilidade	5
[A] Acessibilidade	4

Principais Vocações

→ 01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Sugere roteiros de slides, narrativas para apresentações, quadros comparativos, tópicos e fluxo visual diretamente integrado ao Google Slides.

← 02

■ Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos

Redige questões (discursivas, objetivas e situacionais), corrige respostas com critérios definidos e gera rubricas para Classroom ou Sheets.

→ 03

■ Inclusão e Acessibilidade Educacional

Simplifica textos, cria versões acessíveis, reescreve conteúdos com linguagem clara, e apoia estratégias de Universal Design for Learning no Docs.

← 04

■ Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados

Analisa planilhas escolares no Google Sheets, identifica padrões, calcula médias, cria fórmulas e sugere intervenções pedagógicas.

→ 05

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Cria roteiros de vídeos, podcasts, áudios e quizzes, além de apoiar o design de sequências multimídia integradas a YouTube ou Sites.

← 06

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Explica conteúdos em diferentes níveis, gera exemplos contextualizados, corrige exercícios, simula diálogos e cria materiais específicos por disciplina.

→ 07

Prompt 1

Planejamento Didático



[01] Texto inicial

“Estou preparando uma sequência de aulas sobre introdução às funções para o 1º ano do Ensino Médio.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Você pode estruturar um plano de aula completo no formato de tópicos?”



[03] Instruções Específicas

“Inclua objetivos alinhados à BNCC, exemplos contextualizados, uma atividade prática e uma proposta de avaliação formativa. Insira indicações de uso de Google Sheets ou GeoGebra.”



[04] Dados de Exemplo

“A turma apresenta dificuldade na interpretação gráfica e na leitura de tabelas.”



[05] Condições / Restrições

“Limite a resposta a 300 palavras e mantenha linguagem formal.”

Gemini

PROMPTS

Prompt 2

Análise de Dados em Google Sheets



[01] Texto inicial

“Tenho uma planilha com notas de três avaliações e presença mensal dos alunos.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Você pode analisar os dados e indicar padrões relevantes de aprendizagem?”



[03] Instruções Específicas

“Identifique correlações entre frequência e desempenho, proponha intervenções pedagógicas e sugira fórmulas que posso aplicar no Google Sheets.”



[04] Dados de Exemplo

“Notas em A2:C34; frequência em D2:D34.”



[05] Condições / Restrições

“Organize as respostas em três blocos: diagnóstico, recomendações e fórmulas do Sheets.”

Gemini

L2

Prompt 3

Acessibilidade Linguística



[01] Texto inicial

“Preciso adaptar um conteúdo de história sobre Revolução Industrial para alunos com baixa proficiência leitora.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Você pode reescrever o texto com foco em acessibilidade?”



[03] Instruções Específicas

“Simplifique vocabulário, utilize comparações cotidianas, produza parágrafos curtos e destaque conceitos-chave.”



[04] Dados de Exemplo

“Texto original menciona mecanização, êxodo rural e intensificação produtiva.”



[05] Condições / Restrições

“Escreva com frases de até 18 palavras. Organize em 3 parágrafos. Mantenha rigor conceitual.”

Histórico e Origem

Claude é o modelo de IA da Anthropic, lançado inicialmente em 2023 com foco em segurança, confiabilidade e transparência no uso de IA generativa. A Anthropic desenvolveu a linha Claude a partir do conceito de Constitutional AI, que utiliza princípios éticos explícitos para orientar o comportamento do modelo. Em 2024-2025, Claude tornou-se uma das IAs mais utilizadas em ambientes educacionais e corporativos devido à sua escrita clara, raciocínio estruturado e capacidade de manter longos contextos. A versão Claude 3 e subsequentes consolidaram o modelo como referência em produção textual para professores, criação de materiais pedagógicos, análise de documentos e apoio à pesquisa acadêmica.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	3
[R] Risco/ Privacidade	4
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	4
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	5
[A] Acessibilidade	3

Principais Vocações

→ 01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Geração de roteiros de slides, textos para apresentações, quadros comparativos e narrativas para exposições orais. Adequado para conteúdo que será transportado para Canva, PowerPoint ou Gamma.app.

← 02

■ Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos

Criação de questões de alta qualidade, com boa precisão conceitual; elaboração de rubricas, níveis de desempenho e comentários individualizados para alunos. Tem precisão linguística acima da média.

→ 03

■ Inclusão e Acessibilidade Educacional

Simplificação textual, reescrita em diferentes níveis de complexidade, criação de versões acessíveis para estudantes com dificuldades de leitura ou deficiência intelectual.

← 04

■ Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados

Análise de tabelas e relatórios descritivos, leitura de evidências acadêmicas, recomendações pedagógicas baseadas em dados e sínteses estruturadas. Claude é excelente para longos documentos.

→ 05

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Criação de roteiros narrativos, podcasts, scripts de vídeo, textos para storytelling e materiais interativos para uso em plataformas digitais.

← 06

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Explicações rigorosas em diferentes campos, escrita acadêmica, revisão de textos, construção de conceitos e apoio em pesquisa científica com uso de raciocínio estruturado.

→ 07

Prompt 1

Planejamento Didático e Curricular



[01] Texto inicial

“Estou preparando uma aula de História sobre Segunda Revolução Industrial para o 9º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um plano de aula completo.”



[03] Instruções Específicas

“Inclua objetivos alinhados à BNCC, uma atividade inicial de engajamento, explicação estruturada, exercícios aplicados e proposta de avaliação.”



[04] Dados de Exemplo

“A turma tem dificuldade em relacionar processos históricos a contextos atuais.”



[05] Condições / Restrições

“Utilize formato de tópicos e mantenha até 350 palavras.”

Claude

PROMPTS

Saiba Mais
correria.digital/claude/

Claude

Prompt 2

Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados



[01] Texto inicial

“Tenho um conjunto de dados com notas de português, matemática e frequência mensal dos alunos.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Analise os dados e produza recomendações pedagógicas.”



[03] Instruções Específicas

“Identifique padrões, detecte alunos em risco, proponha estratégias de intervenção e indique métricas relevantes.”



[04] Dados de Exemplo

“Notas variam entre 3 e 9; frequência entre 56% e 98%.”



[05] Condições / Restrições

“Organize em três blocos: diagnóstico, análise e ações práticas.”

Prompt 3

Inclusão e Acessibilidade Educacional



[01] Texto inicial

“Preciso adaptar um texto sobre fotossíntese para alunos com deficiência intelectual leve.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Reescreva o texto para torná-lo acessível.”



[03] Instruções Específicas

“Simplifique frases, use exemplos concretos, explique termos científicos e limite parágrafos a no máximo 30 palavras.”



[04] Dados de Exemplo

“Texto original contém explicações longas e termos não definidos.”



[05] Condições / Restrições

“Mantenha rigor conceitual e estrutura clara.”

11

Histórico e Origem

A Manus é uma de inteligência artificial voltada para automação de escrita profissional, gestão de conteúdo e produtividade. Ganhou destaque entre 2023 e 2025 especialmente no setor educacional, por oferecer ferramentas específicas para criação de documentos, revisão textual, padronização de relatórios, geração de atividades escolares e apoio à escrita acadêmica. Seu principal diferencial é o foco em tarefas documentais e institucionais, com um ecossistema que prioriza clareza de linguagem e estruturação formal de textos, aspectos considerados valiosos por professores, coordenadores e gestores de redes de ensino.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	4
[R] Risco/ Privacidade	2
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	5
[I] Integração	2
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	3

Principais Vocações

→ 01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Sugestão de textos para slides, roteiros de apresentação e estruturas visuais exportáveis para Canva, PowerPoint e Gamma.app.

← 02

■ Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos

Produção de questões, rubricas, pareceres descritivos, devolutivas e modelos padronizados de avaliação. A Manus é particularmente forte em escrita clara.

← 04

■ Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados

Síntese de relatórios, leitura de planilhas, elaboração de análises descritivas e construção de pareceres pedagógicos. Boa para textos extensos.

← 06

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Produção de conteúdos extensos, revisão acadêmica, explicações formais e textos especializados para diferentes componentes curriculares.

→ 07

■ Inclusão e Acessibilidade Educacional

Reescrita em diferentes níveis de complexidade, simplificação de textos e adaptação de materiais para estudantes com dificuldades de leitura.

→ 05

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Roteirização de vídeos, podcasts, áudios e sequências narrativas para atividades digitais.

Prompt 1

Planejamento Didático e Curricular



[01] Texto inicial

“Preciso elaborar um plano de aula de Língua Portuguesa sobre figuras de linguagem para turmas do 9º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um plano completo em formato institucional.”



[03] Instruções Específicas

“Incluir objetivos alinhados à BNCC, exemplos, metodologia participativa e uma atividade avaliativa.”



[04] Dados de Exemplo

“A turma apresenta bom domínio de leitura, mas dificuldade em reconhecimento de metáforas.”



[05] Condições / Restrições

“Máximo de 320 palavras; linguagem formal e organizada em tópicos.”

Manus

PROMPTS

C7

Manus

Prompt 2

Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados



[01] Texto inicial

“Tenho um relatório com resultados bimestrais de desempenho em matemática.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Produza uma análise objetiva e recomendações pedagógicas.”



[03] Instruções Específicas

“Identifique padrões, destaque dificuldades recorrentes e proponha estratégias práticas.”



[04] Dados de Exemplo

“Médias: Álgebra 5,1; Geometria 6,3; Estatística 6,8.”



[05] Condições / Restrições

“Gerar diagnóstico + análise + recomendações.”

Prompt 3

Inclusão e Acessibilidade Educacional



[01] Texto inicial

“Tenho um texto explicativo sobre sistema respiratório para alunos do 7º ano com baixa proficiência leitora.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Reescreva o texto em linguagem acessível.”



[03] Instruções Específicas

“Usar frases simples, exemplos do cotidiano, evitar termos técnicos não explicados e manter parágrafos curtos.”



[04] Dados de Exemplo

“O texto contém explicações longas sobre alveolos e trocas gasosas.”



[05] Condições / Restrições

“Manter até 35 palavras por parágrafo e precisão conceitual.”

51

Histórico e Origem

DeepSeek é uma família de modelos de IA desenvolvida na China, lançada entre 2023 e 2025, com foco inicial em desempenho técnico, raciocínio matemático, programação e eficiência computacional. Passou a ganhar expressiva notoriedade global a partir de 2024, quando alguns de seus modelos começaram a superar concorrentes em benchmarks de raciocínio analítico e codificação. Apesar do foco técnico, o modelo foi rapidamente adotado por profissionais de ciência de dados, engenharia, economia e pesquisa acadêmica, além de professores das áreas de exatas e computação. O DeepSeek tem como diferencial a capacidade de resolver problemas complexos passo a passo (“chain-of-thought”), executar cálculos matemáticos extensos e auxiliar na escrita de códigos.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	5
[R] Risco/ Privacidade	2
[Á] Aderência Pedagógica	3
[T] Tempo de	4
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	2

→01

■ Planejamento Didático e Curricular

Adequado, mas com foco maior em disciplinas técnicas, exatas e tecnologia.

→02

■ Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos

Ótimo para gerar questões complexas, problemas matemáticos, exercícios de lógica e programação.

→03

■ Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados

Muito forte: excelente para interpretar tabelas, estatísticas, cálculos e diagnósticos educacionais quantitativos.

→04

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Excelente para exatas, computação, economia quantitativa, estatística e matemática.

Prompt 1

Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados



[01] Texto inicial

“Tenho uma planilha com notas de matemática, presença e resultados de exercícios diagnósticos.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Analise padrões de aprendizagem e indique fatores críticos.”



[03] Instruções Específicas

“Identifique correlações, destaque alunos em risco e sugira intervenções baseadas em evidências quantitativas.”



[04] Dados de Exemplo

“Notas: 2,8 a 9,6; presença: 54% a 98%.”



[05] Condições / Restrições

“Organize em três blocos: diagnóstico, análise estatística, recomendações.”

DeepSeek

PROMPTS

44

DeepSeek

01

Prompt 2

Planejamento Didático (foco exatas)



[01] Texto inicial

“Quero desenvolver uma aula introdutória sobre sistemas lineares para 1º ano do EM.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um plano objetivo e técnico.”



[03] Instruções Específicas

“Incluir definição, exemplos, exercícios resolvidos e uma pequena atividade prática.”



[04] Dados de Exemplo

“A turma tem dificuldades com representação matricial.”



[05] Condições / Restrições

“Até 300 palavras; linguagem técnica moderada.”

Prompt 3

Elaboração de Instrumentos Avaliativos



[01] Texto inicial

“Preciso de uma lista de exercícios avançados sobre progressões geométricas.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie 8 exercícios, incluindo problemas aplicados.”



[03] Instruções Específicas

“Incluir 3 exercícios desafiadores envolvendo modelagem matemática.”



[04] Dados de Exemplo

“Contextos: crescimento populacional, juros compostos, replicação celular.”



[05] Condições / Restrições

“Não incluir resolução; apenas os enunciados.”

Histórico e Origem

O Gamma.app é uma plataforma norte-americana lançada em 2022 como ferramenta de criação de apresentações, documentos e microsites dinâmicos. Seu diferencial é a capacidade de gerar layouts visualmente profissionais a partir de texto, utilizando modelos de IA para estrutura, narrativa e identidade visual. A adoção cresceu rapidamente entre 2023 e 2025 em setores educacionais, corporativos e de comunicação, por permitir apresentações com estética moderna, responsiva e orientada à experiência do usuário. Professores passaram a utilizar o Gamma para aulas, painéis temáticos, roteiros de atividades, materiais para reuniões pedagógicas e apresentações para formações continuadas.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	4
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	5
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	2

→01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Criação de slides profissionais com narrativa clara, imagens automáticas e diagramação consistente.

→02

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Apresentações com vídeos incorporados, hyperlinks, navegação em cards, quizzes simples e módulos responsivos.

→03

■ Planejamento Didático e Curricular

Construção de apresentações que organizam etapas de aulas, fluxos metodológicos e roteiros pedagógicos.

→04

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Produção de painéis temáticos que sintetizam conteúdos, estudos de caso, mapas conceituais e explicações estruturadas.

Prompt 1

Design de Apresentação■



[01] Texto inicial

“Quero apresentar aos professores uma proposta de reorganização curricular para 2025, destacando aprendizagem por projetos e integração entre áreas.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Transforme este resumo em uma apresentação altamente visual e narrativa.”



[03] Instruções Específicas

- Crie uma abertura com panorama do problema educativo atual
- Produza 3 blocos visuais: princípios, metodologia, exemplos reais
- Utilize iconografia educacional e gráficos simples
- Mantenha identidade visual em tons de azul escuro e amarelo
- Feche com um slide de mobilização da equipe docente



[04] Dados de Exemplo

“Projetos interdisciplinares focados em território, cultura local e competências gerais.”



[05] Condições / Restrições

“Gerar versão em cards, não em slides tradicionais.”

Gamma.app

■ (original + orientado a narrativa visual) ■■ (criativo e diferenciado) ■■■ (bem original)



Gamma.app

■ (original + orientado a narrativa visual) ■■ (criativo e diferenciado) ■■■ (bem original)



Prompt 2

Materiais Multimídia e Interativos■■



[01] Texto inicial

“Estou preparando uma formação docente sobre leitura e fluência para o ciclo de alfabetização.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um material interativo com navegação por seções.”



[03] Instruções Específicas

- Estruturar o conteúdo em formato de trilha (etapas clicáveis)
- Inserir no máximo duas imagens por seção
- Criar um card especial com ‘Desafios comuns’ + outro com ‘Estratégias práticas’
- Incluir um vídeo explicativo incorporado (link externo)
- Adotar estilo clean e tipografias de fácil leitura



[04] Dados de Exemplo

“Mapeamento de fluência leitora, consciência fonológica, leitura em voz alta.”



[05] Condições / Restrições

“Material deve funcionar bem em celular e desktop.”

Prompt 3

Planejamento Didático em Formato Visual■■■



[01] Texto inicial

“Quero apresentar a organização de um projeto trimestral chamado ‘Cidade que eu Habito’, para turmas do 7º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Transforme o projeto em uma apresentação modular.”



[03] Instruções Específicas

- Criar uma linha do tempo vertical
- Separar o projeto em 4 módulos visuais: território, história, indicadores, intervenção
- Incluir cards com perguntas norteadoras
- Usar fotos representativas de cidades brasileiras, geradas automaticamente
- Inserir um slide final com chamada para ação: produto final do projeto



[04] Dados de Exemplo

“O projeto envolve trabalho de campo, entrevistas, mapas e análise de dados públicos.”



[05] Condições / Restrições

“Estilo visual contemporâneo, com paleta inspirada em urbanismo.”

Histórico e Origem

O Napkin foi lançado como uma plataforma de raciocínio visual assistido por IA, com foco em capturar ideias soltas e transformá-las em mapas conceituais, clusters temáticos e sínteses automáticas. Desde 2023, tornou-se popular entre profissionais de design, educação e inovação por permitir que pensamentos fragmentados se conectem visualmente. Sua principal força está no processamento semântico aplicado a notas rápidas, permitindo que a IA reconheça padrões, agrupe conceitos e gere representações gráficas de forma automática. Professores passaram a utilizá-lo principalmente para planejamento temático, brainstorming de projetos e construção de mapas conceituais em reuniões pedagógicas.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	4
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	5
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	2

→01

■ **Planejamento Didático e Curricular**
Construção de mapas conceituais de unidades e sequências didáticas; organização de objetivos, conteúdos e competências.

→02

■ **Design de Apresentações e Recursos Visuais**
Criação de mapas, redes conceituais e esquemas visuais refináveis para apresentações e slides.

→03

■ **Produção de Materiais Multimídia e Interativos**
Geração de painéis visuais interativos e fluxos não lineares aplicáveis a projetos, oficinas e exposições.

→04

■ **Aprofundamento em Áreas do Conhecimento**
Síntese de textos longos, organização de teorias, classificação de conceitos e explicação visual de temas complexos.

Prompt 1

Planejamento Didático Visual■



[01] Texto inicial

“Quero organizar os conceitos fundamentais de um projeto interdisciplinar sobre energia, envolvendo Ciências, Geografia e Matemática.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Transforme este tema em um mapa conceitual que conecte competências, conteúdos, fenômenos e produtos finais esperados.”



[03] Instruções Específicas

- Criar clusters separados: energia, território, consumo, cálculos
- Evidenciar ligações entre fenômenos naturais, impacto ambiental e interpretação de dados
- Incluir sugestões de produtos finais (infográficos, relatório, experimento, entrevista)
- Gerar caminhos possíveis para 3 sequências didáticas diferentes



[04] Condições / Restrições

“Organizar em forma de rede, não como tópicos.”

Napkin

■ (altamente original) ■■ (totalmente original) ■■■ (original inspirado em filosofia da educação)

Napkin

■ (altamente original) ■■ (totalmente original) ■■■ (original inspirado em filosofia da educação)

Prompt 2

Design Visual para Formação Docente■■■



[01] Texto inicial

“Preciso estruturar uma apresentação para formação de professores sobre práticas restaurativas e convivência escolar.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um painel visual com blocos temáticos interconectados.”



[03] Instruções Específicas

- Criar 5 caixas principais: princípios, práticas, instrumentos, exemplos, riscos comuns
- Inserir subelementos automáticos derivados das notas
- Formar um ‘caminho de prática’ que indique como implementar a metodologia na escola ao longo de 6 semanas
- Gerar uma visualização circular dos atores envolvidos (professores, alunos, gestão, família)



[04] Condições / Restrições

“Design limpo e com hierarquia de cor para temas centrais e periféricos.”

Prompt 3

Aprofundamento Conceitual■■■



[01] Texto inicial

“Estou estudando diferentes teorias de aprendizagem (Piaget, Vygotsky, Ausubel, Bruner) para montar um módulo de formação docente.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um mapa epistemológico que articule os autores e seus conceitos-chave.”



[03] Instruções Específicas

- Identificar níveis de abstração (teoria, conceito, implicação pedagógica)
- Conectar convergências e tensões entre as teorias
- Sugerir 3 aplicações concretas para cada autor
- Apontar contradições produtivas que podem gerar debate em formação docente



[04] Condições / Restrições

“Gerar visualização em camadas (núcleo → conceitos → práticas).”

Histórico e Origem

NotebookLM é um laboratório de IA do Google lançado inicialmente em 2023 como “Project Tailwind” e renomeado em 2024. Sua proposta é oferecer um ambiente de estudo e pesquisa onde o usuário envia documentos, PDFs, artigos, planilhas, leis, capítulos de livros e outras fontes para que a IA produza resumos, explicações, comparações e análises ancoradas exclusivamente nos materiais carregados. Entre 2024 e 2025, tornou-se uma das ferramentas mais procuradas por professores, pesquisadores e estudantes, pois permite organizar grandes volumes de conteúdo, gerar insights com base nas fontes e criar “notebooks inteligentes” para estudo, revisão e preparação de aulas.

NotebookLM não é uma IA generalista: É um motor de síntese, explicação e organização de conhecimento baseado em fontes carregadas.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	5
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	5
[T] Tempo de	4
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	3

→01

■ Planejamento Didático e Curricular

Criação de sínteses de capítulos, extração de objetivos de aprendizagem e preparação de planos baseados em documentos oficiais (BNCC, PPP, currículos).

→02

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Sistematização de conteúdos, elaboração de mapas conceituais textuais, explicações rigorosas e comparações entre teorias.

→03

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Organização de conteúdos para serem convertidos em slides, com estrutura narrativa clara e elementos-chave extraídos das fontes.

→04

■ Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos

Geração de questões ancoradas diretamente nos textos enviados (algo raro em outras IAs). Excelente para avaliações baseadas em leitura.

Prompt 1

Planejamento Didático baseado em documentos oficiais



[01] Material carregado

PDF da BNCC – Ensino Fundamental (Anos Finais), capítulo de Língua Portuguesa.



[02] Pergunta / Solicitação

“Extraia dos trechos carregados os objetivos, habilidades e descritores diretamente relacionados ao eixo de 'Leitura e Compreensão de Textos'. Construa um plano de aula em três etapas com base apenas nas fontes enviadas.”



[03] Instruções Específicas

→ Identificar habilidades literalmente citadas

→ Sugerir atividades conectadas ao texto oficial

→ Montar uma estrutura de aula vinculando cada atividade à habilidade formal



[04] Condições / Restrições

“Evitar interpretações fora do documento; manter aderência normativa.”

NotebookLM

■ (original e forte) ■■ (totalmente original) ■■■ (muito original)

PROMPTS



NotebookLM

■ (original e forte) ■■ (totalmente original) ■■■ (muito original)



Prompt 2

Aprofundamento em Áreas do Conhecimento



[01] Materiais carregados

Capítulo de Ciências sobre Ecossistemas + reportagem jornalística sobre desmatamento.



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um comparativo analítico entre os dois textos, identificando convergências, contradições e lacunas.”



[03] Instruções Específicas

→ Destacar conceitos centrais (biodiversidade, fluxo de energia, impacto humano)

→ Explicar como cada texto trata o mesmo fenômeno

→ Propor 3 perguntas investigativas para alunos do 8º ano baseadas exclusivamente nas fontes



[04] Condições / Restrições

“Gerar síntese em formato de quadro comparativo.”

Prompt 3

Avaliação baseada em leitura



[01] Materiais carregados

Um artigo curto de opinião sobre tecnologia e educação.



[02] Pergunta / Solicitação

“Elabore cinco questões avaliativas baseadas exclusivamente no texto, sendo: 1 inferencial, 1 argumentativa, 1 de contraste, 1 de evidência textual e 1 interdisciplinar.”



[03] Instruções Específicas

→ Apontar no final quais parágrafos sustentam cada questão

→ Evitar perguntas genéricas

→ Criar uma mini-rubrica para correção da questão argumentativa



[04] Condições / Restrições

“Tudo deve ser textual e ancorado no documento enviado.”

Histórico e Origem

Grok é o modelo de IA desenvolvido pela xAI, empresa fundada por Elon Musk, lançado publicamente no final de 2023 e expandido entre 2024 e 2025. O diferencial central do Grok é o acesso em tempo quase real às informações públicas disponíveis no X (Twitter), somado a uma personalidade mais direta, rápida e informal. Seu foco inicial foi atender usuários que precisavam de respostas ágeis, análises situacionais, programação e sínteses leves. Aos poucos, educadores passaram a utilizá-lo para análise de tendências, elaboração de textos, síntese de discussões e acompanhamento de contextos sociais relevantes para aulas de atualidades, redação e ciências humanas.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	3
[R] Risco/ Privacidade	2
[Á] Aderência Pedagógica	3
[T] Tempo de	5
[I] Integração	2
[C] Confiabilidade	3
[A] Acessibilidade	2

→01

■ Planejamento Didático e Curricular

Geração de planos simples, sequências de temas e roteiros ágeis para aulas de atualidades, comunicação e ciências humanas.

→02

■ Elaboração e Correção Avaliativa

Bom para gerar questões interpretativas, redações modelo, análises de argumentos e exercícios com temas contemporâneos.

→03

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Forte para atualizar conteúdos com recortes recentes do X, contextualizar debates atuais, analisar opiniões e identificar tendências sociais.

→04

■ Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados

Adequado para análises textuais rápidas, sínteses de relatórios e interpretação de dados qualitativos.

Prompt 1

Planejamento Didático com Atualidades



[01] Texto inicial

“Vou trabalhar um módulo de Redação sobre 'Desinformação e Tecnologias Digitais' com turmas de 2º ano do EM.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Monte uma sequência didática conectando notícias, postagens do X e debates atuais.”



[03] Instruções Específicas

→ Selecionar tópicos recentes debatidos no X sobre desinformação

→ Criar uma linha do tempo textual com os eventos mais relevantes das últimas semanas

→ Propor uma atividade de análise de discurso com base em postagens públicas

→Incluir uma proposta de redação temática



[04] Condições / Restrições

“Usar linguagem formal — sem o tom irônico padrão do Grok.”

Grok

■ (original e forte) ■■ (muito original) ■■■ (muito original e próprio do Grok)



Grok

■ (original e forte) ■■ (muito original) ■■■ (muito original e próprio do Grok)



Prompt 2

Avaliação Crítica baseada em trending topics



[01] Texto inicial

“Preciso criar questões de interpretação e análise de argumentos usando um tema atual.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Selecione um tópico relevante do X nas últimas 48 horas e crie cinco questões de interpretação, sendo duas sobre identificação de argumentos e três sobre análise crítica.”



[03] Instruções Específicas

→ Não incluir opiniões pessoais

→ Basear-se em conteúdo público real

→ Variar níveis cognitivos (identificar, inferir, criticar, propor)

→ Incluir fonte textual (trecho real — sem link)



[04] Condições / Restrições

“Questões devem ser completas e adequadas ao EM.”

Prompt 3

Aprofundamento em Debates Sociais



[01] Materiais carregados

“Quero preparar uma aula sobre polarização para Sociologia.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Faça um diagnóstico narrativo das principais linhas de debate sobre polarização nas últimas duas semanas no X.”



[03] Instruções Específicas

→ Identificar temas que dividiram opiniões

→ Classificar os grupos discursivos (ex.: institucional, popular, influenciadores)

→ Selecionar 4 enunciados representativos para análise em sala

→ Indicar riscos argumentativos (falácias, generalizações, reducionismos)

→ Propor um exercício de mediação de debates



[04] Condições / Restrições

“Organizar a resposta em: fenômeno, exemplos, análise discursiva, uso pedagógico.”

Histórico e Origem

Lovable surgiu em 2023 como uma plataforma de desenvolvimento assistido por IA focada em transformar instruções em aplicativos completos, incluindo front-end, back-end simples e interfaces modernas. Entre 2024 e 2025, evoluiu para um ambiente robusto de prototipagem rápida, permitindo a criação de sites institucionais, sistemas educacionais simples, landing pages, ferramentas internas para escolas e protótipos de produtos digitais. Professores, coordenadores pedagógicos e equipes de inovação passaram a adotá-lo para criar rapidamente ambientes de aprendizagem, painéis de projetos, simuladores, sistemas de acompanhamento simples e materiais digitais.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	4
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	3
[T] Tempo de	4
[I] Integração	4
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	2

→01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Criação de páginas visuais para aulas, módulos temáticos, roteiros digitais, componentes interativos.

→02

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Criação de simuladores, quizzes, calculadoras, dashboards simples e ambientes digitais que apoiam a aprendizagem.

→03

■ Planejamento Didático e Curricular

Criação de sites que organizam sequências didáticas, trilhas formativas e repositórios de atividades.

→04

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Desenvolvimento de aplicativos temáticos: calculadoras matemáticas, simuladores de fenômenos, catálogos de conteúdo.

Prompt 1

Criar um Simulador Educacional Interativo■



[01] Texto inicial

“Quero um simulador simples para meus alunos explorarem progressão aritmética e visualizarem o comportamento da sequência.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um aplicativo web com um painel que permita ao usuário definir termo inicial, razão e número de termos, exibindo a sequência em lista e em gráfico.”



[03] Instruções Específicas

→ Interface com três campos de entrada e botões

→ Geração automática da PA

→ Gráfico de linha usando biblioteca leve (Chart.js)

→ Layout limpo em tons de azul

→ Exportação do código para edição posterior



[04] Condições / Restrições

“Responsivo para celular.”

Lovable

■(altamente original) ■■(original) ■■■(super original)

Lovable

■(altamente original) ■■(original) ■■■(super original)

Prompt 2

Painel para Organização de Sequência Didática■■



[01] Texto inicial

“Quero organizar um trimestre de aulas de Ciências sobre 'A água no planeta'.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um site com três seções principais: conceitos, experimentos e avaliações formativas”



[03] Instruções Específicas

→ Cada seção deve ter cards editáveis

→ Página inicial com um resumo animado da trilha formativa

→ Inserir ícones temáticos e paleta azul-turquesa

→ Incluir espaço para anexar PDFs de experimentos



[04] Condições / Restrições

“Design minimalista e com foco pedagógico.”

Prompt 3

Miniportal para Projeto Interdisciplinar■■ ■



[01] Materiais carregados

“Vou conduzir um projeto interdisciplinar chamado ‘Meu Bairro Inteligente’ com turmas do 7º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um miniportal navegável para organizar as etapas do projeto.”



[03] Instruções Específicas

→ Página inicial com narrativa visual do bairro

→ 4 seções: problemas locais, coleta de dados, propostas, protótipos

→ Área para upload de fotos tiradas pelos alunos

→ Galeria final com os protótipos apresentados

→ Layout urbano, moderno, com tons de cinza e amarelo



[04] Condições / Restrições

“Interface modular e intuitiva; pronta para apresentação pública.”

Histórico e Origem

Julius surgiu como uma plataforma de inteligência artificial desenvolvida para auxiliar profissionais na geração de resumos, análises, apresentações e documentos estruturados. A partir de 2023 ganhou destaque por sua capacidade de transformar textos longos em sínteses concisas, criar apresentações automáticas, produzir relatórios e gerar explicações claras baseadas em prompts ricos. Tornou-se popular em ambientes educacionais porque organiza conteúdos de forma rápida e profissional, sendo utilizado por docentes para estruturar aulas, apresentações, relatórios pedagógicos, sequências didáticas e materiais para formação continuada.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	4
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	5
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	2

→01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Capacidade de gerar apresentações completas e bem estruturadas a partir de texto, com narrativa clara e layout coerente.

→02

■ Planejamento Didático e Curricular

Organização de conteúdos em estruturas didáticas, sequências de aprendizagem e módulos temáticos.

→03

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Produção de explicações formais, resumos, análises comparativas, fichamentos e painéis temáticos.

→04

■ Elaboração de Instrumentos Avaliativos

Criação de questões baseadas em textos, quadros comparativos, exercícios interpretativos e avaliações temáticas.

Prompt 1

Apresentação Institucional■



[01] Texto inicial

“Vou apresentar aos coordenadores uma proposta de reorganização das rotinas pedagógicas do 6º ao 9º ano, estruturada em três dimensões: planejamento, avaliação e intervenções.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Transforme esse resumo em uma apresentação profissional com narrativa clara e divisão por blocos.”



[03] Instruções Específicas

→ Criar abertura com diagnóstico sintético

→ Estruturar três seções com bullet points objetivos

→ Incluir quadro comparativo ‘situação atual x proposta’

→ Finalizar com recomendações operacionais para o semestre



[04] Condições / Restrições

“Manter tom formal e evitar frases genéricas.”

Julius

■(criativo e robusto) ■■(original) ■■■(totalmente original)

Julius

■(criativo e robusto) ■■(original) ■■■(totalmente original)

Prompt 2

Planejamento Didático baseado em competências■■■



[01] Texto inicial

“Quero montar um módulo de duas semanas sobre textos argumentativos para o 9º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Organize um plano de ensino com competências, habilidades, conteúdos e estratégias de leitura e escrita.”



[03] Instruções Específicas

→ Mapear competências da BNCC relacionadas à argumentação

→ Inserir exemplos de textos que podem ser utilizados

→ Criar etapas de aprendizagem progressivas

→ Propor uma atividade avaliativa ao final



[04] Condições / Restrições

“Formato de documento pedagógico oficial.”

Prompt 3

Avaliação interpretativa baseada em leitura■■■



[01] Materiais carregados

“Tenho um artigo curto sobre mudanças climáticas para ser trabalhado com o 8º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um conjunto avaliativo com três questões interpretativas, uma de inferência e uma dissertativa curta.”



[03] Instruções Específicas

→ Basear-se exclusivamente no texto do artigo

→ Indicar a habilidade objetivo de cada questão

→ Criar um mini-gabarito orientativo para o professor

→ Manter coerência com linguagem escolar



[04] Condições / Restrições

“Questões completas e com nível médio de complexidade.”

Histórico e Origem

Canva é uma plataforma global de design lançada em 2013, desenvolvida na Austrália, com a proposta de democratizar a criação gráfica por meio de uma interface intuitiva e modelos visuais prontos. A partir de 2021, integrou recursos de inteligência artificial, como geração de imagens, remoção automática de fundos, edição inteligente, apresentações automáticas, vídeos e documentos interativos. Entre 2023 e 2025, tornou-se uma das ferramentas mais utilizadas por educadores pela facilidade de criar slides, fichas, vídeos educativos, convites, cartazes e materiais escolares completos. O Canva também se consolidou com o programa Canva para Educação, oferecendo recursos gratuitos para docentes e estudantes.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	5
[R] Risco/ Privacidade	4
[Á] Aderência Pedagógica	5
[T] Tempo de	5
[I] Integração	4
[C] Confiabilidade	5
[A] Acessibilidade	4

→01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Principal uso: criação de slides, pôsteres, mapas mentais, quadros, gráficos, infográficos e elementos visuais para aulas.

→02

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Criação de vídeos, animações, histórias interativas, cartões animados e materiais digitais.

→03

■ Planejamento Didático e Curricular

Modelos de planos, rotinas, sequências de aula e cadernos pedagógicos visualmente organizados.

→04

■ Inclusão e Acessibilidade Educacional

Possui recursos de contraste, legibilidade, fontes acessíveis, legendas automáticas e leitores de tela compatíveis.

→05

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Produção de painéis disciplinares, mapas conceituais, diagramas, quadros teóricos e sínteses visuais.

Prompt 1

Apresentação Didática Visual



[01] Texto inicial

“Vou apresentar aos professores o projeto 'Leitura Viva', voltado para estimular práticas leitoras semanais no Ensino Fundamental II.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie uma apresentação com forte identidade visual.”



[03] Instruções Específicas

- Abrir com um slide-impacto usando colagens de livros e cores quentes
- Organizar em quatro blocos: objetivos, metodologia, rotina semanal, produtos dos alunos
- Inserir ícones de leitura, pensamento crítico e criatividade
- Usar elementos animados leves para destacar etapas do projeto
- Criar um slide final com chamada para ação: ‘Comece na próxima semana’



[04] Condições / Restrições

“Paleta: laranja, azul escuro e creme.”

Canva

■(bem original) ■■(super original) ■■■(muito original)

Canva

■(bem original) ■■(super original) ■■■(muito original)

Prompt 2

Vídeo Educacional Curto



[01] Texto inicial

“Vou lançar um vídeo de 45 segundos explicando aos alunos como funcionará o 'Clube de Debate'.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Monte um vídeo animado com narração gerada por IA.”



[03] Instruções Específicas

- Usar trilha leve inspirada em documentários educacionais
- Incluir transições suaves e cards explicativos
- Mostrar em texto: temas, regras, etapas e datas
- Inserir avatar narrador e legendas automáticas
- Fechar com slogan animado: 'Argamente com respeito, aprenda com propósito'



[04] Condições / Restrições

“Formato vertical (1080×1920) para redes sociais.”

Prompt 3

Painel Visual para Sequência Didática



[01] Materiais carregados

“Tenho um projeto de Ciências chamado ‘Vida Microbiana’, para 7º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Desenhe um painel visual de uma página resumindo os 4 encontros do projeto.”



[03] Instruções Específicas

- Criar 4 grandes cards, um para cada encontro
- Usar ícones de microscópio, células, laboratório e investigação
- Incluir microtextos com objetivos, atividade prática e produto final
- Usar tons de verde, roxo e branco para atmosfera científica
- Preparar versão imprimível (A4) e versão digital (carrossel)



[04] Condições / Restrições

“Organizar como se fosse um ‘mapa de projeto’.”

Histórico e Origem

Slidesgo é uma plataforma espanhola lançada em 2019 como parte do ecossistema Freepik, especializada na oferta de modelos profissionais de apresentações para Google Slides e PowerPoint. Entre 2021 e 2025, consolidou-se como uma das principais fontes de templates para educação, empresas e instituições, graças ao grande acervo de temas, estilos e ilustrações. Para professores, tornou-se uma solução rápida para montar materiais visuais organizados, esteticamente consistentes e alinhados a temáticas específicas. Embora não seja uma IA generativa, a plataforma incorporou recursos automáticos de recomendação, filtragem inteligente e personalização guiada, o que ampliou sua aplicabilidade no contexto educacional.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	5
[R] Risco/ Privacidade	4
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	5
[I] Integração	4
[C] Confiabilidade	5
[A] Acessibilidade	2

→01

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Vocação central: criação de apresentações estilizadas, coerentes e prontas para uso.

→02

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Possibilidade de incorporar vídeos, animações leves e recursos multimídia às apresentações geradas.

→03

■ Planejamento Didático e Curricular

Criação de apresentações que estruturam sequências de aula, trilhas de aprendizagem e rotinas pedagógicas.

→04

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Modelos específicos por disciplinas, permitindo sínteses visuais e apresentações temáticas.

Prompt 1

Apresentação temática para formação docente



[01] Texto inicial

“Vou ministrar uma formação sobre avaliação formativa para professores do Ensino Fundamental II.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Recomende um modelo visual apropriado e prepare a estrutura completa da apresentação.”



[03] Instruções Específicas

- Escolher um template com visual limpo e elementos educacionais
- Sugerir paleta profissional (azul escuro, branco, verde suave)
- Estruturar 8 seções: abertura, conceito, exemplos, instrumentos, erros comuns, boas práticas, casos, encerramento
- Recomendar ícones e quadros visuais
- Indicar possíveis animações leves para transição



[04] Condições / Restrições

“Preferência por modelos compatíveis com Google Slides.”

Slidesgo

▪(super original) ▪▪(bem original) ▪▪▪(super original)

Prompt 2

Material multimídia para projeto interdisciplinar



[01] Texto inicial

“Vou apresentar o projeto 'Cidade Sustentável' para turmas do 8º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Selecione um modelo compatível com vídeos e fotos e organize a estrutura narrativa.”



[03] Instruções Específicas

- Inserir espaço para vídeo introdutório de 20 segundos
- Criar seção de diagnóstico urbano com fotos reais
- Criar galeria de soluções sustentáveis em formato carrossel
- Sugerir ícones temáticos (natureza, mobilidade, energia)
- Incluir slide final com QR Code para formulário Google



[04] Condições / Restrições

“Estilo contemporâneo e minimalista.”

▪(super original) ▪▪(bem original) ▪▪▪(super original)

Prompt 3

Painel visual de sequência didática



[01] Materiais carregados

“Estou estruturando uma sequência de aulas sobre Revolução Industrial para o 9º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie uma apresentação organizada em quatro atos narrativos.”



[03] Instruções Específicas

- Ato 1: contexto histórico
- Ato 2: transformações tecnológicas
- Ato 3: impacto social e urbano
- Ato 4: debate e atividade final
- Sugerir gráficos simples, linhas do tempo e quadros comparativos
- Escolher template com estética vintage-industrial (tons sépia e azul petróleo)



[04] Condições / Restrições

“Preparar versão final em PowerPoint e Google Slides.”

Prompt 1

Histórico e Origem

Suno é uma plataforma de inteligência artificial norte-americana especializada na geração automática de música original a partir de texto. Lançada em 2023 e amplamente aprimorada em 2024 e 2025, tornou-se referência global por permitir que qualquer usuário — mesmo sem conhecimentos musicais — crie canções completas, incluindo melodia, harmonia, arranjos, instrumentos e voz sintetizada. A ferramenta rapidamente ganhou espaço no meio educativo por facilitar trilhas personalizadas, jingles educativos, sons para projetos escolares e materiais multimídia. Seu uso cresceu também em comunicação institucional, eventos escolares e produção audiovisual de baixo custo.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	4
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	3
[T] Tempo de	5
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	2

→01

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Criação de trilhas sonoras, jingles, músicas temáticas para aulas, vinhetas, podcasts, vídeos escolares e eventos.

→02

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Criação de músicas conceituais para apoiar conteúdos (ex.: canções sobre energia, frações, células, história etc.).

Prompt 1

Jingle Educacional■



[01] Texto inicial

“Preciso de um jingle curto para incentivar os alunos do 5º ano a cuidarem do material escolar.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie uma música de 25 segundos, alegre e com ritmo pop-infantil.”



[03] Instruções Específicas

- Mensagem central: organização, cuidado e responsabilidade
- Incluir refrão curto e repetitivo
- Estilo: pop suave, instrumentos leves (ukulele + percussão)
- Voz infantil neutra
- Tom motivador, positivo



[04] Condições / Restrições

“Gerar duas versões com variações de melodia.”

Suno

■(extremamente original) ■■(muito original) ■■■(muito original)



Suno

■(extremamente original) ■■(muito original) ■■■(muito original)



Prompt 2

Trilha para apresentação escolar■■



[01] Texto inicial

“Vou apresentar um projeto interdisciplinar chamado ‘Minha Cidade do Futuro’, com alunos de 7º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie uma trilha de fundo instrumental de 45 segundos.”



[03] Instruções Específicas

- Estilo: eletrônico leve + elementos futuristas
- Clima: inspirador, otimista, tecnológico
- Ritmo: 100–115 bpm
- Sem voz; apenas instrumental
- Deve funcionar como som ambiente para narrativas em slides



[04] Condições / Restrições

“Entregar versão sem batida forte, para não competir com a fala.”

Prompt 3

Painel visual de sequência didática■■■



[01] Materiais carregados

“Música Conceitual para Conteúdo Escolar”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie uma canção educativa de até 35 segundos.”



[03] Instruções Específicas

- Explicar evaporação, condensação e precipitação
- Linguagem simples, melodia marcante
- Estilo: rap infantil ou pop explicativo
- Inserir repetição de palavras-chave
- Voz jovem ou narrador motivacional



[04] Condições / Restrições

“Manter ritmo moderado para fácil compreensão.”

Histórico e Origem

CapCut é uma plataforma de edição de vídeo desenvolvida pela ByteDance e lançada globalmente em 2020. Tornou-se extremamente popular por oferecer um ambiente intuitivo, gratuito e repleto de recursos profissionais, incluindo efeitos, templates prontos, legendas automáticas, remoção de fundo, animações, filtros, sincronização inteligente com músicas, narração por IA e criação de vídeos para redes sociais. A partir de 2023, incorporou funcionalidades de inteligência artificial, como criação automática de vídeos a partir de texto, dublagem automática, edição inteligente e geração de roteiros audiovisuais. Entre 2024 e 2025, consolidou-se como a principal ferramenta gratuita utilizada por professores para criar vídeos educativos, tutoriais, vinhetas de aulas e conteúdos interativos.

Avaliação PRÁTICA

[P] Preço	5
[R] Risco/ Privacidade	3
[Á] Aderência Pedagógica	4
[T] Tempo de	5
[I] Integração	3
[C] Confiabilidade	4
[A] Acessibilidade	3

→01

■ Produção de Materiais Multimídia e Interativos

Criação de vídeos educacionais, tutoriais, animações, vinhetas, reels, stories e explicações em formato audiovisual.

→02

■ Design de Apresentações e Recursos Visuais

Produção de vídeos para abertura de aulas, trailers de projetos, apresentações animadas, cards em movimento e narrativas visuais para slides.

→03

■ Aprofundamento em Áreas do Conhecimento

Criação de vídeos conceituais (história, ciências, geografia, matemática) com explicações, esquemas visuais e gráficos animados.

Prompt 1

Vídeo Educacional para Abrir uma Aula



[01] Texto inicial

“Vou iniciar uma aula sobre ‘Sustentabilidade na Cidade’ com turmas do 8º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um vídeo introdutório de 30 segundos com imagens urbanas e transições suaves.”



[03] Instruções Específicas

- Usar sequência de imagens de cidades sustentáveis (bicicletas, painéis solares, parques)
- Inserir texto animado: ‘Como podemos melhorar o lugar onde vivemos?’
- Aplicar trilha leve ambiental
- Inserir legendas automáticas para acessibilidade
- Finalizar com fade-in para o nome da escola



[04] Condições / Restrições

“Formato horizontal 1920×1080 para projetor.”

CapCut

▪(super original) ▪▪(muito original) ▪▪▪(muito original)

CapCut

▪(super original) ▪▪(muito original) ▪▪▪(muito original)

Prompt 2

Trailer de Projeto Interdisciplinar



[01] Texto inicial

“Vou apresentar o projeto ‘Memórias do Meu Bairro’ para o 7º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Produza um trailer de 45 segundos estilo documentário.”



[03] Instruções Específicas

- Combinar imagens reais (bairro, pessoas, arquitetura local) com textos curtos
- Criar ritmo de narrativa: passado → presente → futuro
- Usar trilha emocional suave + efeitos cinematográficos leves
- Incluir narração por IA com tom reflexivo
- Concluir com chamada para ação: ‘Vamos contar nossa história?’



[04] Condições / Restrições

“Vídeo deve ter estética naturalista.”

Prompt 3

Vídeo Conceitual para Conteúdo de Ciências



[01] Materiais carregados

“Preciso de um vídeo curto explicando fotossíntese para o 6º ano.”



[02] Pergunta / Solicitação

“Crie um vídeo de 40 segundos com animações simples.”



[03] Instruções Específicas

- Use gráficos animados mostrando luz, CO₂, água e glicose
- Inserir explicação curta com narração gerada por IA
- exto na tela com palavras-chave: ‘energia’, ‘clorofila’, ‘oxigênio’
- Paleta verde e dourada
- Ritmo lento para facilitar compreensão



[04] Condições / Restrições

“Versão vertical para publicação no Classroom e redes.”

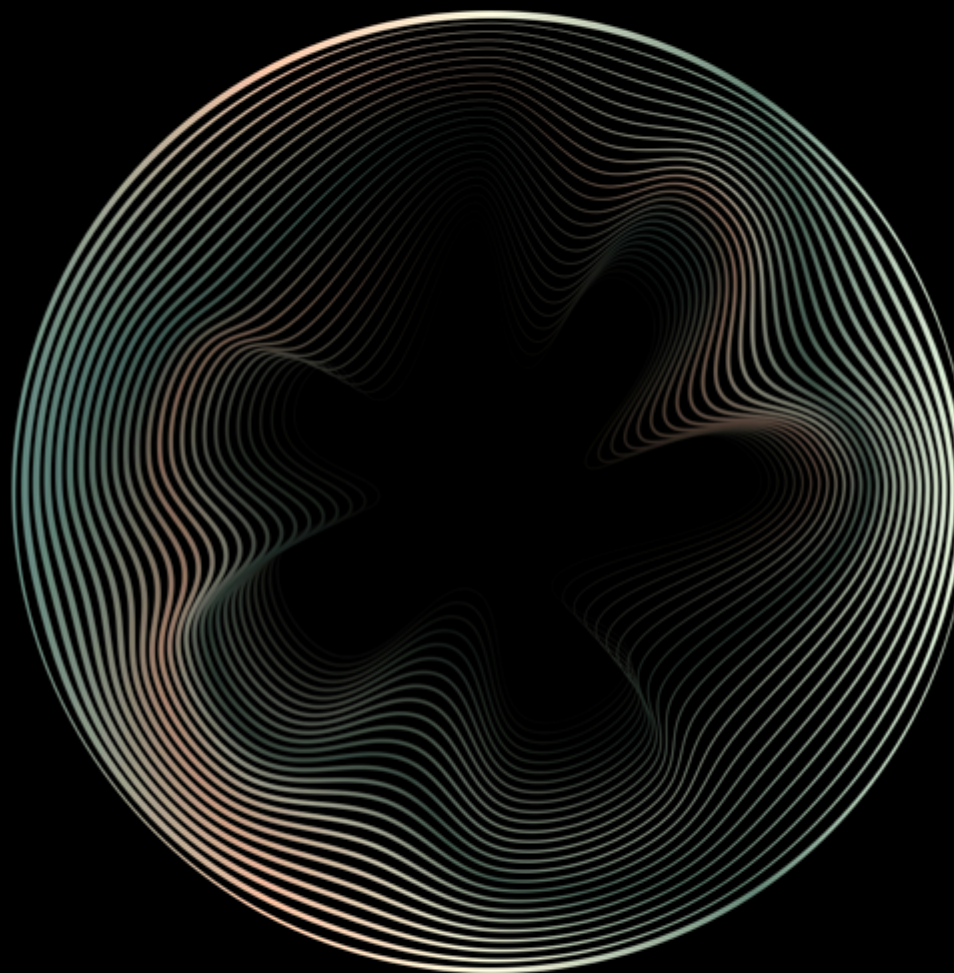
Para (não) finalizar

06

Falar sobre inteligência artificial na educação é, antes de tudo, falar sobre **dados** que carregam identidades e histórias de vida. Cada plano de aula, rubrica ou relatório gerado por IA se apoia em informações profundamente sensíveis: nomes, laudos médicos, frequências, redações e trajetórias escolares dos alunos. Esses dados não são meros números ou estatísticas — são narrativas e direitos que exigem o mesmo cuidado e respeito que dedicamos ao próprio processo de aprendizagem. Por isso, o tratamento dessas informações escapa ao mero aspecto técnico e assume dimensão ética e social. Como ressalta a equipe do portal Vorecol, “a proteção dos dados [...] não é apenas uma questão legal, mas uma verdadeira responsabilidade social que pode moldar o futuro da educação”. Em outras palavras, preservar a privacidade dos estudantes é tão fundamental quanto ensinar, pois é a partir dela que se constrói um ambiente educativo digno de confiança.

Nesse contexto, a **LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados – Lei nº 13.709/2018)** ganha status de princípio pedagógico basilar. Ela estabelece diretrizes claras: coletar apenas o estritamente necessário, informar sempre a finalidade do uso de cada dado, proteger documentos e planilhas com acesso restrito e, sempre que possível, anonimizar as informações antes de usar qualquer ferramenta de IA. Cumprir essas regras não é sobre burocracia, mas sobre sustentar a confiança da comunidade escolar. Como observou a Yungas, “a conformidade com a LGPD pode levar a uma melhor proteção da privacidade dos alunos e colaboradores, fortalecendo a confiança na instituição”. Inovar sem respeito à privacidade mina a credibilidade do processo educativo. Por isso, entendemos que **sem privacidade não há confiança, e sem confiança não há inovação sustentável**: a tecnologia só faz sentido quando caminha lado a lado com o respeito aos direitos de quem aprende.

O **professor**, nessa jornada, assume papel de protagonista. Ele não se limita a transmitir conteúdos; também dá exemplo com suas práticas. Ao aplicar no dia a dia os cuidados previstos na LGPD –



seja criando cópias anônimas de planilhas, protegendo arquivos com senha ou deixando claro por que cada informação é usada – o educador ensina que **ética também se aprende na prática**. Cada um desses gestos é, por si só, um ato político e pedagógico: sinaliza aos alunos que cuidar uns dos outros e dos dados pessoais é parte da cidadania. Essas atitudes concretas reforçam a confiança de pais, alunos e toda a comunidade na escola. Como enfatiza Vorecol, é preciso “criar um ambiente educacional que valorize a ética, priorize a privacidade dos alunos e, ao mesmo tempo, aproveite os benefícios transformadores da inteligência artificial”. Para que esse futuro seja possível, o protagonismo docente deve ser o eixo central da construção coletiva, partilhando responsabilidades e inspirando alunos a valorizar princípios éticos em cada novo passo.

Ao encerrarmos este anuário sobre IA na educação, reafirmamos que **cuidar do outro - zelando por sua privacidade - é tão político quanto educativo**. As inovações tecnológicas só serão verdadeiramente frutíferas num ambiente de aprendizado se germinarem em solo de confiança. Cabe aos professores, guardiões dos valores da escola, cultivar esse solo. Ensinamos a ciência, as artes e a tecnologia, mas também ensinamos *ética*. Cada gesto de cuidado com nossos alunos – cada rotina de proteção de dados – sinaliza que a dignidade humana está no centro de nossa missão. Assim, valorizamos a privacidade como base da inovação educativa, seguros de que estamos formando cidadãos confiantes de que **educação e tecnologia podem caminhar juntas, pautadas pelo respeito mútuo e pela responsabilidade compartilhada**.

Saiba mais em
[correria.digital](#)

O professor, nessa jornada,
assume papel de protagonista.

Retrado das IAs

[Versão Reduzida]

01. ChatGPT

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 03. Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos | 04. Inclusão e Acessibilidade Educacional | 05. Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados | 06. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 07. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [🔗] chat.openai.com | [📄] correria.digital/chatgpt/

02. Gemini

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 03. Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos | 04. Inclusão e Acessibilidade Educacional | 05. Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados | 06. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 07. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [🔗] gemini.google.com | [📄] correria.digital/gemini/

03. Claude

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 03. Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos | 04. Inclusão e Acessibilidade Educacional | 05. Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados | 06. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 07. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [🔗] claude.ai | [📄] correria.digital/claude/

04. Manus

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 03. Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos | 04. Inclusão e Acessibilidade Educacional | 05. Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados | 06. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 07. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [🔗] manus.im/app | [📄] correria.digital/manus/

05. DeepSeek

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 02. Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos | 03. Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados | 04. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [🔗] www.deepseek.com/ | [📄] correria.digital/deepseek/

Principais Vocações

02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 02. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 03. Planejamento Didático e Curricular | 04. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [\[↗\] gamma.app/](#) | [📄📄📄correria.digital/gamma-app/](#)

06.

Gamma.app

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 03. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 04. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [\[↗\] napkin.ai](#) | [📄📄📄correria.digital/napkin/](#)

07.

Napkin

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 07. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento | 02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 03. Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos. [\[↗\] notebooklm.google.com](#) | [📄📄📄correria.digital/notebooklm/](#)

08.

NotebookLM

Principais Vocações

01. Planejamento Didático e Curricular | 02. Elaboração e Correção de Instrumentos Avaliativos | 03. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento | 04. Monitoramento da Aprendizagem e Análise de Dados. [\[↗\] grok.com](#) | [📄📄📄correria.digital/grok/](#)

09.

Grok

Principais Vocações

01. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 02. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 03. Planejamento Didático e Curricular | 04. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [\[↗\] lovable.dev](#) | [📄📄📄correria.digital/lovable/](#)

10.

Lovable

Principais Vocações

01. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 02. Planejamento Didático e Curricular | 03. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento | 04. Elaboração de Instrumentos Avaliativos. [\[↗\] www.julius.ai](#) | [📄📄📄correria.digital/julius/](#)

11.

Julius

Principais Vocações

01. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 02. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 03. Planejamento Didático e Curricular | 04. Inclusão e Acessibilidade Educacional | 05. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento, [\[↗\] www.canva.com](#) | [📄📄📄correria.digital/canva/](#)

12.

Canva

Principais Vocações

01. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 02. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 03. Planejamento Didático e Curricular | 04. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento, [\[↗\] slidesgo.com/](#) | [📄📄📄correria.digital/slidesgo/](#)

13.

Slidesgo

Principais Vocações

01. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 02. Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [\[↗\] suno.com](#) | [📄📄📄correria.digital/suno/](#)

14.

Suno

Principais Vocações

01. Produção de Materiais Multimídia e Interativos | 02. Design de Apresentações e Recursos Visuais | 03.Aprofundamento em Áreas do Conhecimento. [\[↗\] www.capcut.com](#) | [📄📄📄correria.digital/capcut/](#)

15.

CapCut

2025