

PROJETO INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO MUNDO PROFISSIONAL: DELIMITAÇÕES DOS ALUNOS DO CURSO TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO DO IFSUL PELOTAS

ISADORA ALCANTARA ROSA¹; LAÍS CAROLINA BASSO ZANELLA²; ENZZO LOPES RODRIGUES³; CLARISSA RIBEIRO⁴; SILVIA PORTO MEIRELLES LEITE⁵;

¹*Universidade Federal de Pelotas – isaalcantara@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – laisznll@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – enzzolp14@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – clarissaribeirojnl@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – silviameirelles@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O projeto “Inteligência Artificial no Mundo Profissional” está vinculado ao Projeto de Extensão Educação Midiática e Audiência Jovem, também integra a disciplina de Educomunicação ofertada pelo curso de Jornalismo da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). O presente resumo busca relatar a condução de quatro oficinas e a produção de um guia com diretrizes de uso da Inteligência Artificial dentro da vida acadêmica e profissional, realizadas dentro do espaço da disciplina “Experiências Estéticas” ministrada pela Prof. Cecília Boanova, com 18 alunos do sexto semestre do Curso Técnico em Design Gráfico do Instituto Federal de Pelotas (IFSul).

“Inteligência artificial (IA) é o nome dado ao amplo espectro de tecnologias desenhadas para que máquinas percebam, interpretem, aprendam e ajam imitando as habilidades cognitivas humanas” (Canuto, 2024, apud Santaella, 2024, pág 3). Assim, podemos entender que essa ferramenta é desenvolvida para realizar tarefas reproduzidas pelos humanos, entre elas processos próprios do Design Gráfico. Esse campo de estudo, segundo Oliveira e Curtis (2018), é de natureza social e usa suas mídias (a imagem e o texto) para transmitir mensagens, em suas variadas áreas.

A educação midiática é um conjunto de habilidades que capacita as pessoas a analisarem e participarem de forma crítica no ambiente informacional. Dentro dela notamos convergências com os conceitos de conscientização apresentados por Paulo Freire, esse processo, que pode ser analisado como movimento de humanização, é feito por meio de reflexão distanciada (Agostini, 2018). Assim, essa abordagem é importante em situações como o aumento do uso de inteligências artificiais em ambientes profissionais e criativos. A IA, funcionando como uma nova “mediação técnica,” tem um impacto sistêmico na sociedade, e suas consequências, embora não sempre evidentes, são nítidas e relevantes para o debate público e para a definição de políticas públicas (Sayad, 2023).

Durante os encontros das oficinas buscamos promover a reflexão sobre os usos éticos da Inteligência Artificial na atividade profissional e conscientizar sobre a presença dela no exercício do Design Gráfico.

2. METODOLOGIA

A elaboração e condução da proposta baseou-se na pesquisa-ação (TRIPP, 2005), uma abordagem metodológica que busca promover a participação ativa dos pesquisadores e sujeitos da pesquisa para a solução dos problemas identificados. Essa metodologia combina a ação prática e a reflexão em um processo cílico, permitindo ajustes e melhorias contínuas ao longo do tempo.

Foram realizadas quatro oficinas – nos dias 03/07, 10/07, 17/07 e 24/07. Durante o primeiro encontro apresentamos conceitos básicos e a proposta do produto a ser entregue ao final das discussões. Utilizamos o espaço concedido para explicar alguns pontos da história da Inteligência Artificial Generativa e conectá-los com o que vivemos atualmente. Nesse dia, foi aberto espaço para debate e colaborações dos alunos que se mostraram curiosos quanto ao assunto que levamos para sala de aula.

No segundo encontro, pudemos trazer assuntos que despertaram interesse nos alunos, como, por exemplo, jornalismo e ética, design e ética e política. Aprofundamos a discussão e fizemos uma dinâmica com os estudantes, que escreveram em cartolinhas o que consideravam certo no uso de Inteligência Artificial e o que deveriam evitar, tanto no dia a dia, como no design. Delimitamos no final do encontro de que forma conduziríamos a entrega do material final e a organização dos grupos para tal.

No terceiro encontro começamos a elaborar o trabalho final com os alunos, para isso, dividimos a turma em quatro grupos com cada um de nós como orientador para melhor organização. A turma de 18 alunos foi dividida em três grupos de quatro alunos e um grupo com seis alunos, para comportar os 4 mediadores das oficinas, que agiram como orientadores na produção dos produtos finais. Nos laboratórios, os grupos começaram a esboçar seu trabalho e discutir ideias com seu orientador. No quarto encontro ocorreram as apresentações dos trabalhos que foram finalizados por cada grupo durante a semana, com orientação à distância caso fosse necessário.

Para a realização dos trabalhos, os grupos utilizaram ferramentas com as quais já estavam familiarizados, como o software Illustrator e o programa de design online Canva. A partir das artes criadas, dois dos quatro grupos criaram materiais impressos através da Gráfica do IFSul, como forma de permitir a interação direta da comunidade acadêmica com o conteúdo produzido – potencializando a proposta do presente trabalho.

Para a comunicação adicional e para sanar possíveis dúvidas apresentadas pelos alunos, estabelecemos um grupo no aplicativo de mensagens WhatsApp; lá os estudantes/colaboradores puderam interagir conosco de forma mais informal e contínua, além de acertar detalhes como organização interna dos grupos.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A atividade descrita no segundo encontro se provou muito proveitosa, no sentido de que precisávamos de um ponto de partida para o início da produção dos produtos finais. O ato de se deslocar e colocar em palavras o que concluíram da apresentação dos conceitos trouxe as primeiras conclusões. Posteriormente esse primeiro material produzido foi usado como base para as outras produções.

Durante a produção inicial, houve dificuldade de encontrar referências e diretrizes sobre o uso de Inteligência Artificial no design, o que é também comum no jornalismo. Isso despertou uma curiosidade nos alunos e, de certa forma, indignação com o presente em que vivem e com o possível futuro de sua profissão. Mesmo que discordem entre si de alguns pontos e visões éticas do dia

a dia e da profissão com a IA, os alunos concordam que deveria haver diretrizes e regras sobre seu uso, o que traria, assim, uma maior clareza.

Cada grupo de alunos produziu um produto diferente, sendo: 1) dois fôlders informativos, um com delimitações de uso das tecnologias de IA no exercício do design e outro com informações sobre o combate a produção de *deepfakes*; 2) dois produtos interativos, uma série de *stories* de *Instagram* com mecanismos de pergunta e resposta e conteúdos informativos, e um cartaz que testava a habilidade dos espectadores de deduzir quais imagens haviam sido produzidas com IA. Essa variedade de produções e assuntos mostra um envolvimento amplo dos alunos com a proposta do projeto e uma intencionalidade na hora de escolher seus objetivos.

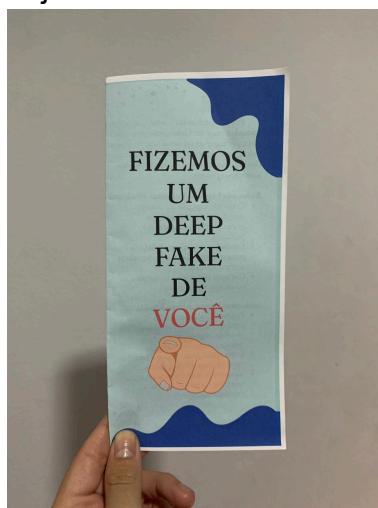


Figura 1: fólder



Figura 2: apresentação dos alunos

Podemos destacar a participação positiva da professora da turma, que acompanhou as aulas e trouxe boas adições ao projeto. Além disso, o trabalho seguirá como uma produção acadêmica entre nós, os alunos que desenvolvem o projeto, e a professora, resultando em uma colaboração entre duas instituições federais de ensino.

4. CONSIDERAÇÕES

A elaboração e execução do projeto Inteligência Artificial no Mundo Profissional com os alunos do sexto semestre do Curso Técnico em Design Gráfico do IFSul de Pelotas trouxe à tona discussões necessárias para futuros profissionais da área do design frente às mudanças que as novas tecnologias de inteligência artificial têm trazido ao ofício.

A exposição de dados sobre a questão, bem como a maneira como outras profissões (nesse caso, o jornalismo) estão lidando com essa expansão de ferramentas, ampliou os limites do debate, trazendo novas ideias e problemáticas aos alunos. A proposta se mostrou eficaz ao englobar teoria, debate e prática, resultando em um ponto de acordo comum entre os discentes: a urgência de diretrizes sobre o uso de IA no exercício do Design.

As diferentes abordagens adotadas pelos grupos demonstram o potencial criativo e analítico dos estudantes frente aos desafios trazidos pelas novas tecnologias. A experiência também revelou pontos relevantes para futuras investigações acadêmicas sobre o tema, indicando caminhos possíveis para o desenvolvimento de políticas educacionais e profissionais mais conscientes diante

do avanço da IA. Dentre essas produções, também se abriu espaço para o debate sobre a criação de diretrizes próprias da instituição quanto ao tema.

O material proposto foi amplamente divulgado entre a comunidade de estudantes de Design do IFSul Pelotas, acendendo o debate não somente com a turma, mas também com outros estudantes. Essa divulgação também serviu para democratizar o conteúdo informacional produzido pelos estudantes, bem como suas próprias opiniões sobre o assunto.

Vale ressaltar também a importância da colaboração entre as duas instituições e áreas de conhecimento. A parceria entre a UFPEL e o IFSul de Pelotas, por meio do diálogo entre os campos do Design Gráfico e da Educomunicação, possibilitou uma abordagem interdisciplinar capaz de promover reflexão crítica sobre o uso da Inteligência Artificial em contextos criativos e profissionais. Essa troca foi enriquecedora para a formação tanto dos alunos do curso técnico quanto dos estudantes de Jornalismo envolvidos na mediação da oficina, fortalecendo o papel da extensão universitária como espaço de integração e inovação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGOSTINI, Nilo. Conscientização e Educação: ação e reflexão que transformam o mundo. *Pro-Posições*, Campinas, v. 29, n. 3 (88), p. 187-206, set./dez. 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1980-6248-2015-0105>. Disponível em: SciELO Brasil - Conscientização e Educação: ação e reflexão que transformam o mundo Conscientização e Educação: ação e reflexão que transformam o mundo Acesso em: 4 ago. 2025.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. *Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade*, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 2036, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172835/001058743.pdf> Acesso em: 4 ago. 2025.

SANTAELLA, Lucia; BRAGA, Alexandre. A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E OS DESCONCERTOS NO CONTEXTO ARTÍSTICO. *Revista GEMInIS*, [S. I.], v. 14, n. 3, p. 05–20, 2024. DOI: 10.14244/2179-1465.RG.2023v14i3p05-20. Disponível em: <https://revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/835>. Acesso em: 4 ago. 2025.

SAYAD, Alexandre Le Voci. Inteligência artificial e pensamento crítico: caminhos para a educação midiática. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2023. <https://www.palavraaberta.org.br/docs/01-Palavra-Aberta-A-inteligencia-artificial-DIGITAL.pdf> Acesso em: 4 ago. 2025.

TRIPP, Davi. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/3DkbXnqBQqyq5bV4TCL9NSH/?format=html#>. Acesso em: 4 ago. 2025.