



DO FOLCLORE À CRIAÇÃO DIGITAL: LENDAS REIMAGINADAS NA SALA DE AULA

Janaíne Limberger¹
Cássia Göttems Daruy²
Isabel Koltermann Battisti³

RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma sequência didática que surgiu a partir de estudos realizados no grupo de pesquisa Inteligência Aumentada para a Aprendizagem, o qual possui como objetivo geral desenvolver e avaliar um conjunto de estratégias metodológicas que integrem a inteligência artificial generativa no processo educacional de maneira humanizada e ética, potencializando a aprendizagem em consonância com os princípios éticos fundamentais. Após o estudo e análise de obras como *Inteligência Artificial na Sala de Aula* de Allan Carlos Pscheidt (2024) e *A próxima onda e o maior dilema do século XXI* de Mustafa Suleyman e Michael Bhaskar (2023), propôs-se o desafio de transpor as discussões teóricas para o campo da sala de aula. O percurso didático adotado teve como objetivo principal desenvolver, nos estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental II nas aulas de produção textual, habilidades de compreensão, análise, criação e avaliação, conforme os níveis da Taxonomia de Bloom. Para isso, foi explorado o gênero textual lenda em articulação com o uso crítico da Inteligência Artificial na criação de imagens autorais, promovendo uma aprendizagem significativa e alinhada às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A partir da leitura e análise de lendas brasileiras presentes na obra *Monstrônário – Monstros e assombrações do Brasil de A a Z* da autora Lúcia Tulchinski (2019), os alunos foram convidados a reconhecer as características do gênero, produzir suas próprias narrativas e, posteriormente, ilustrar o personagem principal utilizando uma ferramenta de Inteligência Artificial. O uso da tecnologia como aliada à produção textual ampliou o engajamento dos estudantes, favorecendo a expressão criativa e o letramento digital. Como resultado, observou-se uma experiência rica e significativa, que integrhou linguagem, arte e tecnologia, despertando o interesse pela cultura popular e fortalecendo habilidades de leitura, escrita e imaginação.

Palavras-chave: Lendas, Produção Textual, Inteligência Artificial.

INTRODUÇÃO

A presença da Inteligência Artificial (IA) na sociedade contemporânea tem se intensificado de forma acelerada, impactando diferentes áreas do conhecimento e da vida

¹ Mestranda do Curso de Educação nas Ciências da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – RS, jana.limberger@hotmail.com;

² Mestranda do Curso de Educação nas Ciências da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – RS, cassia.daruy@sou.unijui.edu.br;

³ Professora Doutora do Curso de Educação nas Ciências da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - RS, isabel.battisti@unijui.edu.br.



cotidiana. Pscheidt (2024, p. 15) afirma que “A magia da IA reside em seu potencial transformador, revolucionando sutilmente vários aspectos da vida como a conhecemos.” Com o avanço das tecnologias generativas, como os modelos de linguagem e imagem, surgem novas possibilidades de ensino que extrapolam os limites tradicionais da sala de aula.

A incorporação de tecnologias de inteligência artificial (IA) no ensino fundamental tem se acelerado nos últimos anos, suscitando tanto entusiasmo quanto preocupações éticas. Nas instituições escolares, esse avanço estimula debates sobre as possibilidades e os limites do uso dessa tecnologia em sala de aula. Como destaca Pscheidt (2024, p. 16), a “função da IA no campo da educação gira em torno do eixo de propósito e estratégia”, o que evidencia uma reflexão crítica sobre sua implementação. Ainda segundo o autor, o “papel da Inteligência Artificial na sala de aula varia desde a automação de tarefas administrativas, até o desenvolvimento de percursos de aprendizado personalizados para os alunos” (Pscheidt, 2024, p. 16).

Pscheidt (2024) defende que ferramentas generativas podem servir como coautoras no processo de escrita, fornecendo sugestões de estrutura, vocabulário e estilo, sem, no entanto, usurpar a autoria do estudante. Ademais, Suleyman e Bhaskar (2023) alertam para o risco de reforçar vieses culturais e cognitivos presentes nos modelos de IA, caso seu uso não seja mediado pedagogicamente.

No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018) enfatiza competências de leitura, escrita e letramento digital desde os anos iniciais, mas oferece diretrizes ainda genéricas para o uso de IA em sala de aula. Um dos momentos no qual é possível observar isso é na competência geral 5 da Educação Básica:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).

Dessa forma, a educação contemporânea enfrenta o desafio de integrar novas tecnologias de forma ética e humanizada. “Ao incorporar a IA ao contexto escolar, os educadores conseguem proporcionar uma experiência de aprendizagem mais rica aos estudantes e prepará-los para enfrentar os desafios do mundo moderno com segurança e perspicácia” (Pscheidt, 2024, p. 17).



Paralelamente, as práticas educativas buscam resgatar e valorizar a cultura popular, cuja riqueza pode ser explorada como recurso didático. Neste contexto, o presente artigo apresenta uma sequência didática que combina o estudo do folclore brasileiro, mais especificamente as lendas, com o uso crítico e criativo da inteligência artificial (IA) na produção visual para ilustrar personagens autorais.

A importância do folclore na construção da identidade cultural é amplamente reconhecida (Tulchinski, 2019). Ao mesmo tempo, a BNCC enfatiza competências relacionadas ao letramento digital e ao desenvolvimento do pensamento crítico e criativo (Brasil, 2017). A interlocução desses dois elementos configura potencial para uma aprendizagem rica e inovadora, articulando princípios éticos, criatividade e cultura popular.

O principal objetivo deste trabalho é desenvolver e avaliar um conjunto de estratégias metodológicas que integrem a inteligência artificial no processo educacional de maneira humanizada, potencializando a aprendizagem aliando leitura, produção literária e uso de ferramentas digitais baseadas em IA desenvolvendo habilidades cognitivas segundo a Taxonomia de Bloom (1956) e alinhando-se às competências previstas pela BNCC (Brasil, 2018).

Sendo assim, a IA pode ser compreendida como um recurso de mediação pedagógica, capaz de ampliar horizontes criativos, estimular a criticidade e favorecer o desenvolvimento de competências alinhadas às demandas do século XXI. Essa pesquisa justifica-se pela relevância e atualidade do tema, ao abordar o impacto crescente da Inteligência Artificial (IA) na educação contemporânea, especialmente no ensino fundamental. Ao articular referências teóricas, como Pscheidt (2024) e Suleyman & Bhaskar (2023), com diretrizes da BNCC (2018). A proposta partiu da inquietação sobre como tornar o ensino de língua portuguesa mais significativo e conectado à realidade digital dos estudantes, sem renunciar à valorização da cultura brasileira.

REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica da proposta está ancorada em três eixos principais: o uso da IA na educação, o letramento digital e os referenciais curriculares. Segundo Pscheidt (2024), a



IA generativa pode ser uma aliada na construção de práticas pedagógicas inovadoras, desde que utilizada com intencionalidade e criticidade. Saleymann & Bhaskar (2023) alertam para os

impactos éticos e sociais da IA reforçando a necessidade de formar cidadãos capazes de compreender e interagir com essas tecnologias de forma consciente.

O letramento digital envolve não apenas o domínio técnico das ferramentas, mas a capacidade de utilizá-las para produzir, interpretar e transformar informações. No contexto escolar, isso significa preparar os alunos para atuar em uma sociedade mediada por algoritmos, imagens e dados.

A proposta também se alinha à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), que prevê o desenvolvimento de competências relacionadas à cultura digital, à valorização da diversidade cultural e à produção de textos em diferentes gêneros. Embora o documento da BNCC (Brasil, 2018) ainda apresente o tema de forma ampla, já foram criados no ano de 2025 o Marco Referencial de Competências em IA para Estudantes (Unesco, 2025) e o Marco Referencial de Competências em IA para Professores (2025).

Com base na visão dos estudantes como cocriadores de IA e cidadãos responsáveis, o marco referencial enfatiza a avaliação crítica das soluções de IA, a conscientização das responsabilidades de cidadania na era da IA, o conhecimento fundamental da IA para a aprendizagem ao longo da vida e o design inclusivo e sustentável da IA. (Unesco, 2025, p. 3)

A Taxonomia de Bloom foi utilizada como referência para o planejamento das atividades, buscando promover habilidades cognitivas de níveis superiores, como análise, criação e avaliação. Essa prática (Bloom, 1956; Ferraz & Belhot, 2010) orienta a estruturação de objetivos educacionais em níveis crescentes de complexidade cognitiva, sendo essencial para o planejamento de atividades com IA.

METODOLOGIA

O estudo adotou uma abordagem qualitativa, baseado em pesquisa participante e implementação prática de uma sequência didática no componente curricular de Produção Textual para uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental II, composta por 20 estudantes, em aulas de Língua Portuguesa ministradas pela primeira autora. Segundo Zabala (1998, p. 18), a sequência didática é compreendida como “Um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos”.





O percurso pedagógico iniciou-se com a leitura e discussão de lendas folclóricas brasileiras presentes no livro “Monstronário – Monstros e assombrações do Brasil de A a Z” da

autora Lúcia Tulchinski (2019), como, por exemplo, Bicho-Papão, Saci-Pererê – o moleque para lá de avesso, a Iara – a sereia misteriosa e o Curupira – o inimigo dos caçadores. Os alunos foram convidados a identificar elementos narrativos, como personagens, espaço, narrador, tempo e conflitos, e a refletir sobre os valores presentes nas histórias.

Na etapa seguinte, cada estudante criou um personagem autoral inspirado nas lendas, elaborando uma narrativa própria. A produção textual foi acompanhada por orientações sobre estrutura, coerência e criatividade. Após, os discentes foram estimulados a produzirem uma história em quadrinhos entre um personagem escolhido do livro lido anteriormente e o seu próprio.

Em seguida, foi introduzida a ferramenta Canva AI, na qual os alunos descreveram os seus personagens para criar uma ilustração. Essa etapa envolveu discussões sobre ética, autoria e limites da tecnologia. Além disso, os estudantes foram estimulados a promoverem um diálogo com o ChatGPT, a fim de reconhecerem lendas internacionais para escolherem personagens das mesmas e criarem uma segunda versão de uma lenda. Como finalização, foram apresentadas as histórias e os personagens elaborados em co-autoria com a IA e realizada uma avaliação com discussão sobre fantasia e realidade.

A sequência didática foi estruturada com base nos níveis da Taxonomia de Bloom (Bloom, 1956; Ferraz & Belhot, 2010) conforme mostra o Quadro 1.

Quadro 1 - Explorando Lendas, Criatividade e IA: uma jornada guiada pela Taxonomia de Bloom.

Nível da Taxonomia	Atividades desenvolvidas
Lembrar/ Compreender	Leitura de lendas brasileiras; elaboração de mapa mental; análise do livro Monstronário (Tulchinski, 2019).
Aplicar	Criação de lendas originais; produção de HQs com personagens próprios e do folclore; geração de imagens no Canva.com.
Analizar	Avaliação das imagens geradas por IA; ajustes nos comandos; reflexão sobre compatibilidade entre texto e imagem.
Criar	Escolha de um país específico de preferência e geração de comando para conhecer distintas lendas internacionais via





ChatGPT; Criação de uma nova lenda (versão 2) a partir da lenda internacional e a sua criação anterior.

Avaliar	Leitura crítica das produções dos colegas; uso de rubricas para avaliar texto e imagem; discussão sobre realidade e fantasia.
---------	---

Fonte: elaboração própria a partir dos princípios da Taxonomia de Bloom (1956).

A docente pesquisadora registrou as etapas por meio de observações, coleta de textos e imagens, e relatos dos estudantes. As observações foram anotadas em um Diário de Campo e as produções e registros dos Estudantes, para o presente estudo, foram organizadas em pastas do drive e identificadas como E1 (Estudante 1), E2 (Estudante 2), e, assim, seguindo a sequência numérica, para os demais estudantes desta turma de 6º ano. A análise dos dados buscou identificar evidências de aprendizagem, engajamento e desenvolvimento de competências, fundamentada, especialmente, em Pscheidt (2024), Bloom (1956), Ferraz & Belhot (2010), Tulchinski (2019) e Brasil (2018).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A formação do povo brasileiro é marcada por um rico entrelaçamento de culturas, como por exemplo, indígenas, africanas e europeias, especialmente portuguesas, que moldaram a identidade nacional ao longo dos séculos. “Dos confins do Sertão, das florestas, matas e cachoeiras, dos Pampas e mares vêm as lendas sobre pequenos e grandes monstros, assombrações e criaturas assustadoras e que fazem travessuras pelo Brasil” (Tulchinski, 2019, p. 7).

Esse encontro de povos gerou não apenas uma diversidade étnica e cultural, mas também um vasto repertório de lendas que refletem os medos, esperanças e sabedorias populares. Entre elas, destacam-se o Curupira, guardião das florestas com pés virados para trás; o Saci-Pererê, travesso menino de uma perna só que vive aprontando com seu gorro vermelho; e a Iara, a sedutora sereia dos rios amazônicos. Essas histórias, transmitidas oralmente por gerações, revelam o imaginário coletivo e a profunda relação do brasileiro com a natureza e o sobrenatural. “Com o passar do tempo, as lendas de todos esses povos se misturaram, gerando novas versões, com tempero brasileiro e pitadas regionais. Portanto,



qualquer semelhança com lentes de outras terras não é mera coincidência” (Tulchinski, 2019, p. 7).

Os resultados da proposta foram expressivos em diferentes dimensões. Em termos de engajamento, observou-se que os alunos demonstraram entusiasmo e curiosidade ao utilizar a

IA para ilustrar suas criações. Muitos relataram que se sentiram “autores de verdade” ao ver seus personagens ganharem forma visual.

Do ponto de vista pedagógico, a atividade favoreceu o desenvolvimento da escrita criativa, da interpretação textual e da capacidade de síntese. Os textos produzidos apresentaram maior complexidade narrativa, uso de vocabulário diversificado e coerência entre os elementos da história. A presença da IA como ferramenta de apoio ampliou o repertório dos estudantes e estimulou a autoria.

Além disso, a proposta contribuiu para a construção de uma postura crítica frente às tecnologias. Os alunos discutiram os limites da IA, refletiram sobre os riscos da reprodução de estereótipos e compreenderam a importância da descrição precisa para obter resultados satisfatórios. A atividade também valorizou a cultura popular, ao resgatar lendas brasileiras e estimular a criação de novas narrativas.

Como exemplo, observa-se o resultado de algumas etapas da Taxonomia de Bloom de um estudante. Na sequência, a lenda criada na etapa “Aplicar”, como mostra o Quadro 2.

Quadro 2: Lenda 1 do E1.

Coelho das neves

Em um domingo, no Alasca, percorria um boato que havia uma criatura em forma de coelho que amedrontava aquela região com seus poderes sobrenaturais de gerar neve só com o pular de suas pernas. Elas possuíam uma coloração diferente dos normais. Elas tinham uma cor branca e também uma foice.

Foi ele quem criou as neves há mais de 10.000 anos, mas a neve ficava no chão. E sem querer, ele acabou matando uma criança congelada e foi punido pelos deuses. A punição foi que ele iria ficar só no céu nos lugares frios.

E até hoje ele vaga no céu no meio das nuvens gerando neve nos lugares frios!

Fonte: elaboração própria a partir da produção do E1.

Essa lenda possui uma estrutura simples, mas rica em imaginação e elementos fantásticos. O discente usou bem a ideia de uma criatura mítica para explicar um fenômeno

natural (a neve), o que é típico das lendas. A punição divina e o mistério que envolve o personagem reforçam o tom lendário e simbólico da narrativa. Dessa forma, evidencia-se a exploração dos elementos da narrativa (personagem, espaço, narrador, tempo e enredo).

Após a criação da história em quadrinhos, ocorre a apresentação da ferramenta Canva IA, na qual o estudante é estimulado a criar uma descrição do seu personagem para criação visual com auxílio da IA. Essa etapa foi muito rica, pois os estudantes realizaram uma análise crítica dos elementos visuais que surgiram, já que perceberam a importância da descrição precisa do Prompt para a criação do mais próximo da imagem do seu personagem. Veja, no Quadro 3, a evolução das imagens com o devido Prompt

Quadro 3: Variedade de Prompts e imagens geradas por E1.

1) Coelho branco e forte, que gera neve pulando na Antártida.	2) Coelho branco, meio demônio e forte, que gera neve pulando na Antártida.
3) Coelho branco, demônio e forte, que gera neve pulando na Antártida.	4) Um coelho demônio forte, que gera gelo quando pula.



Fonte: elaboração própria a partir da produção do E1.

Através da análise do Quadro 3, constata-se a evolução das descrições cada vez mais detalhadas de acordo com o objetivo almejado, o que reflete um uso mais intencional da inteligência artificial no processo educativo. Nesse contexto, conforme destaca Pscheidt, (2024, p. 16), ao “interagir com a IA, os alunos são encorajados a desenvolver as habilidades de pensamento crítico. Em vez de simplesmente receber respostas prontas, eles são desafiados a formular perguntas que exijam uma avaliação cuidadosa das informações fornecidas pelo modelo”.

Essa etapa foi essencial para que o discente desenvolvesse a habilidade de síntese e precisão linguística, ao aprimorar os Prompts. Também estimulou o pensamento crítico, ao avaliar os resultados gerados e ajustar as descrições. Por fim, da mesma forma, promoveu a autoria e o protagonismo estudantil, com os alunos reconhecendo-se como criadores de conteúdo. A evolução dos Prompts mostra como o estudante aprendeu a refinar sua linguagem para alcançar objetivos visuais específicos, o que é uma habilidade valiosa na era digital.

Em seguida, ocorreu a busca por lendas internacionais e a escolhida pelo estudante foi a apresentada no Quadro 4.

Quadro 4: Lenda internacional selecionada por E1.

A Lenda de São Jorge e o Dragão (em Lago de Garda)

A história de São Jorge, o santo cavaleiro que matou um dragão para salvar uma princesa, também tem variações italianas. A lenda é particularmente popular no norte da Itália, onde, segundo algumas versões, o dragão viveu perto do Lago de Garda. A princesa estava prestes a ser sacrificada ao dragão, mas São Jorge apareceu, lutou contra a criatura e



a matou. Essa história tem sido celebrada como um símbolo de coragem e fé.

Fonte: elaboração própria a partir da produção do E1
IX Seminário Nacional do PIBID

Logo, com a provocação para a produção de uma nova lenda, a história apresentada no Quadro 5, foi elaborada pelo discente.

Quadro 5: Lenda 2 do E1.

São Jorge vs Coelho das neves

Era uma vez uma princesa que vivia em um reino no meio do pólo sul. Ela adorava brincar de guerra de bola de neve com sua irmã Natália.

Um dia, quando elas estavam brincando, apareceu um coelho de olhos vermelhos. Natália ficou correndo atrás do coelho por muito tempo até que o coelho congelou Natália.

A princesa tentou fugir, mas não conseguiu e quando o coelho iria congelar ela, um homem apareceu, ele se chamava São Jorge e ele tinha uma espada extremamente afiada. São Jorge estava cortando a neve para não ser acertado, porém o coelho atacou a princesa e São Jorge entrou na frente congelando seu braço, quase imobilizado, pois suas pernas estavam muito cansadas. Ele, então, usa toda sua força e com seus braços para trás para atacar o coelho ele é imobilizado.

Quando tudo parecia estar acabado, a lâmina de São Jorge cai do céu e mata o coelho porque ele tinha lançado sua lâmina para cima na hora que iria atacar e ficou com os braços para trás para o coelho não ver sua mão vazia.

A família real consegue descongelar a Natália e São Jorge que ganhou 100M de reais por salvar a vida de Natália e da princesa que se chamava Dora Aventureira.

Fonte: elaboração própria a partir da produção do E1.

A última etapa da proposta pedagógica — a criação da lenda "São Jorge vs Coelho das Neves" — representa um momento de síntese criativa e intercultural, evidenciando o desenvolvimento de múltiplas competências cognitivas e expressivas por parte do estudante. A produção da nova lenda demonstra claramente a aplicação de conhecimentos prévios (etapa “Aplicar” da Taxonomia de Bloom), pois o estudante:

- Resgatou elementos da lenda brasileira criada anteriormente (Coelho das Neves).
- Incorporou aspectos de uma lenda internacional (São Jorge e o Dragão).
- Criou uma narrativa original, mesclando personagens, cenários e conflitos de diferentes tradições culturais.





Essa fusão revela não apenas compreensão e aplicação, mas também análise, síntese e avaliação, etapas superiores da Taxonomia, ao reinterpretar mitos e construir uma nova história com coerência e criatividade. Essa etapa final não apenas consolida os aprendizados anteriores, mas também aponta para uma prática pedagógica inovadora, que coloca o estudante no centro do processo de criação e reflexão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste artigo evidencia o potencial da inteligência artificial generativa como recurso pedagógico no ensino de língua portuguesa/produção textual. Ao

integrar leitura, escrita e tecnologia, a proposta promoveu aprendizagens significativas, valorizou a cultura brasileira e contribuiu para o desenvolvimento de competências digitais, cognitivas e socioemocionais.

A sequência didática demonstrou que é possível articular tradição e inovação, ao mesmo tempo em que se desenvolvem habilidades de autoria, criatividade e pensamento crítico. A criação de lendas autorais, inspiradas no folclore nacional e internacional, permitiu aos estudantes não apenas compreenderem os elementos estruturais do gênero narrativo, mas também se reconhecerem como sujeitos produtores de cultura. A mediação da IA, nesse contexto, não substitui o processo criativo, mas o potencializou, oferecendo novas formas de expressão e ampliando o repertório dos alunos.

Além disso, a proposta favoreceu o letramento digital e a reflexão ética sobre o uso das tecnologias. Ao interagir com ferramentas de IA, os estudantes foram desafiados a formular comandos precisos, avaliar criticamente os resultados e discutir os limites e possibilidades dessas tecnologias no contexto educacional. Esse processo contribuiu para a formação de uma postura mais consciente e responsável frente às inovações tecnológicas.

Recomenda-se, portanto, a ampliação de práticas semelhantes, com atenção aos aspectos éticos, formativos e inclusivos do uso da IA na educação. É fundamental que os professores sejam preparados para utilizar essas ferramentas de forma crítica e criativa, garantindo que a tecnologia esteja a serviço da aprendizagem, da valorização da cultura e da formação cidadã. A experiência aqui descrita aponta caminhos promissores para uma educação mais conectada com os desafios e possibilidades do século XXI.





REFERÊNCIAS

BLOOM, B. S. et al. *Taxonomy of educational objectives*. New York: David McKay, 1956. 262 p. (v. 1)

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC. <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>, 2018.

FERRAZ, A. P. do C. M.; BELHOT, R. V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. *Gestão & Produção*, v. 17, n. 2, p. 421-431, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gp/a/bRkFgcJqbGCDp3HjQqFdqBm/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 15 out. 2025.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Marco referencial de competências em IA para professores**. Brasília: UNESCO, 2025. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000394280>. Acesso em: 15 out. 2025.

PSCHNEIDT, A. Inteligência Artificial na Educação, 2024.

SULEYMAN, M.; BHASKAR, K. A Revolução da Inteligência Artificial, 2023.

UNESCO; MIAO, Fengchun; SHIOHIRA, Kelly; LAO, Natalie. **Marco referencial de competências em IA para estudantes**. Paris / Brasília: UNESCO, 2025. 75 p. ISBN 978-65-86603-48-4. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000394281>. Acesso em: 15 out. 2025.

ZABALA, A. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.