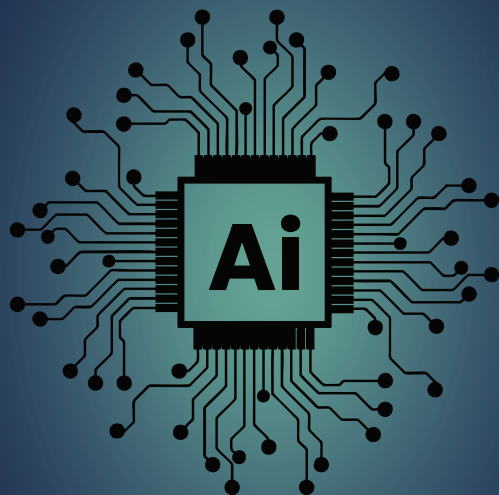




DOMINANDO A

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

NA PRÁTICA

um manual com três ferramentas
essenciais para estudantes
de cursos técnicos
e tecnológicos

DANIELA VEIGA
DE OLIVEIRA

DANIELA VEIGA
DE OLIVEIRA

DOMINANDO A
**INTELIGÊNCIA
ARTIFICIAL**
NA PRÁTICA

um manual com três ferramentas
essenciais para estudantes
de cursos técnicos
e tecnológicos

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE BRASÍLIA
EDITORA IFB

REITORA

Veruska Ribeiro Machado

PRÓ-REITORA DE ENSINO

Rosa Amélia Pereira da Silva

PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO E CULTURA

Diene Ellen Tavares Silva

PRÓ-REITORA DE PESQUISA E INOVAÇÃO

Simone Braz Ferreira Gontijo

PRÓ-REITORA DE ADMINISTRAÇÃO

Cláudia Sabino Fernandes

PRÓ-REITOR DE GESTÃO DE PESSOAS

José Anderson de Freitas Silva

CONSELHO EXECUTIVO

Augusta Rodrigues de Oliveira Zana

Bruno Oliveira Tardin

Daniel Cerqueira Costa

Debora Kono Taketa Moreira

Demétrius Alves de França

Érika Barretto Fernandes Cruvinel

Gervásio Barbosa Soares Neto

Iva Fernandes da Silva Medeiros de Jesus

Jocênio Marquios Epaminondas

Lara Batista Botelho

Leonardo Moreira Leódido

Lucilene Alves Vitória dos Santos

Maria Antônia Germano dos Santos Maia

Mariela do Nascimento Carvalho

Maurílio Tiradentes Dutra

Nicolau de Oliveira Araujo

Ricardo Faustino Teles

Rute Nogueira de Moraes Bicalho

Rômulo Ramos Nobre Júnior

Sônia Carvalho Leme Moura Veras

Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos

Venâncio Francisco de Souza Júnior

COORDENAÇÃO DE PUBLICAÇÕES

Daniele dos Santos Rosa

PRODUÇÃO EXECUTIVA

Jefferson Sampaio de Moura

DIAGRAMAÇÃO E CAPA

Alessandro Eloy Braga

REVISÃO TEXTUAL

Tiago Nascimento de Carvalho

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

O48 Oliveira, Daniela Veiga de
Dominando a inteligência artificial na prática: um manual com três
ferramentas essenciais para estudantes de cursos técnicos e tecnológicos /
Daniela Veiga de Oliveira. – Brasília: Editora IFB, 2025.
39 p. : il.

Edição impressa e digital.

ISBN digital: 978-65-6074-022-8

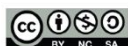
ISBN físico: 978-65-6074-021-1

1. Inteligência artificial - educação. 2. Tecnologia educacional. I. Título.

CDU 004.8

Elaborado pela bibliotecária Mariela do Nascimento Carvalho – CRB 1/2184

2025 – Editora IFB. Obra produzida com apoio do Edital 12;2024 – PRPI/RIFB/IFB –
Apoio a Publicações de Livretos de 18 de junho de 2024.



A exatidão das informações, as opiniões e os conceitos emitidos
na obra são de exclusiva responsabilidade dos autores.
Todos os direitos desta publicação são reservados à Editora IFB.
É permitida a publicação parcial ou total desta obra, desde que
citada a fonte. É proibida a venda desta publicação.



REITORIA - Setor de Autorquias Sul
Qd 2, Bloco E - Edifício Siderbrás
CEP 70.070-020 | Asa Sul - Brasília/DF
www.ifb.edu.br
+55 (61) 2103-2110
editora@ifb.edu.br

Dedico este livreto a você,
que sempre acreditou em mim
e na magia das palavras.
Você que despertou em mim,
o lado poético da vida.
Sua paciência, apoio e amor
foram a luz que iluminou
cada página deste projeto.
Com toda a minha gratidão e carinho.

SUMÁRIO

1. A Inteligência Artificial	5
2. A Inteligência Artificial na educação	10
3. Uso das plataformas na educação	14
3.1 O CHATGPT	14
3.1.1 Como utilizar o ChatGPT	15
3.1.1.1 Passo 1: Acesse o site oficial do ChatGPT	15
3.1.1.2 Passo 2: Crie uma conta para utilizar o ChatGPT	16
3.1.1.3 Passo 3: Utilize a ferramenta	18
3.2 GMAIL	20
3.2.1 Caixa de Entrada	21
3.2.2 Caixa de Rascunhos	21
3.2.3 Caixa Com estrela	27
3.2.4 Caixa Adiados	24
3.2.5 Criar Marcadores	24
3.2.6 Alinhar marcadores	25
3.2.7 Marcar <i>e-mail</i> como não lido	26
3.2.8 Temporizar o <i>E-mail</i>	26
3.2.9 Confirmar a leitura do <i>E-mail</i>	28
3.2.1 O Fixar assinatura no <i>e-mail</i>	28
3.3 TRELLO	29
Conclusão	34
Referências	35

APRESENTAÇÃO

Esta obra é resultado de um longo debate entre dois professores de curso técnico e tecnológico, que, movidos pela preocupação com o aprendizado de seus alunos, concluíram que era preciso encontrar meios para melhorar o processo educativo. Conhecendo os desafios enfrentados pelos estudantes na organização de seu tempo de estudo e no aproveitamento das tecnologias emergentes, entendi a importância de encontrar métodos que integrassem a Inteligência Artificial e plataformas digitais no contexto escolar.

Através de uma análise cuidadosa de conteúdos e de estudos detalhados, busquei desenvolver estratégias que permitam aos estudantes utilizarem ferramentas tecnológicas, para facilitar e otimizar a organização do tempo de estudo deles. Minha intenção foi proporcionar aos estudantes recursos que os auxiliem na organização do tempo de maneira mais eficiente e na absorção do conteúdo escolar, oferecendo uma abordagem mais dinâmica.

O uso das plataformas apresentadas neste manual permite ao estudante identificar com clareza quais atividades devem receber sua atenção e por quanto tempo. Isso é possível graças à funcionalidade de definição de níveis de prioridade, que organiza as tarefas de acordo com sua importância e urgência, facilitando a gestão do tempo e a execução satisfatória das atividades.

Com isso, anseio contribuir para uma experiência educacional mais enriquecedora e produtiva, onde a tecnologia e a inovação se unam para fortalecer o desenvolvimento acadêmico e pessoal de cada um dos estudantes.

1. A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A Inteligência Artificial (IA) é um dos campos mais fascinantes e transformadores da tecnologia moderna, que outrora existia apenas na imaginação dos escritores de ficção científica, e hoje, se manifesta em diversas formas práticas e inovadoras. Conforme cita Anyoha, em *A História da Inteligência Artificial*:

na primeira metade do século XX, a ficção científica familiarizou o mundo com o conceito de robôs artificialmente inteligentes. Começou com o “sem coração” Homem de Lata do *Mágico de Oz* e continuou com o robô humanoide que personificou Maria em Metrópolis (Anyoha, 2017, p.1).

Em 1950, uma geração de matemáticos, filósofos e cientistas havia assimilado o conceito de inteligência artificial (IA). Dentre eles, estava Alan Turing, cujas contribuições são fundamentais para o campo da computação e da IA. Turing propôs em *COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENCE* o famoso Teste de Turing, onde ele questiona se as máquinas podem pensar. No teste, há três jogadores, sendo um, a pessoa avaliadora que através de perguntas e respostas tenta descobrir quem é o homem e quem é a mulher. Foi quando ele se questionou, o que acontecerá quando uma máquina assumir o papel de avaliador neste jogo?

Em 1952, Arthur Lee Samuel, cientista da computação, introduzindo o conceito de aprendizado de máquina, escreveu um programa computacional para que um computador jogando damas com um ser humano pudesse aprender jogadas com base

nas partidas realizadas. A máquina estudava cada movimento do jogador, absorvendo lições tanto dos erros quanto dos acertos. Este desenvolvimento mostrou pela primeira vez que máquinas poderiam melhorar seu desempenho através da experiência.

Em 1955, com o apoio da *Research and Development Corporation* (RAND), Allen Newell, Cliff Shaw e Herbert Simon criaram o *Logic Theorist*, considerado o primeiro programa de inteligência artificial, projetado para copiar o funcionamento dos processos cerebrais humanos para resolução de problemas e provar teoremas matemáticos. Sua apresentação ocorreu no histórico *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence* (DSRPAI).

A década de 1960 viu o surgimento dos primeiros sistemas de processamento de linguagem natural e a criação do primeiro *Chatbot*, ELIZA, desenvolvido por Joseph Weizenbaum. ELIZA simulava uma conversa com um psicoterapeuta. Simulava, porque Eliza não emitia o seu pensamento. A ferramenta armazenava a conversa e considerando as palavras-chave da pergunta feita pelo usuário, ela analisava as frases que estavam armazenadas e alterava a ordem das palavras, dando a entender que se tratava de uma nova estrutura fraseológica comunicacional, fazendo parecer que havia ali uma conversa. Embora rudimentar, ELIZA demonstrou o potencial da IA em interações linguísticas.

Apesar desses avanços iniciais, a trajetória da IA não foi linear. Durante os anos 1970 e 1980, a pesquisa em IA experimentou períodos de grande entusiasmo seguidos por desânimo, conhecidos como “Invernos da IA”. De acordo com Ting Huang (2006), as principais questões tecnológicas enfrentadas estavam em padrões e metodologias de software, na aquisição de conhecimento, tratamento de incertezas e validação. Esses períodos de estagnação ocorreram devido à falta de poder computacional, pois as máquinas não conseguiam armazenar grande quantidade de informações e não tinham processamento rápido o suficiente. Assim, as promessas da IA não conseguiam se concretizar.

Mesmo nesses períodos mais difíceis, a IA continuou a avançar. Na década de 1970, os sistemas especialistas, como o Dendral, desenvolveram-se significativamente. Na definição de Ting Huang (2006), sistemas especialistas são programas de computador que visam modelar a *expertise* humana em uma ou mais áreas específicas do conhecimento. O Dendral foi um sistema de IA projetado para inferir a estrutura molecular de compostos químicos, representando um avanço na aplicação de regras de lógica e conhecimento especializado em problemas específicos.

Na década de 1980, a IA começou a se destacar novamente com o desenvolvimento de novas técnicas e a disponibilidade de maior poder computacional. Um exemplo notável deste período é o ALVINN (*Autonomous Land Vehicle In a Neural Network*), um protótipo de veículo autônomo desenvolvido pela Carnegie Mellon University. O ALVINN utiliza redes neurais para processar imagens de uma câmera e dirigir um veículo em estradas simples. Este projeto apresentou um progresso importante para os veículos autônomos modernos, mostrando que a IA poderia ser aplicada em ambientes dinâmicos e do mundo real. Considerando ainda Anyoha:

de 1982 a 1990, o governo japonês financiou fortemente sistemas especialistas e outros empreendimentos relacionados à IA como parte de seu *Projeto de Computador de Quinta Geração* (FGCP) e investiu US\$ 400 milhões com os objetivos de revolucionar o processamento de computadores, implementar programação lógica e melhorar a inteligência artificial. Infelizmente, a maioria das metas ambiciosas não foi alcançada (Anyoha, 2017, p.1).

Desde os anos 1990, a IA responde por certa redefinição de como vivemos, trabalhamos e interagimos com o mundo. Seu impacto é evidente em diversas áreas. A IA começou a se integrar mais profundamente no cotidiano das pessoas com o surgimento da internet e a explosão de dados digitais. Ferramentas de

busca como o Google começaram a utilizar algoritmos de IA para melhorar as respostas das pesquisas, trazendo resultados mais importantes e satisfatórios.

Sistemas de recomendação em plataformas de *e-commerce* e *streaming*, como Amazon e Netflix, também passaram a utilizar IA para personalizar a experiência do usuário, trazendo opções baseadas no histórico da conta da pessoa. Como consta em seu *site*: “A Netflix é um serviço de *streaming* por assinatura que permite assistir a séries e filmes em um aparelho conectado à Internet”.

A Universidade de São Paulo (USP) define as Redes Neurais Artificiais como técnicas computacionais que apresentam um modelo matemático inspirado na estrutura neural de organismos inteligentes e que adquirem conhecimento por meio da experiência. A IBM, em “O que é uma rede neural?”, explica que *deep learning* (aprendizado profundo) se refere apenas à profundidade das camadas em uma rede neural.

Esses desenvolvimentos têm impulsionado uma nova era de inovação na IA, as rotinas estão mais simples. Agora, é possível controlar dispositivos, obter informações e gerenciar tarefas através de um simples comando de voz. Além disso, com os avanços tecnológicos, o reconhecimento de imagem, a tradução automática e o uso de assistentes virtuais como Siri e Alexa, se tornaram realidade.

Essas aplicações não só demonstram o poder das redes neurais artificiais na análise e processamento de dados complexos, como também comprovam como impactam de maneira transformadora na interação humana com a tecnologia.

À medida que a tecnologia avança, a IA promete abrir novas fronteiras de possibilidades, levando-nos a um futuro quando a colaboração entre humanos e máquinas será ainda mais profunda e significativa. Na área da saúde, auxilia com diagnósticos assistidos por IA e por meio de análise comparativa de grande

quantidade de dados médicos, a fim de identificar padrões que poderiam passar despercebidos aos olhos dos médicos humanos.

Na indústria, a IA está sendo utilizada para potencializar processos de produção, analisar e informar sobre a necessidade da manutenção de equipamentos e melhorar a eficiência operacional. Os robôs inteligentes e os sistemas de automação estão revolucionando fábricas, reduzindo custos e facilitando a produtividade em larga escala, pois permitem a análise de grandes volumes de dados, ajudando empresas a tomar decisões acertadas e estratégicas.

No setor de serviços, *Chatbots* e assistentes virtuais facilitam o atendimento ao cliente, permitindo que este possa ser assessorado 24 horas por dia e tenha seu problema resolvido de maneira rápida e eficiente. Esta modalidade de serviço permite também que a empresa conheça as preferências do consumidor e personalize suas ofertas.

Na educação, a IA é capaz de adaptar o ensino às necessidades individuais dos estudantes. Através da análise de dados e dos algoritmos de aprendizagem, os sistemas de IA podem avaliar o desempenho de cada estudante em tempo real, identificar áreas onde estão tendo maior dificuldade e ainda recomendar atividades ou recursos específicos para auxiliar na compreensão e na retenção do conhecimento. O que não apenas melhora a eficácia do ensino, mas aumenta a motivação e o engajamento dos estudantes e dos professores, oferecendo um caminho personalizado para o sucesso acadêmico.

2.

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO

A Inteligência Artificial (IA) representa uma promessa muito atraente para a transformação da Educação e do Ensino, oferecendo vantagens tanto para os estudantes quanto para os professores. É um avanço tecnológico que traz uma ideia mais moderna para as aulas práticas e promove um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, adaptável e eficaz.

Christine Lourenço (2023, p.1) diz que: “a inteligência artificial impacta significativamente na educação, transformando a maneira como os alunos aprendem e os professores ensinam”. Nos relata ainda que:

Introduzir a IA na escola é uma ótima maneira de preparar os alunos para o futuro e ajudá-los a desenvolver habilidades em áreas como resolução de problemas, pensamento crítico e criatividade. Do lado do professor, a tecnologia é usada para aprimorar a atuação como mediador e curador do conteúdo.

Para os estudantes, a IA proporciona uma experiência de aprendizado personalizada e adaptada às suas necessidades individuais. Os algoritmos podem analisar os dados dos estudantes em tempo real, ou seja, enquanto eles estão realizando as atividades, e identificar em qual parte do conteúdo eles estão com maior dificuldade. Ao passar o *feedback* imediato e individualizado para o estudante, o professor se aproximará mais do estudante, tendo um contato mais direto, o que faz com que o mesmo ganhe a

confiança daquele que ensina e tenha uma melhor compreensão do conteúdo, como também maior retenção de conhecimento.

A Inteligência Artificial é uma facilitadora na interação estudante-professor, pois consegue promover uma comunicação simples e acessível, fazendo com que ambos possam se entender.

Ao melhorar o relacionamento do estudante com o professor, a personalização dos currículos educacionais de acordo com as habilidades e interesses individuais dos alunos fica mais viável de acontecer, e os professores podem adaptar os conteúdos e as atividades com base em informações que possuem sobre o nível de desempenho de cada aluno. Essa interação permitirá que os estudantes possam progredir em seu próprio ritmo, dando o melhor de si. Nesse interim, a IBM nos lembra:

A IA tem o potencial de automatizar tarefas rotineiras e repetitivas, liberando tempo para que os educadores se concentrem em atividades que requerem habilidades humanas, como orientação individualizada, feedback personalizado e interações sociais (IBM, 2024, p.1).

Com o uso das ferramentas da IA, os professores podem dedicar mais tempo no desenvolvimento de atividades pedagógicas, pois não precisam mais realizar tarefas automáticas, como elaboração e correção de provas, trabalhos e atividades. Os educadores podem focar na criação de conteúdo educacional e na orientação individualizada dos estudantes.

Outro fato a ser levado em consideração, é que os sistemas de IA colaboram com os professores na identificação de padrões de aprendizagem dentro da sala de aula, permitindo modificações contínuas nas abordagens e metodologias de ensino para atender melhor às necessidades dos estudantes.

Outra opção que a IA traz para o auxílio dos professores são os assistentes virtuais e *Chatbots* educacionais, que podem responder a perguntas dos estudantes a qualquer momento, tra-

zendo explicações adicionais por meio de uma abordagem diferente da rotineira usada pelos professores, e até mesmo simulando situações de aprendizado prático, por meio de realidade virtual e aumentada. É sabido que os estudantes demonstram maior interesse e engajamento nas aulas quando os professores trazem essas tecnologias.

A democratização do acesso ao conhecimento é outro benefício da inteligência artificial na educação. Plataformas educacionais baseadas em IA com conteúdo de alta qualidade podem oferecer cursos *on-line* acessíveis a estudantes de diferentes perfis, alcançando-os em regiões difíceis de atingir ou espaços educacionais com recursos limitados. Além de ampliar as oportunidades educacionais, a IA promove também um acesso mais igualitário à aprendizagem moderna em diversas disciplinas e campos de estudo.

Além de melhorar a eficiência e a eficácia do ensino, a IA também contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, colaboração, comunicação e resolução de problemas, contudo é preciso que o professor esteja atento ao uso da inteligência artificial na escola e principalmente na sala de aula.

Christine Lourenço (2023), cita que um dos cuidados que se deve ter é garantir que haja pensamento crítico, para que o estudante consiga mediar o conteúdo, e construir com bases acerca do que é proposto.

A IA representa uma ferramenta poderosa e transformadora para a educação ao propor uma melhora na qualidade e na acessibilidade. Ao capacitar estudantes e professores com recursos avançados de aprendizado e ensino, a IA molda um futuro educacional mais dinâmico, inclusivo e preparado para os desafios do século XXI.

Um interessante avanço na área da educação é a integração da IA com a gamificação escolar. A gamificação parte do

pressuposto da fixação do conhecimento através de *games* (*Games-Based Learning*):

O jogo digital é considerado por Prensky como um subconjunto de diversão e de brincadeiras, mas com uma estruturação que contém um ou mais elementos, tais como: regras, metas ou objetivos, resultado e *feedback* conflito/competição/desafio/oposição, interação, representação ou enredo (Prensky, 2012, *apud* Martins e Giraffa, 2015).

A gamificação utiliza elementos de jogos para incentivar a participação dos estudantes nas aulas. Cria-se um ambiente educacional mais dinâmico e interativo. Os alunos são incentivados a pensar e responder rapidamente, pois a resposta deve estar certa para ser considerada na contagem de pontos. Assim, os estudantes desenvolvem habilidades essenciais, como resolução de problemas e auxílio do pensamento crítico. Os jogos têm o potencial de tornar as aulas mais atraentes e o aprendizado mais divertido.

Além disso, a Inteligência Artificial na gamificação escolar pode fornecer feedback instantâneo, pois à medida que os estudantes vão respondendo às perguntas, o professor identifica quais deles erraram a resposta, além de construir um espaço para revisão naquele momento. Ao final, é possível gerar um gráfico para o professor verificar quais as áreas com maior dificuldade e sugerir atividades específicas para melhorar o desempenho.

Portanto, ao integrar IA com gamificação escolar, as Instituições de Ensino, modernizam suas práticas educacionais e preparam os estudantes para um futuro digital e dinâmico.

Outro benefício, que a IA traz aos estudantes, é aprender sobre o gerenciamento e organização do tempo de estudo, com plataformas que auxiliam os estudantes a desenvolver habilidades de autonomia e responsabilidade ao longo de seu percurso acadêmico.

3.

USO DAS PLATAFORMAS NA EDUCAÇÃO

3.1 – O *ChatGPT*

Desde 2022, quando se fala em Inteligência Artificial, o primeiro pensamento que as pessoas têm é o *ChatGPT* e não há dúvidas de que o *Chatbot* vem sendo amplamente utilizado. Mas o que é o *ChatGPT* e como ele pode auxiliar os estudantes?

A TechTudo define o *ChatGPT* como: “um *Chatbot* com IA que interage com humanos e fornece soluções em texto para diferentes questionamentos e solicitações”. Desenvolvido pela *OpenAI*, o *software* é capaz de criar histórias, responder a dúvidas, aconselhar, resolver problemas matemáticos e mais – tudo com uma linguagem fluida e natural, semelhante à humana.

Com uma definição muito parecida, a *Exame* escreve que: “o *ChatGPT* é um *Chatbot* alimentado por IA que interage com seres humanos e permite obter respostas em linguagem natural a partir de comandos escritos”.

Considerando as estas duas definições e entendendo que o *ChatGPT* interage com humanos, podendo trazer respostas às suas dúvidas, perguntei ao próprio *ChatGPT* o seu significado e a resposta foi a seguinte:

O ChatGPT é um modelo de linguagem desenvolvido pela OpenAI, baseado na arquitetura GPT (Generative Pre-trained Transformer). Ele é treinado para gerar texto de maneira coerente e responder a perguntas com base em uma grande quantidade de dados textuais.

A interação do *ChatGPT* com o usuário é como um bate-papo. O usuário escreve uma pergunta, que é interpretada como uma linha de comando (prompt), e o *ChatGPT* envia a resposta, utilizando uma linguagem natural, pois o foco da plataforma está nas palavras-chave. Se a resposta não for satisfatória, é possível solicitar alterações de melhoria na frase.

3.1.1 – Como utilizar o *ChatGPT*

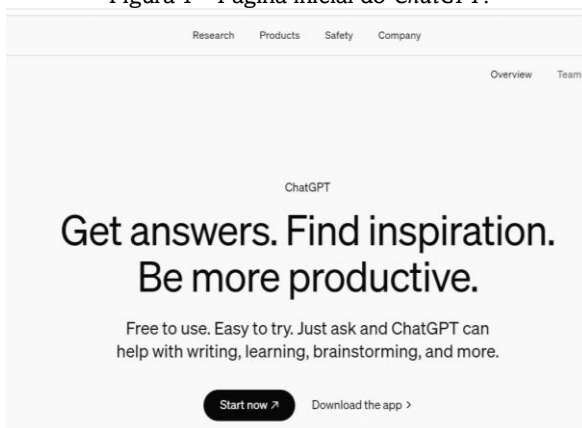
O *ChatGPT* possui duas versões: a gratuita e a paga. Neste livro vamos prezar pela versão gratuita por ser um manual para estudantes da Educação Técnica e Tecnológica.

Segue o passo a passo para quem irá se conectar com a plataforma pela primeira vez.

3.1.1.1 – Passo 1: acesse o site oficial do *ChatGPT*

Use o endereço <<https://openai.com/chatgpt>> para acessar o *website* do *ChatGPT*. Ao acessar, será aberta uma página semelhante à imagem da Figura 1 que se segue.

Figura 1 – Página inicial do *ChatGPT*.



Fonte: elaborada pela autora (2024)

Na *homepage*, clique no botão “Start now”.

Na próxima página estão disponíveis três opções, conforme mostra a Figura 2: a primeira para fazer o cadastro pela primeira vez; a segunda para acessar a conta clicando em entrar; a terceira para utilizar a ferramenta sem se cadastrar:

Figura 2 - Opções oferecidas pelo ChatGPT.



Fonte: elaborada pela autora (2024)

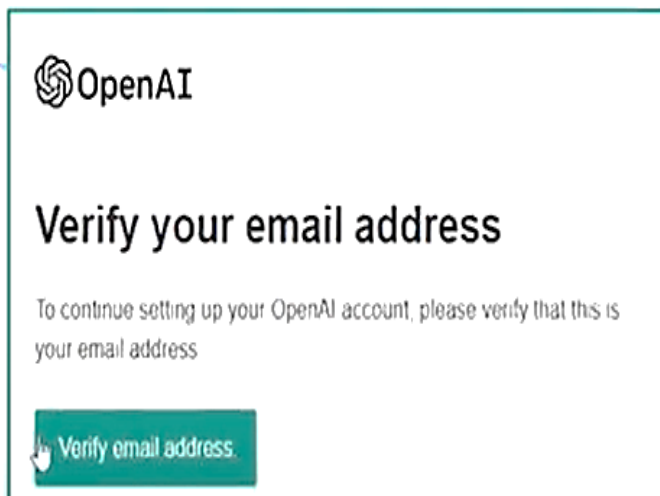
Para quem já possui um cadastro ou irá utilizar a plataforma no modo “permanecer desconectado”, siga para o Passo 3. Para quem irá realizar o primeiro cadastro, siga para o Passo 2.

3.1.1.2 – Passo 2: crie uma conta no ChatGPT

Para criar a conta, é necessário ter um *e-mail* já cadastrado ou uma conta Google já configurada. Criando a conta pelo *e-mail* Google, insira o seu endereço no espaço referente ao *e-*

mail, clique em “continue” e digite a senha. Você receberá um *e-mail* de confirmação. Certifique-se de que o *e-mail* esteja correto, pois qualquer erro pode impedir que você receba o *e-mail* de confirmação no endereço fornecido. Abra o *e-mail* recebido e clique em “Verificar endereço de *e-mail*”. O *e-mail* de confirmação pode levar alguns minutos para chegar. Verifique sua caixa de entrada e a pasta de *spam* ou lixo eletrônico, caso não o encontre na caixa de entrada.

Figura 3 – Verificação do endereço de *e-mail*



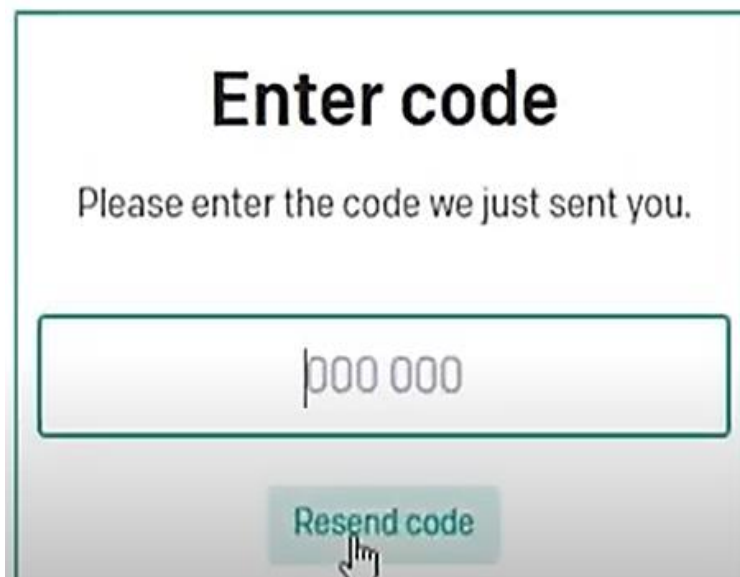
Fonte: elaborada pela autora (2024)

Os passos a seguir são os mesmos para quem já tinha *e-mail* Google e para quem irá criar o cadastro.

Ao preencher seu nome, sobrenome e o número de celular (com DDD e código do país), você receberá, por mensagem de texto, um código de seis dígitos em seu telefone para confirmar que é você. Digite o código recebido e clique em “Continue”.

Se você não receber o código em seu celular, solicite o reenvio de um novo código clicando em “Resend code”. A Figura 4 é semelhante a que solicitará a inserção do código recebido pelo usuário.

Figura 4 – Tela de solicitação do código de confirmação

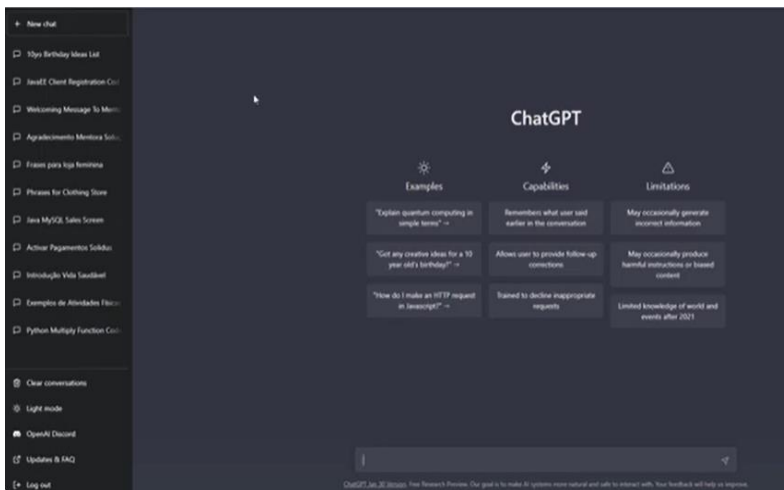


Fonte: elaborada pela autora (2024)

3.1.1.3 – Passo 3: Utilize a ferramenta

Após completar o processo do cadastro, você será automaticamente direcionado para a página principal do *ChatGPT*. Esta página apresenta uma série de exemplos ilustrativos das interações realizadas pelo *ChatGPT* com outros usuários. Esses exemplos demonstram a variedade de possibilidades de uso da plataforma, oferecendo uma visão geral sobre como ela pode ser utilizada em diferentes contextos e como outras pessoas têm aproveitado suas funcionalidades. Isso permitirá que você se familiarize com o potencial do *ChatGPT* e inspire-se para suas próprias interações:

Figura 5 – Imagem do *ChatGPT*



Fonte: elaborada pela autora (2024)

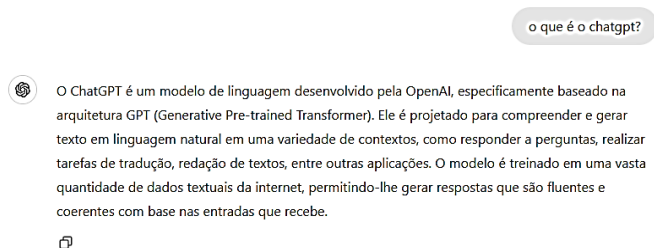
Prontinho! Agora digite sua primeira pergunta na área de texto e clique no desenho da setinha para cima, que é o enviar.

Você terá a resposta em segundos!

Observe a mensagem exibida no final da página: “Ao enviar mensagens para o *ChatGPT*, você aceita nossos termos e declara ter lido nossa Política de Privacidade.”

A Figura 6, a seguir, apresenta um exemplo prático de como utilizar o *ChatGPT*. Nela, você verá uma interação onde um usuário faz uma pergunta ao *ChatGPT* solicitando uma explicação sobre o próprio funcionamento dele mesmo.

Figura 6 – Exemplo de conversa com o *ChatGPT*.



Fonte: Elaborada pela autora (2024)

3.2 – *Gmail*

E-mail é a abreviação de *electronic mail* (“correio eletrônico”, em português). Ele é um mecanismo de transmissão e recebimento de mensagens por meio de dispositivos eletrônicos, de acordo com a *Enciclopédia de Significados*. Foi criado na segunda metade do século XX para servir como uma versão digital do correio tradicional.

O suporte da *Google*, empresa provedora do *Gmail*, o descreveu como:

um aplicativo de *e-mail* com ferramentas e recursos que permitem a você realizar ações com segurança, conectar-se com outras pessoas, organizar a caixa de entrada e ficar por dentro do que é importante.

Considerando ainda as explicações da *Google* sobre o funcionamento do *Gmail*, entende-se que o *Gmail* usa criptografia líder de mercado tanto no envio quanto no recebimento das mensagens, seu conteúdo nunca é usado para personalizar anúncios. Apesar da quantidade de *spam* que as pessoas recebem, o *Gmail* evita que 99,9% dos *spams*, *malwares* e *links* perigosos cheguem à sua caixa de entrada.

A partir das destas definições, considera-se o *Gmail* uma ferramenta essencial para comunicação, fornecido por uma importante plataforma e confiável para gerenciar *e-mails*. Entende-se que, por suas tecnologias avançadas de criptografia, o *Gmail* consegue proteger os dados pessoais e profissionais. Estas medidas, além de preservarem a integridade das comunicações, também asseguram a confidencialidade das informações compartilhadas através da plataforma e respondem às normas legais de proteção de dados da legislação vigente.

Além disso, o *Gmail* possui uma interface intuitiva, que facilita muito o seu uso e oferece uma experiência de uso mais

segura e tranquila para seus usuários. Com os recursos que disponibiliza, os usuários aprendem a utilizá-lo automaticamente, conseguindo fazer a organização de *e-mails*, como categorização automática e filtros personalizados, simplificando assim a gestão de correspondências eletrônicas. Vamos, a seguir, explorar sua utilização.

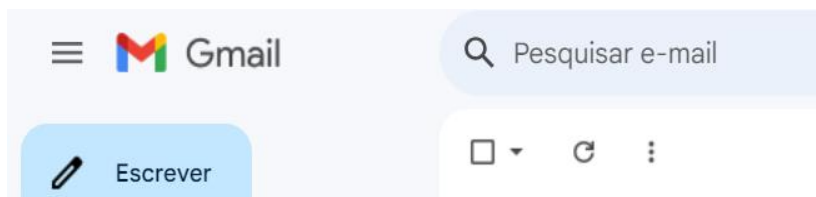
3.2.1 – “Caixa de entrada”

Quando abrimos o *e-mail*, a caixa de entrada aparece automaticamente. Os *e-mails* recebidos, exceto aqueles que não forem classificados como *spam* pelo próprio *Gmail*, irão para a Caixa de entrada. Para acessá-los, basta clicar sobre o *e-mail*.

3.2.2 – Caixa “Rascunhos”

A caixa de “Rascunhos” (ver Figuras 7 e 8) é uma ferramenta interessante para quem precisa registrar ideias, esboçar respostas ou, simplesmente, preparar *e-mails* para envio posterior:

Figura 7 – Opção de Escrever um *e-mail*



Fonte: Elaborada pela autora (2024)

Figura 8 – Opção de Enviar um *e-mail*

A imagem mostra uma interface de usuário para criar uma nova mensagem de e-mail. No topo, há uma barra de título com o texto 'Nova mensagem' e ícones para minimizar, maximizar e fechar. Abaixo, há campos para 'Para' e 'Cc Cco'. Um campo 'Assunto' está presente, mas não contém texto. Abaixo dos campos, há uma barra de ferramentas com ícones para desfazer, refazer, fontes (Sans Serif), tamanho da fonte, negrito, itálico, sublinhado, cor da fonte, alinhamento (esquerda, centro, direita) e lista (bulleted, numbered). Na base da interface, há um botão azul 'Enviar' com uma seta para baixo, e uma série de ícones para formatação adicional: negrito, itálico, sublinhado, cor da fonte, link, deslink, emoji, inserir imagem, inserir vídeo, inserir arquivo, inserir link, inserir assinatura e uma lixeira.

Fonte: elaborada pela autora (2024)

Clique em “Escrever” no canto superior esquerdo, como mostra a Figura 7, e uma caixa será aberta no canto inferior direito, conforme apresenta a Figura 8. Após escrever o texto no campo “Assunto”, basta clicar no X e fechar a caixa, sem enviar o *e-mail*. A mensagem ficará salva em Rascunhos.

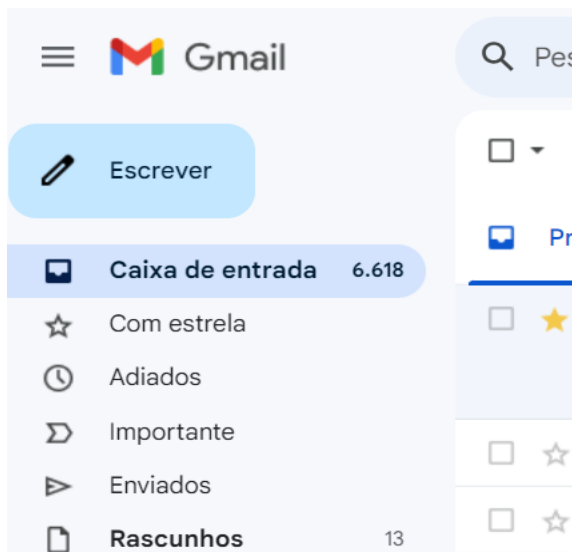
Para acessar o *e-mail* salvo como rascunho, acesse a caixa de Rascunho, clicando no *e-mail* desejado, da mesma forma como se abre o *e-mail* na “Caixa de Entrada”. O texto que foi escrito, anteriormente, aparecerá e poderá ser modificado ou poderá ser enviado sem fazer alterações.

3.2.3 – Caixa “Com estrela”

A caixa “Com estrela” traz a opção de favoritos no *Gmail* e permite que você marque *e-mails* importantes para fácil acesso posterior. Para utilizar essa ferramenta, siga os passos a seguir:

1. clique na estrela ao lado do *e-mail* para marcá-lo como favorito;
2. ao clicar, a estrela que era branca ficará amarela, como se vê na Figura 9;
3. use a guia “Com estrela” para visualizar todos os *e-mails* marcados como favoritos.

Figura 9 – Favoritar um *e-mail*



Fonte: elaborada pela autora (2024)

3.2.4 – Caixa “Adiados”

O adiamento no Gmail permite que você remova *e-mails* da sua Caixa de entrada, temporariamente, e os faça reaparecer no momento mais apropriado para você. O *e-mail* vai chegar novamente na sua “Caixa de entrada”, porém no dia e na hora em que você marcar. Veja como utilizá-la:

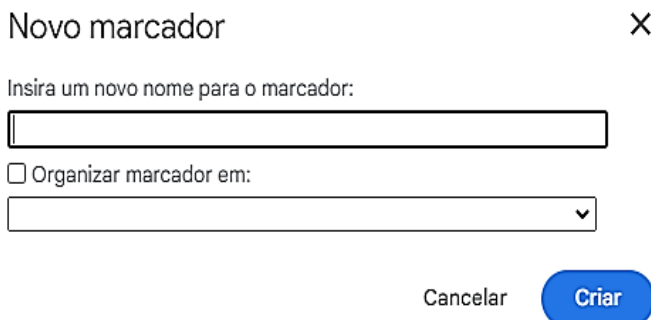
1. passe o cursor do *mouse* sobre o *e-mail* que deseja adiar;
2. clique no ícone de relógio que aparece à direita do *e-mail* e escolha a data e a hora em que deseja que o *e-mail* volte à sua “Caixa de entrada”;
3. use a guia “Adiados” para visualizar todos os *e-mails* marcados como adiados.

3.2.5 – Criar Marcadores

Os marcadores no Gmail funcionam como pastas, permitindo que você organize seus *e-mails* de maneira fácil de identificá-los e de encontrá-los posteriormente. Veja como criar e usar marcadores:

1. na barra lateral esquerda, clique em “Mais”;
2. depois clique em “Criar novo marcador”;
3. dê um nome ao marcador e clique em “Criar” (ver Figura 10);
4. para organizar *e-mails*, clique, segure, arraste e solte *e-mails* nos marcadores que desejar.

Figura 10 – Criar marcadores



Novo marcador X

Insira um novo nome para o marcador:

☐ Organizar marcador em:

Cancelar Criar

Fonte: elaborada pela autora (2024)

3.2.6 – Alinhar marcadores

Alinhar e organizar seus marcadores no Gmail pode facilitar o acesso a *e-mails* importantes e melhorar a eficiência da sua Caixa de entrada. Para fazer o alinhamento, é preciso criar submarcadores, que são marcadores dentro de marcadores. Observe também na Figura 10 a opção de selecionar “Organizar marcador em:”. Outra maneira de alinhar seus marcadores é seguir as etapas descritas abaixo:

1. **criar submarcadores:** clique nos três pontos ao lado do marcador principal e selecione “Adicionar submarcador”;
2. **reordenar marcadores:** clique nos três pontos ao lado do marcador que deseja mover e selecione “Editar”. A partir daí arraste e solte os marcadores para reordená-los conforme sua preferência.

3.2.7 – Marcar *e-mail* como não lido

Quando você visualiza um *e-mail*, ele deixa de ficar em destaque na caixa de entrada e às vezes, você pode precisar marcá-lo como não lido a fim de lembrar da necessidade de reunião do mesmo. Veja como fazer isso:

1. abra o *e-mail* que deseja remarcar;
2. clique nos três pontos verticais no canto superior direito e selecione: “Marcar como não lida”;
3. o *e-mail* voltará a aparecer como não lido na sua caixa de entrada;
4. se você precisar marcar vários *e-mails* como não lidos, selecione-os na caixa de entrada, clique no ícone de envelope aberto no topo e escolha “Marcar como não lida”.

3.2.8 – Temporizar o *e-mail*

Agendar o envio de *e-mails* no *Gmail* pode ser extremamente útil para gerenciar sua comunicação de forma eficiente: Após escrever o *e-mail*, clique na seta ao lado do botão “Enviar” e “envio”, como mostram as Figuras 11 e 12. Escolha a data e hora desejadas para o envio:

Figura 11 – Programar envio do e-mail

Nova mensagem – ↗ ✕

naaidar@gmail.com

Assunto



Fonte: elaborada pela autora (2024)

Figura 12 – Escolher data e hora

Programar envio ✕

Horário Padrão de Brasília

Amanhã de manhã	17 de jul., 08:00
Amanhã à tarde	17 de jul., 13:00
Segunda-feira de manhã	22 de jul., 08:00

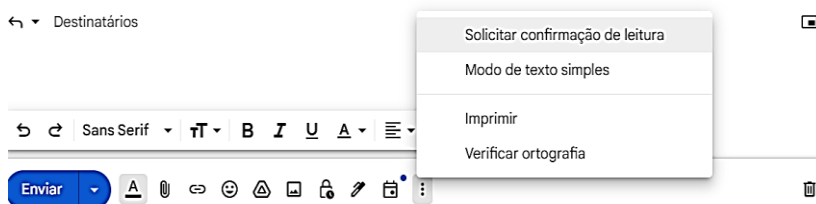
 Escolher data e hora

Fonte: elaborada pela autora (2024)

3.2.9 – Confirmar a leitura do *e-mail*

Solicitar confirmação de leitura pode ser útil para garantir que seus *e-mails* mais importantes foram recebidos e abertos pela pessoa a quem você enviou. Porém, esta funcionalidade pode não estar disponível para todos os tipos de conta, sendo mais comum em contas empresariais ou educacionais.

Figura 13 – Confirmar a leitura do *e-mail*



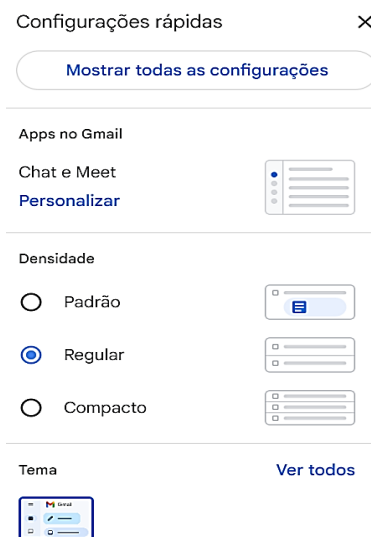
Fonte: elaborada pela autora (2024)

Como se pode observar na Figura 13, para ativar a confirmação da leitura do *e-mail*, ao escrevê-lo, clique nos três pontos verticais no canto inferior direito da janela de composição e, em seguida, na nova janela que irá abrir, selecione: “Solicitar confirmação de leitura”.

3.2.10 – Fixar assinatura no *e-mail*

Adicionar uma assinatura personalizada aos seus *e-mails* dá um toque profissional e de identificação, e pode fornecer informações profissionais importantes sobre você. Veja como criar e gerenciar sua assinatura:

Figura 14 - Fixar assinatura no e-mail



Fonte: elaborada pela autora (2024)

Clique no ícone de engrenagem, no canto superior direito, e selecione “Mostrar todas as configurações”. Na aba “Geral”, role para baixo até “Assinatura” depois em “Criar nova”, inserindo o texto desejado.

3.3 – *Trello*

O *Trello*, conforme consta em sua plataforma, é a ferramenta visual que permite à pessoa fazer o gerenciamento de qualquer projeto, fluxo de trabalho ou monitoramento de tarefas. A plataforma traz ainda algumas informações sobre em que foi baseada e apresenta vantagens dos quadros, listas e cartões.

O Trello pode ser adaptado a qualquer projeto, não importa se você e o seu time estão começando algo novo ou se estão tentando organizar melhor o trabalho já existente. Ele ajuda a simplificar e padronizar o processo de trabalho do time de uma forma intuitiva. Mas não se engane com essa simplicidade! (Trello, 2023, p.1).

Com o *Trello* é possível manter as tarefas organizadas e os trabalhos em andamento. Você consegue identificar as atividades que foram resolvidas, as que estão paradas aguardando informações e as que ainda não foram iniciadas.

Para utilizar o *Trello*, é preciso ter um *e-mail* para se cadastrar na plataforma, criando uma conta. Logo no primeiro acesso, a plataforma, auxilia o usuário e o orienta, todavia a pessoa que já tem conhecimento da plataforma, pode pular as orientações.

Após selecionar a opção desejada, clique no botão “Continuar”. Você será redirecionado para uma nova janela, onde será solicitado que você dê um nome para o quadro de atividades que irá criar.

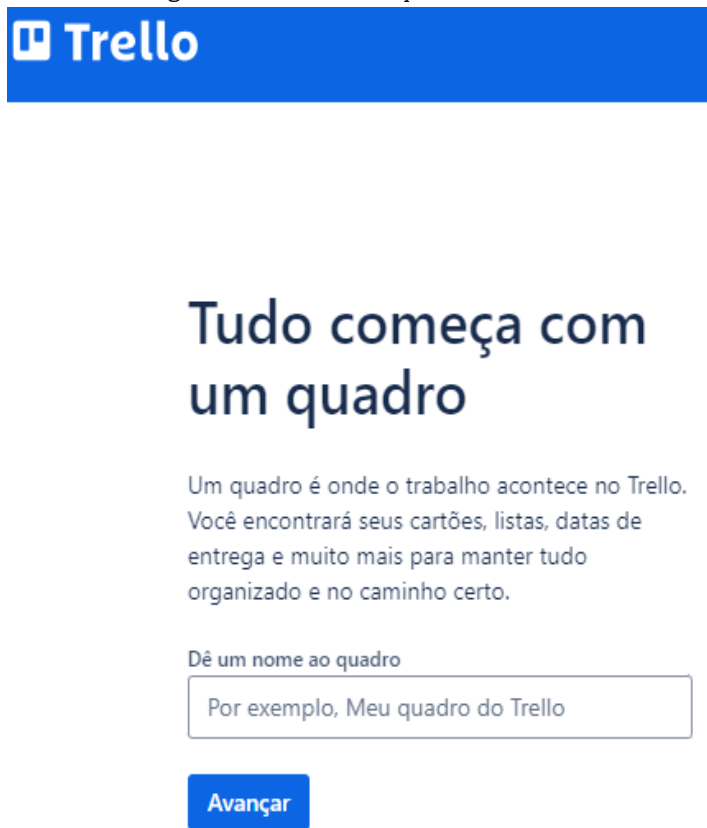
Escolha um nome que resuma as tarefas que serão realizadas para facilitar a identificação e a organização quando novos quadros forem criados. As Figura 15 e 16 ilustram o passo a passo descrito, apresentam os botões citados e o espaço para onde e como inserir o nome escolhido no quadro de atividades:

Figura 15 – Primeiros passos no Trello.



Fonte: elaborada pela autora (2024)

Figura 16 – Criando um quadro no Trello.



Trello

Tudo começa com um quadro

Um quadro é onde o trabalho acontece no Trello. Você encontrará seus cartões, listas, datas de entrega e muito mais para manter tudo organizado e no caminho certo.

Dê um nome ao quadro

Por exemplo, Meu quadro do Trello

Avançar

Fonte: elaborada pela autora (2024)

O próximo passo será organizar os quadros com as listas. Como podemos observar na Figura 17, a própria ferramenta sugere nomes que podem representar cada etapa em que estão as atividades. Os nomes que mais representam as etapas são “Para fazer”, “Em andamento” e “Concluído”. Ao escrever os nomes nos campos do lado esquerdo, eles, automaticamente, aparecem no quadro ao lado direito:

Figura 17 - Escolher nomes para as listas

Agora, organize seu quadro com listas

Uma lista é um pacote de cartões que representam conquistas, um conjunto de ideias ou metas de equipe. Personalize suas listas e adicione quantas quiser.

Várias pessoas começam com:

Definir um nome para suas listas

Por exemplo, Para fazer

Por exemplo, Em andamento

Por exemplo, Concluído

Avançar



Fonte: elaborada pela autora (2024)

Escolhidos os nomes, clique no botão “avançar”. Agora é só começar a escrever os nomes dos cartões. O *site* do Trello traz algumas observações sobre a utilização dos cartões:

Os cartões representam tarefas individuais que podem ser movidas entre as listas à medida que o trabalho progride. Com recursos como etiquetas, datas de vencimento, checklists, anexos e comentários, o Trello facilita a colaboração e o acompanhamento do progresso, sendo amplamente utilizado tanto em contextos profissionais quanto pessoais (Trello, 2023, p.1).

Cada cartão representa uma tarefa, um trabalho, um projeto, uma ideia ou qualquer outro item que você deseja acompanhar ou gerenciar. Ver Figura 18.

Figura 18 - Nomear as atividades

Os cartões são building blocks

Para coisas que você precisa fazer, organizar ou compartilhar com um colega de equipe.

Você também pode definir datas de entrega para os cartões para que nunca perca nada.

Adicione títulos para alguns cartões em sua lista

Para fazer

Nome do cartão 1

Por exemplo, Planejamento de projeto

Nome do cartão 2

Por exemplo, Reunião inicial

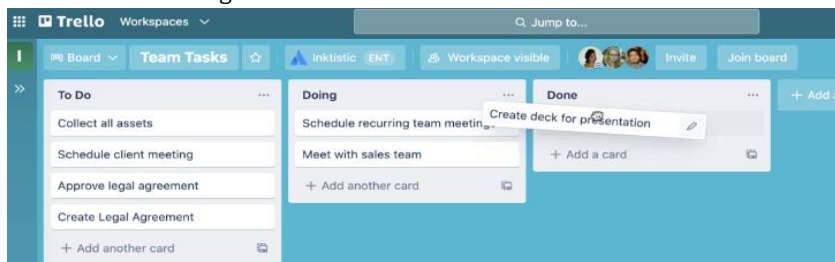
Avançar



Fonte: elaborada pela autora (2024)

Pronto, está criado o seu quadro de atribuições. Quando precisar alterar um cartão de uma lista para outra, clique sobre o nome do cartão que será transferido, segure-o e arraste-o para a lista desejada, conforme ilustra a Figura 19:

Figura 19 - Como transferir cartões de listas



Fonte: elaborada pela autora (2024)

Os estudantes podem planejar seu cronograma de estudos e organizar suas tarefas, criando quadros no *Trello* para diferentes disciplinas, por exemplo. Cada lista pode conter situações, como “Para Fazer”, “Fazendo” e “Feito”. Isto permite aos estudantes visualizar facilmente o progresso e priorizar suas atividades.

Usando os cartões no *Trello*, os estudantes podem planejar seu cronograma de estudos. Cada cartão pode representar uma atribuição específica, com detalhes como, trabalhos, materiais a serem revisados, exercícios a serem feitos, dentre outros. O *Trello* é altamente personalizável, permitindo que os estudantes ajustem seu uso conforme suas necessidades individuais e preferências de organização.

Nos trabalhos em grupo, o *Trello* facilita a atribuição de tarefas, o acompanhamento do progresso de cada integrante do grupo e a comunicação entre os colaboradores.

O *Trello* pode ser uma poderosa ferramenta para ajudar os estudantes a se organizarem melhor, aumentarem sua produtividade e melhorarem seu gerenciamento de tempo durante os estudos.

CONCLUSÃO

O *ChatGPT* chegou com uma interface muito simples, clara e descomplicada, contribuindo, profundamente, no contexto educacional. Os estudantes do ensino técnico e tecnológico, ao aprenderem a utilizar a plataforma, perceberão que mesmo nos usos de uma linguagem natural conseguem interagir com o Chat de forma que os auxiliem na geração de textos, nas dúvidas dos conteúdos, no desenvolvimento de novas ideias e também na escrita e no raciocínio lógico.

O *Gmail* se destaca como uma das ferramentas de e-mail mais completas e acessíveis, sendo assim o mais utilizado. Com os recursos avançados de segurança que possui, como criptografia e bloqueio de spam, ele permite o uso de forma eficiente e confiável. Além de separar os e-mails nas suas caixas de entrada, rascunho e saída, suas funcionalidades, como marcadores, confirmações de leitura, agendamento de envio e criação de assinaturas, facilitam bastante o gerenciamento das informações.

O *Trello* se apresenta como uma ferramenta ideal para estudantes que buscam organização e produtividade, tanto no planejamento dos estudos quanto no acompanhamento de tarefas. Com seus quadros, listas e cartões, ele permite visualizar o progresso das atividades de forma simples e eficiente, otimizando o que o estudante mais precisa: o tempo.

Com o domínio das ferramentas educacionais de Inteligência Artificial apresentadas neste manual, o estudante conseguirá otimizar o tempo, organizar suas tarefas, armazenar seu conhecimento de maneira clara e aprender de forma mais inteligente.

REFERÊNCIAS

ANYOHA, R. The History of Artificial Intelligence. Science In *The News*. Harvard Kenneth C. Griffin. 2017. Disponível em: <<http://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/history-artificial-intelligence>>. Acesso em: 2 julho de 2024.

ChatGPT. Disponível em: <<https://chatgpt.com>>. Acesso em: 15 de julho de 2024.

ChatGPT. Disponível em: <<https://openai.com/chatgpt/>>. Acesso em: 15 de julho de 2024.

Enciclopédia Significados. **E-mail**. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/o-que-e-e-mail-como-funciona-e-caracteristicas>>. Acesso em: 16 de julho de 2024.

Fernandes, F. **ChatGPT: o que é e como usar? Veja o guia completo do Chatbot da OpenAI**. *TechTudo*. 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/guia/2023/03/chatgpt-o-que-e-e-como-usar-veja-o-guia-completo-do-chatbot-da-openai-edsoftwares.ghtml>>. Acesso em: 15 de julho de 2024.

Gmail. Disponível em: <<https://support.google.com/mail/answer/90559?hl=pt-BR#:~:text=O%20Gmail%20%C3%A9%20um%20aplicativo,dentro%20do%20que%20%C3%A9%20importante>>. Acesso em: 16 de julho de 2024.

Huang, T. *The History of Artificial Intelligence*. University of Washington. 2006. Disponível em: <<https://courses.cs.washington.edu/courses/csep590/06au/projects/history-ai.pdf>>. Acesso em 22 de julho de 2024.

IBM. *O que é uma rede neural?*. Disponível em: <<https://www.ibm.com/br-pt/topics/neural-networks>>. Acesso em 22 de julho de 2024.

Ruiz, I. M. R., Oliveira, C.G.B. **A Inteligência Artificial na divisão leste-oeste**. *Scielo*. 2023. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ea/a/Lwb7gK8wsK7kmdDKN9dYGwD/>>. Acesso em 22 de julho de 2024.

Lourenço, C. **Educação: inteligência artificial pode otimizar rotina pedagógica de instituições de ensino**. *Exame*. 2023. Disponível em: <<https://exame.com/bussola/educacao-inteligencia-artificial-pode-otimizar-rotina-pedagogica-de-instituicoes-de-ensino/>>. Acesso em 22 de julho de 2024.

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. **Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas**. *XI Seminário SJEEC*. 2015. Disponível em: https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8683/2/Gamificacao_nas_praticas_pedagogicas_em_tempos_de_cibercultura_proposta_de_elementos_de_jogos_digitais_em_atividades_gamificadas.pdf. Acesso em 24 de julho de 2024.

Netflix. Disponível em: <<https://help.netflix.com/pt/node/412>>. Acesso em 22 de julho de 2024.

Trello. Disponível em: <<https://trello.com/pt-BR/tour>>. Acesso 18 de julho de 2024.

Turyn, A. M. *Computing Machinery and Intelligence*. Disponível em: <<https://redirect.cs.umbc.edu/courses/471/papers/turing.pdf>>. Acesso em: 2 jul. 2024.

USP. *Redes Neurais Artificiais*. Disponível em: <<https://sites.icmc.usp.br/andre/research/neural/>>. Acesso em 22 de julho de 2024.

Este manual apresenta três plataformas instigantes para auxiliar estudantes de cursos técnicos e tecnológicos na organização de seus trabalhos escolares, facilitando a realização das atividades e otimizando o uso do e-mail. Ao reconhecer a dificuldade que os estudantes enfrentam para se organizarem diante da vasta quantidade de material a ser estudado, este manual propõe integrar ferramentas da Internet e Inteligência Artificial (IA) ao ambiente acadêmico.



Daniela Veiga de Oliveira é Mestre em Ensino de Informática pela Universidade do Minho - Portugal, com Certificado de Mestre em Educação: Conhecimento e Inclusão Social, revalidado pela Universidade Federal de Minas Gerais. Possui graduação em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Goiás.

Professora do ensino básico e superior há mais de 10 anos, tem longa experiência na área de Educação como professora de Informática. Professora do Instituto Federal de Brasília, desempenhou diversos papéis de liderança e contribuições significativas para a instituição. Produz *e-books* e conteúdos na área de informática.



INSTITUTO FEDERAL
Brasília

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

