

# Revista Brasileira de Letras, Linguística e Artes

ISSN 3085-816X

vol. 1, n. 2, 2025

## ••• ARTIGO

Data de Aceite: 02/12/2025

### TRADIÇÃO VERSUS INOVAÇÃO: DIÁLOGO(S) ENTRE A LITERATURA TRADICIONAL DE PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA, A FILOSOFIA CLÁSSICA, A PINTURA NEOCLÁSSICA E A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (I.A.)

**Fellipe Fernandes Cavallero da Silva**

(UNESA)

Pós-doutorando do Programa de Pós-Graduação em Letras – PUCRS. Doutor em Letras/Estudos da Linguagem pela PUC-Rio. Professor Auxiliar II da Universidade Estácio de Sá.



Todo o conteúdo desta revista está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

**Resumo:** A evolução das tecnologias digitais de informação e comunicação tem transformado profundamente a sociedade em todas as suas dimensões, inclusive a educação. Nesse sentido, nossas salas de aula passaram por uma notável evolução ao longo dos anos, transformando-se *de* um espaço físico, onde um orador transmitia conhecimento a um público passivo, *em* um ambiente *dinâmico* e *interativo*, que promove *investigação* e *descoberta*. Consequentemente, as metodologias de ensino, ao aproveitarem as capacidades da I.A., têm provocado mudanças significativas e avanços exponenciais no campo educacional. No que tange à área de ensino de Português como Língua Estrangeira (PLE), a variedade de propostas metodológicas existentes na atualidade - tais como a Abordagem Comunicativa e a Abordagem Baseada em Tarefas, permitem tanto a inclusão de recursos digitais que possam facilitar o processo de ensino-aprendizagem da língua-alvo, quanto a utilização de textos literários, filosóficos e obras de arte como materiais-fonte à sistematização das aulas com vias ao desenvolvimento da competência comunicativa de seus aprendizes. Com isso em mente, este artigo tem por objetivo apresentar uma perspectiva dialógica entre os campos da Literatura, Artes, Filosofia e Inteligência Artificial e sua aplicabilidade didático-pedagógica no Ensino de Português como Língua Estrangeira (PLE). Utilizando-se um conto popular moçambicano, uma pintura neoclássica e um texto filosófico-aristotélico, em parceria com as ferramentas digitais agenciadas pela inteligência artificial, problematiza-se e analisa-se, inicialmente, a possibilidade de inter-relação entre esses quatro recursos para, posteriormente, sugerir-se uma sequência didaticamente sistematizada que, a partir dos princípios e crenças metodológicas

co-norteadores da Abordagem Comunicativa e da Abordagem Baseada em Tarefas, seja aplicável à área de ensino de PLE.

**Palavras-chave:** conto popular; artes; filosofia; inteligência artificial; ensino de PLE.

## Introdução

Este artigo tem como tema o aspecto dialógico entre um material literário lusófono – o conto popular moçambicano “A Lenda do Rato e do Caçador”, uma produção artístico-visual neoclássica – a pintura de Jacques-Louis David intitulada *O Juramento dos Horácios*, trechos da obra filosófico-aristotélica *Ética a Nicômaco* e recursos digitais viabilizados pelo assistente virtual de Inteligência Artificial *Microsoft Copilot*.

Devido à minha atuação como professor de Português como Língua Estrangeira (PLE), tenho a oportunidade de lidar com profissionais de elevado grau de formação acadêmico-intelectual, oriundos de diversos países da América Latina e do Caribe. Contudo, nesse universo de interações plurilingüísticas e multiculturais, sempre me questionei sobre como trabalhar elementos linguísticos, culturais e literários de forma integrada, de modo a potencializar a experiência de aprendizagem da língua portuguesa. Outrossim, tendo-se em mente a heterogeneidade e complexidade de temas coexistentes na literatura tradicional lusófona, além das recentes inovações no campo da tecnologia digital, conhecimentos de natureza ético-filosófica e funcionalidades da Inteligência Artificial têm se tornado cada vez mais fundamentais para facilitar compreensão e potencializar a utilização desses materiais textuais na sala de aula de PLE.

As reflexões precedentes, em parceria com a realização do Curso de Pós-Gradua-

ção em Literatura, Artes e Filosofia da PUCRS, além de minha frequente utilização de recursos da inteligência artificial em aulas de português para estrangeiros, levaram-me à seguinte problematização: como sistematizar uma sequência didática que promova o diálogo e a utilização de elementos de natureza literária, artístico-cultural, filosófica e tecnológica-digital no ensino de PLE?

Este trabalho tem como objetivo principal responder a essa pergunta. Outrossim, almeja-se também: a) apresentar, sob um viés didático-pedagógico embasado nos princípios teórico-metodológicos da Abordagem Comunicativa e da Abordagem Baseada em Tarefas, a aplicabilidade de recursos oriundos da Literatura, Artes, Filosofia e Inteligência Artificial no universo de ensino de PLE; b) demonstrar como a temática presente nos contos populares pode servir de ponto de partida ao estabelecimento de diálogo(s) entre os campos da Literatura, Artes e Filosofia; c) exemplificar como conhecimentos básicos de engenharia de prompts<sup>1,2</sup> podem servir de suporte à criação de recursos imagéticos e exercícios de apoio ao ensino de PLE.

Dado o contexto profissional em que me encontro inserido, este artigo se justifica pelo seu caráter provocativo-reflexivo, uma vez que inter-relaciona e transporta saberes de cunho literário, artístico, filosófico e

1. De acordo com Fagundes (2025), um *prompt* é uma entrada fornecida a um modelo de Inteligência Artificial, como uma pergunta, comando ou solicitação, para que o modelo gera uma resposta ou execute uma ação específica. Segundo o autor, os prompts são mais flexíveis e amplos, visando gerar um texto, resolver um problema ou realizar uma tarefa criativa.  
2. Ainda segundo o autor, “o campo da engenharia de prompts trata da arte e da ciência de formular perguntas, comandos e solicitações de maneira estratégica, de modo a obter as melhores respostas possíveis de sistemas de Inteligência Artificial”.

tecnológico-digital para a área de ensino-aprendizagem de Português como Língua Estrangeira.

## Em busca de diálogos

O ensino de Português como Língua Estrangeira (PLE) abrange, conforme Leiria (2004, p.1), “a aprendizagem e o uso desse idioma por falantes não nativos em espaços onde essa língua não tem qualquer espaço sociopolítico”. Trata-se justamente da perspectiva de ensino com a qual tenho lidado, pois as turmas on-line pelas quais sou responsável são compostas por profissionais de nacionalidades diversas, residentes na cidade de Washington D.C. (EUA) e cujas línguas maternas englobam o inglês, o espanhol ou o francês.

O planejamento das aulas obedece às diretrizes metodológicas estabelecidas em duas propostas complementares para o ensino comunicativo de línguas estrangeiras: a Abordagem Comunicativa<sup>3</sup> e a Abordagem Baseada em Tarefas<sup>4</sup>. Embora a segunda se destaque pelo maior enfoque dado à sistematização das tarefas a serem cumpridas durante as aulas, ambas se entrelaçam teoricamente, pois têm como objetivos primordiais, segundo Larsen-Freeman & Anderson (2011, p.121-125; 154-158): [A] Desenvolvimento progressivo da competência comunicativa dos estudantes, isto é, de sua “capacidade de usar o idioma de forma eficaz e apropriada em diversos contextos comunicativos” (RICHARDS & RODGERS,

3. A proposta de ensino de línguas estrangeiras *Communicative Language Teaching* (= Ensino Comunicativo de Línguas ou CLT) é também conhecida em língua portuguesa por *Abordagem Comunicativa*.

4. Tradução para a expressão anglófona Task-Based Language Teaching (= Ensino de Línguas Baseado em Tarefas ou TBLT). No Brasil, costuma-se traduzi-la por *Abordagem Baseada em Tarefas*.

2014, p.88), mediante o conhecimento dos significados, usos e funções de estruturas linguísticas variadas conforme a situação comunicativa em que se encontram; [B] Sistematização do processo de ensino-aprendizagem através de tarefas<sup>5</sup> permeadas pelo uso da língua-alvo; [C] Incorporação de diferentes formas de interação em sala de aula (i.e. professor-alunos, pares, trios e grupos) a fim de se maximizar o uso do idioma pelos aprendizes; [D] Integração do aprendizado com conhecimentos de ordem cultural; [E] Uso de recursos linguísticos da língua materna dos aprendizes a fim de facilitar o aprendizado; [F] Utilização de materiais autênticos, i.e. manifestações linguísticas presentes em meios de comunicação diversificados que exemplifiquem, segundo Löewen & Reinders (2011, p.16), “usos reais da língua-alvo” no universo sociocultural a que pertencem.

Como a aprendizagem de língua portuguesa deve, segundo Pereira (2019, p.9-10), “andar de par com os textos [...] que dela fizeram uso, em África, ou melhor, nas várias Áfricas, por serem plurais os territórios do Português e suas literaturas, no Oriente, particularmente em Macau, em Timor e na Índia, e no Brasil”, os contos populares de países de língua portuguesa se destacam entre os recursos textuais autênticos que costumo explorar nas aulas de PLE por serem manifestações linguístico-culturais que revelam, de acordo com Cascudo (2014, p.12), “informação histórica, etnográfica, sociológica, jurídica, social”, sendo “um documento vivo” que denuncia “costumes, ideias, mentalidades, decisões e julga-

5. Segundo Sánchez (2009, p.148-149), “uma tarefa no contexto de ensino de línguas estrangeiras pode ser definida como um conjunto de atividades devidamente organizadas e interligadas para atingir um propósito ou objetivo específico, utilizando-se para isso a língua objeto de aprendizagem.”

mentos”. Outrossim, são histórias que se encontram incluídas no universo da Literatura Tradicional, já que testificam, “de modo espontâneo e natural, na sua própria genuinidade, o espírito nacional de um povo, tal como aparece modelado na peculiaridade de suas crenças, dos seus valores tradicionais e do seu viver histórico”. (AGUIAR e SILVA, 2010, p.166). Portanto, pode-se dizer que o conto popular “tem uma tradição milenar, pois é tão antigo quanto o próprio homem e sua existência responde à necessidade de reunir fatos e ouvi-los [ou lê-los] para aprender sobre a natureza humana e o mundo”. (GIRGADO, 2022, p.9)

Uma vez que, de acordo com Traça (1992, p.28), o conto popular explora: a) dilemas com os quais todo o ser humano sevê confrontado – rivalidade de gerações, integração dos mais jovens no mundo adulto, tabus; b) etapas fundamentais da vida (i.e. o nascimento, o namoro, o casamento, a velhice e a morte) e c) questões de natureza emocional (o amor e o ódio, a desconfiança, a alegria, a perseguição, a felicidade, a rivalidade e a amizade), conhecimentos de natureza ético-filosófica fazem-se necessários para uma melhor análise, compreensão e exploração dos conteúdos socioculturais existentes nesses textos.

Além disso, recursos de ordem estético-visual, tais como pinturas, também configuram como ferramentas orientadoras à reflexão e à percepção da rede de dilemas e sentimentos expostos nos contos populares. Conforme reforça Hodge (2023, p.6), “a arte expressa e enfatiza uma grande diversidade de emoções, crenças e conceitos, como beleza, verdade, esperança, morte, vida, caos ou ordem”. Outrossim, de forma complementar, “as tecnologias inteligentes criativas, possibilitadas pelo avanço da inteligência

artificial, têm modificado a forma como as pessoas obtêm, trocam e criam informações, impactando, em certa medida, como aprendem” (GABRIEL, 2023, p.1), reconfigurando e interferindo, assim, nas regras do jogo de aprendizagem de línguas estrangeiras, demandando que tais ferramentas digitais possam ser incluídas como elementos mediadores e facilitadores no processo de ensino. Consequentemente, com base no todo até aqui delineado, vê-se a possibilidade de diálogo entre a Literatura, as Artes, Filosofia e Inteligência Artificial, isto é, uma convergência à “ocupação de territórios comuns, nos quais as diferenças se roçam sem perder seus contornos próprios.” (SANTAELLA, 2005, p.7).

Desse modo, as considerações inicialmente apresentadas nesta seção, em parceria com os conteúdos estudados no curso de Pós-Graduação em Literatura, Artes e Filosofia da PUCRS, ambos alinhados com a minha atuação de professor de PLE e pesquisador sobre os usos da Inteligência Artificial no ensino de línguas estrangeiras<sup>6</sup>, direcionaram-me ao seguinte problema: tomando-se os princípios metodológico-norteadores da Abordagem Comunicativa e da Abordagem Baseada em Tarefas, de que modo uma sequência didática deve ser sistematizada de modo a interligar recursos de ordem literária, artística, filosófica e tecnológica-digital que, em diálogo, sejam aplicáveis ao ensino de PLE?

Com a finalidade de responder a essa pergunta, elegi como pedra angular o conto

6. Este artigo contempla um dos objetivos elencados no Projeto de Pesquisa Produtividade da Universidade Estácio de Sá, intitulado: “Tradição versus Inovação: Contos Populares Lusófonos e Inteligência Artificial como Suportes ao Desenvolvimento da Competência Comunicativa no Ensino-Aprendizagem de Português como Língua Estrangeira (PLE)”.

popular moçambicano “A Lenda do Rato e do Caçador” presente na obra *Contos Tradicionais da CPLP* (COMUNIDADE DE PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2014, p.31) para, a partir de uma breve análise de sua estrutura narrativa, promover: a) uma perspectiva dialógica com a pintura *Juramento dos Horácios*, de Jean-Louis David, exposta em Hodges (2022, p.96-99) e com passagens da obra *Ética a Nicômaco*, de Aristóteles (2024, p.103-129; 178-203); b) a utilização das funcionalidades do Microsoft Copilot com a finalidade de produzir elementos imagéticos e atividades interativas para facilitação e verificação dos conteúdos trabalhados ao longo da aula. Com isso, almejo, primeiramente, identificar uma convergência temática entre os campos da Literatura, das Artes e da Filosofia para, posteriormente, explorar certas funcionalidades agenciadas pela Inteligência Artificial, objetivando-se, assim, uma aplicabilidade simbólica dessas quatro áreas no ensino de PLE.

Assim sendo, tomando como ponto de partida o esquema analítico-descritivo de Larivalle (1974 apud Moreira & Pimeira, 1996, p.188), a estrutura narrativa do conto<sup>7</sup> em xeque pode ser resumida em cinco estágios distintos, a saber:

[I] Situação inicial de equilíbrio: Um caçador, casado com uma mulher cega e pai de três filhos, apanhava suas presas abrindo covas no chão. Um dia, enquanto visitava suas armadilhas, encontrou-se com um leão, dono daquelas terras. Este perguntou-lhe o que o caçador fazia em suas terras e exigiu-lhe que começasse a pagar tributo. Os dois entraram, então, em acordo: o primeiro animal que fosse apanhado pertenceria ao

7. Para uma leitura integral do conto, recomendo acessar a página da Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP) através do link: <https://www.cplp.org/id-4547.aspx>

homem; o segundo, ao leão e assim sucessivamente. Naquele mesmo dia, uma gazela ficou presa em uma das armadilhas, sendo, portanto, dada ao caçador;

[II] Acontecimento perturbador: Um dia, porém, o caçador teve que visitar seus familiares, mas não pôde retornar de imediato. Para a infelicidade do caçador, sua mulher, necessitando de carne, saiu em busca de alimento e acabou presa em uma das armadilhas juntamente com a criança que trazia no colo;

[III] Série de acontecimentos provocados pelo dinâmica do desequilíbrio: O leão percebeu que a presa era um ser humano e aguardou pacientemente o retorno do caçador para ver se este honraria sua parte no acordo. Ao chegar em casa, o caçador percebeu a ausência da mulher e do filho mais novo e, em desespero, seguiu até a zona das armadilhas e se deparou com a triste realidade. Enquanto o leão mantinha-se inflexível, demandando o cumprimento do acordo, o caçador lhe pedia clemência pela sua família;

[IV] Fim da dinâmica perturbadora graças ao aparecimento de uma força inversa retificadora: De súbito, apareceu-lhes um rato, perguntando-lhes o motivo da discussão. Ao tomar ciência dos fatos, o rato gentilmente pediu ao caçador que aceitasse as consequências de sua parte no acordo e que se retirasse do local. Estando agora a sós com o leão, o rato astutamente lhe pediu que explicasse como a mulher havia caído na armadilha. O leão, movido pelo orgulho, prontamente refez os passos da mulher, caindo em outra armadilha próxima ao local. Com isso, o rato conseguiu salvar a mulher e a criança, restituindo-os ao caçador.

[V] Situação final: Movida pelo sentimento de gratidão, a mulher convidou o

rato para viver com eles, explicando-se, assim, a origem da existência de ratos nas casas dos seres humanos.

Analisando-se a narrativa sob um viés ético-filosófico, existem, a meu ver, duas temáticas em jogo, quais sejam: a) O cumprimento de acordos firmados entre membros de uma sociedade; b) As experiências que levam à formação de novos laços sociais. Entendo que a primeira diga respeito à *justiça* e a segunda, à *amizade*. Com isso em mente, proponho os seguintes questionamentos: a) Por questões de *justiça*, a obrigatoriedade no cumprimento de um acordo, previamente estabelecido entre duas pessoas, permanece válida ainda que leve à morte de um ser humano? b) Quais atitudes testificam e exemplificam a existência de uma *amizade verdadeira*?

Esses questionamentos recém-levantados podem ser confrontados com as reflexões ético-filosóficas sobre a natureza da *justiça* e da *amizade* tratadas por Aristóteles em *Ética a Nicômaco*, respectivamente nos Livros V e VIII. No que tange à *justiça*, sintetizo, para este artigo, as considerações fundamentais do filósofo<sup>8</sup> através dos itens [1]-[5] que seguem:

[1] A *justiça* é prática de um meio-termo;

[2] A *justiça* é aquela disposição moral que torna as pessoas aptas a fazer coisas justas; igualmente, *injustiça* é aquela disposição que faz as pessoas agirem injustamente e desejarem o que é injusto;

[3] A pessoa injusta é gananciosa e será injusta com relação aos bens (nem todos os bens, mas aqueles dos quais dependem a prosperidade e o infortúnio);

8. ARISTÓTLES, 2024, p. 103-129.

[4] A justiça é uma espécie de proporção e essa proporção não pode ser garantida, a menos que os bens em questão sejam iguais em certo sentido. A pessoa justa é aquela que respeita a proporção e a injusta, aquela que viola a proporção;

[5] A justiça é aquela virtude da qual se diz que uma pessoa faz, por escolha, o que é justo.

Já no que diz respeito à amizade, condenso, de forma análoga, os apontamento primordiais do estagirita<sup>9</sup> nos itens [6]-[10] a seguir:

[6] A amizade é uma das coisas mais indispensáveis da vida;

[7] Na pobreza e nos demais infortúnios, as pessoas pensam que os amigos são o seu único recurso;

[8] A amizade não é apenas indispensável como meio, mas também nobre em si mesma;

[9] São os que desejam o bem dos amigos por eles mesmos que são amigos no sentido mais pleno, pois amam naturalmente e não accidentalmente - amizades desse tipo são raras, exigem tempo e intimidade;

[10] A amizade entre irmãos também é grandemente promovida pela educação comum e pela semelhança de idade. E a familiaridade gera companheirismo.

Os dez apontamentos sobre a natureza da *justiça* e da *amizade* que acabo de sumarizar abrem caminhos para o cotejamento e estabelecimento de diálogos com a narrativa moçambicana e a pintura neoclássica escolhidas; outrossim, servem de inssumos para o direcionamento necessário à sistematização de uma sequência didática aplicável ao ensino de PLE.

9. *Ibid*, p. 178-203.

Com relação ao conto popular moçambicano “A Lenda do Rato e do Caçador”, o conflito se estabelece pela exigência sumária e imediata por parte do leão no cumprimento do acordo previamente estabelecido, mesmo que custe a vida de dois seres humanos. Contudo, note-se que a sociedade é inicialmente firmada a partir da captura de um animal selvagem, assumindo-se, por conseguinte, que somente animais dessa natureza estarão presentes enquanto perdurar a negociação. Nesse sentido, a demanda do leão torna-se injusta, pois viola a proporção descrita nos itens [4] e [5], haja vista a tentativa de se equiparar um animal selvagem a dois seres humanos, ocasionando, assim, a ausência do meio-termo (ou equilíbrio na negociação), conforme o item [1].

Dessa exigência, tem-se a inevitável caracterização do leão como um ser que pratica a injustiça, já que lhe falta disposição moral (item [2]) e sobra-lhe ganância (item [3]), provocando a situação de infortúnio ao caçador. Contudo, é durante essa situação de desequilíbrio que se inicia uma amizade duradoura entre o caçador, sua família e o rato, evidenciando, portanto, a importância de se ter amigos (item [6]) e de poder tê-los em conta nos momentos difíceis da vida (item [7]). Por fim, é a coragem do rato em atuar a favor do caçador que traduz e exemplifica o aspecto nobre de uma amizade, a saber: almejar o bem primordial do outro (itens [9] e [10]).

No que diz respeito à pintura neoclássica *Juramento dos Horácios*<sup>10</sup>, a tensão se estabelece tanto pelo patriotismo quanto pelo sacrifício pessoal de três irmãos que,

10. Para uma melhor apreciação das reflexões presentes neste ponto do artigo, recomendo a visualização da pintura em jogo na página do Museu do Louvre: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010062239>.

saudando o pai, “comprometem-se prontamente a sacrificar suas vidas em favor de Roma” (HODGES, 2022, p.96-97), ainda que tal decisão traga aflição às suas próprias famílias. Além disso, a pintura destaca, na minha perspectiva, a representação simbólica da *amizade* (fraternal) através dos seguintes recursos imagéticos: a) proximidade e aparência física semelhante dos três irmãos, indicando uma diferença mínima de idade entre eles; b) presença do braço direito do irmão, que está posicionado no centro, *na cintura* do irmão à direita, isto é, no que está localizado em primeiro plano.

Contudo, em relação à *justiça*, há o dever moral de honrar a palavra dada, aqui representado pelo direcionamento das mãos dos três irmãos ao pai e alinhadas às espadas, as quais “simbolizam o estado militar, sua bravura e poderio contra a injustiça, a maleficência e a ignorância”. (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2001, p.220). Nesse sentido, a figura paterna, localizada no centro da pintura e representando o Poder, outorga aos filhos a autoridade para que executem as ações militares necessárias com vias à proteção do Estado, reforçando, assim a disposição moral e a escolha do governante na prática do que é justo, conforme os itens [2] e [5]. Além disso, a imediata prontidão dos irmãos no cumprimento do dever cívico indica companheirismo e familiaridade de caráter, o que só pode ser explicado pelo fato de terem recebido a mesma educação e de possuírem idades aproximadas, conforme o descrito no item [10].

As análises recém-empreendidas do conto popular moçambicano e da pintura neoclássica a partir das contribuições aristotélicas provêm os insumos necessários ao *design* de uma sequência didática direcionada ao ensino de PLE. Portanto, tomando-se

como base os princípios e crenças da Abordagem Comunicativa e da Abordagem Baseada em Tarefas já elencados anteriormente neste artigo (cf. itens [A]-[F]), sugiro a seguinte sistematização:

- [a] Especulação;
- [b] Discussão do Tema;
- [c] Pré-leitura;
- [d] Leitura;
- [e] Pós-Leitura;
- [f] Percepção;
- [g] Sistematização Gramatical;
- [h] Exercícios de Fixação;
- [i] Tarefa;
- [j] Feedback.

A especulação corresponde ao primeiro estágio da aula e envolve atividades que visam “quebrar o gelo”, ou seja: dar as boas-vindas aos alunos e transportá-los para o universo da sala de aula de PLE. Nesse sentido, a atividade de especulação traduz-se, por exemplo, como uma tentativa de os alunos adivinharem o tema que será objeto de discussão durante a aula - o que pode ser feito através do uso de imagens, permitindo-lhes que demonstrem e ampliem o seu repertório lexical. Consequentemente, a pintura neoclássica Juramento dos Horácios pode ser inserida neste estágio, cabendo ao docente informar aos alunos que a aula do dia está diretamente conectada à pintura e questioná-los sobre palavras ou expressões em português que a ela possam a ser associadas.

A discussão do tema consiste em um grupo de perguntas previamente elaboradas pelo docente a fim de serem trabalhadas em pares, trios ou grupos. São pensadas com o

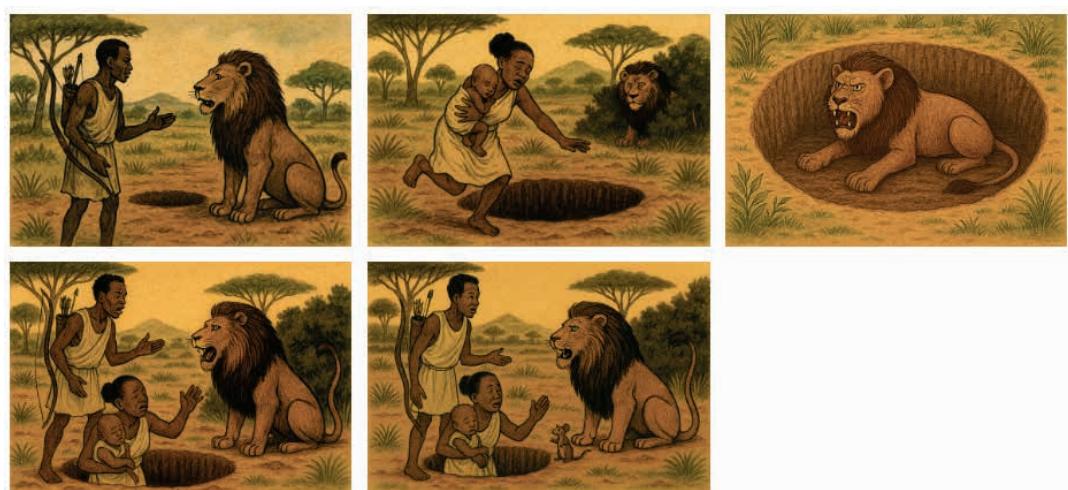
objetivo não só de direcionar e preparar os discentes para a exploração do material autêntico escolhido para a aula, mas também para desenvolver as habilidades linguísticas de fala e compreensão oral na língua-alvo. Portanto, elegendo-se como tema a palavra juramentos e, a partir de uma breve explanação-contextualização da história representada na pintura em jogo através da leitura de Hedges (2024, p.96-97), as seguintes perguntas podem servir como fomento à discussão:

- a) Quais sentimentos a pintura busca representar?
- b) Na sua opinião, os juramentos como aquele representado na pintura ainda têm importância nos dias de hoje?
- c) Até que ponto uma negociação ou acordo comercial podem ser equiparados a um juramento?

Concluída a discussão do tema, chega-se ao estágio da Pré-leitura. Nesta etapa, avalia-se o conhecimento de mundo dos aprendizes e quais percepções eles apreendem a partir dos recursos gráfico-visuais presentes nas páginas do conto popular moçambicano. O professor pode valer-se de

perguntas sobre o país de origem do conto e das informações sobre a narrativa que os elementos visuais permitem antever. Por exemplo: a) Na aula de hoje, vamos explorar um conto popular moçambicano intitulado “A Lenda do Rato e do Caçador”. O que você sabe sobre Moçambique? b) Em qual continente o país está localizado? c) Quais são as línguas oficiais desse país? d) Quais escritores moçambicanos você conhece? e) Apoiando-se nas imagens presentes nas páginas do conto, qual é o possível enredo dessa narrativa? De forma adicional, pode-se utilizar os recursos do Microsoft Copilot para a geração de um conjunto de imagens que traduzam, graficamente, os cinco principais momentos da narrativa. Nesse sentido, copiando-se e colando-se o texto do conto popular moçambicano em jogo na barra de prompts do Microsoft Copilot e dando-se o seguinte comando: [Gere uma sequência de cinco imagens que narrem o conto popular de Moçambique acima exposto], foram obtidas as seguintes imagens:

As imagens produzidas podem servir de objeto de especulação entre os alunos sobre os principais momentos da narrativa e



**Figura 01:** Imagens geradas através do Microsoft Copilot

até para que os estudantes tentem adivinhar a ordem desses acontecimentos.

Feitas as especulações e análise visual do material gráfico, alcança-se o estágio da LEITURA, em que os aprendizes têm a oportunidade de contato direto com a literatura tradicional moçambicana. Além de focar na compreensão do texto como um todo, em suas peculiaridades e no desenvolvimento da habilidade de leitura na língua-alvo, essa atividade deve, idealmente, incluir ações que permitam mensurar o quanto da narrativa foi, de fato, compreendido. Portanto, a elaboração de tabelas a serem preenchidas com detalhes sobre o conto são de grande utilidade, as quais podem levar em consideração tanto a identificação das personagens quanto a descrição da organização estrutural da narrativa em cinco etapas (cf. itens [I]-[V]). Além disso, o professor pode retomar as cinco imagens geradas pelo Microsoft Copilot e pedir aos aprendizes que informem a ordem em que tais eventos ocorreram na história.

Os estágios da PÓS-LEITURA e PERCEPÇÃO são momentos cruciais da aula, pois servem de ponte à exploração de itens de ordem cultural e/ou contextualização temática para a compreensão das funções comunicativas de determinados elementos gramaticais. No caso, o conto figura como uma ótima oportunidade para o tratamento de tempos compostos do Modo Indicativo e do Modo Subjuntivo, em especial, o Pretérito Mais que Perfeito Composto do Subjuntivo (PMQPCS) e o Futuro do Pretérito Composto do Indicativo (FPCI), os quais, em conjunto, permitem que se façam considerações sobre situações hipotéticas/imaginárias no passado. Portanto, tomando-se como base o enredo da narrativa, sugiro os seguintes exemplos: 1) Se o caçador não tivesse viajado (PMQPCS), sua esposa não teria caído

(FPCI) na armadilha; 2) Se a esposa do caçador tivesse esperado (PMQPCS) mais um pouco, ela não teria se colocado (FPCI). Agora, é recomendável que sejam elaboradas perguntas que visem ao direcionamento do aluno a uma compreensão semântico-funcional geral das estruturas gramaticais dos exemplos acima, tais como: a) As frases fazem referência a eventos no Presente, Passado ou Futuro? b) As frases indicam situações reais ou hipotético-imaginárias? c) Os itens sublinhados contêm formas verbais simples ou compostas?

Já a sistematização gramatical refere-se à organização visual e sistemática dos conteúdos linguísticos de forma clara, precisa e objetiva. Representa, portanto, uma síntese didático-pedagógica dos significados, usos e configurações sintáticas de elementos gramaticais da língua-alvo. No caso aqui sugerido, é primordial a apresentação das orações em blocos conforme a sua função no período (i.e. Orações Principais vs. Orações Subordinadas), além do processo de formação dos tempos compostos do Modo Indicativo (i.e. Futuro do Pretérito Composto do Indicativo) e do Modo Subjuntivo (i.e. Pretérito Mais-Que-Perfeito Composto do Subjuntivo).

Os exercícios de fixação são atividades que focam na prática imediata das estruturas gramaticais recém-sistematizadas, podendo-se, por exemplo, exigir dos aprendizes que preencham os espaços em branco de períodos compostos por subordinação que demandem o uso dos tempos verbais supracitados ou até mesmo a criação de novas frases conectadas à narrativa moçambicana e que sejam estruturadas com base nos tempos verbais estudados. Valendo-se mais uma vez dos recursos digitais do Microsoft Copilot,

o seguinte comando 11 gerará um formulário interativo digital com frases contextualizadas e conectadas aos eventos do conto popular moçambicano: [Elabore um exercício para a prática do Pretérito Mais-que-Perfeito Composto do Subjuntivo e do Futuro do Pretérito Composto do Indicativo. Use como tema o conto popular moçambicano “A Lenda do Rato e do Caçador”. Coloque os verbos entre parênteses e em letra maiúscula. Crie uma caixa para o aluno digitar as respostas. Coloque a caixa antes de cada ver-

11. De acordo com Fagundes (2025), um prompt/comando bem formulado guia o modelo de Inteligência Artificial de forma precisa, ajudando a gerar uma resposta relevante. Segundo o autor, um prompt torna-se eficiente e eficaz quando se vale de: a) uma linguagem simples e direta, ou seja, sem jargões desnecessários ou termos excessivamente técnicos (a menos que seja relevante para a tarefa, como no caso dos tempos verbais em língua portuguesa); b) especificidade: deve-se delimitar precisamente o que se espera que a ferramenta de Inteligência Artificial produz; c) concisão: deve-se evitar que o prompt seja excessivamente longo, embora os detalhes sejam importantes, especialmente quando, por exemplo, deseja-se que um conjunto de funcionalidades interativas estejam presentes (como no formulário interativo digital).

bo. Mude a cor de fundo da caixa para verde quando a resposta estiver correta. Mude a cor da caixa para vermelho quando a resposta estiver errada. Use como sujeito das frases as personagens do conto. elabore 10 frases. Mude a cor da caixa à medida que o aluno digita sua resposta. Insira um botão para visualizar todas as respostas, coloque outro botão para limpar o formulário e crie mais um botão para salvar a página em PDF]. A Figura 02 a seguir ilustra o formulário interativo digital criado:

Finalmente, a TAREFA E O FEEDBACK constituem, respectivamente, a oportunidade de produção autêntico-subjetiva por parte dos alunos e uma análise crítico-reflexiva dessa produção por parte do professor. Nesse sentido, é essencial que a tarefa exija o uso do maior número possível de itens trabalhados ao longo da aula e que, na medida do possível, estabeleçam-se conexões com a estrutura gramatical explorada em aula. Assim sendo, uma tarefa plausível e com foco no desenvolvimento da habilidade linguística de escrita na língua-alvo compreende

#### Complete as frases com o Pretérito Mais-que-Perfeito Composto do Subjuntivo e o Futuro do Pretérito Composto do Indicativo

Se o caçador <input type="text" value="tivesse"/>	(AVISAR) o leão sobre a armadilha, o animal <input type="text" value="teria evitado"/>	(EVITAR) o perigo.
Se a mulher <input type="text"/>	(ESPERAR) pelo marido, ela <input type="text"/>	(EVITAR) cair na armadilha.
Se o rato <input type="text"/>	(CHEGAR) mais tarde, ele não <input type="text"/>	(CONSEGUIR) salvar a mulher.
Se o leão não <input type="text"/>	(CONFIAR) no rato, ele não <input type="text"/>	(CAIR) na armadilha.
Se o caçador <input type="text"/>	(VOLTAR) mais cedo, ele <input type="text"/>	(ENCONTRAR) a esposa a tempo.
Se o rato <input type="text"/>	(PEDIR) ajuda ao caçador, o animal certamente não <input type="text"/>	(PLANEJAR) melhor o resgate.
Se o leão <input type="text"/>	(REFLETIR) sobre o plano do rato, ele <input type="text"/>	(PERCEBER) a armadilha.
Se a mulher <input type="text"/>	(LEVAR) um bastão, ela <input type="text"/>	(SENTIR) o buraco antes de cair.
Se o rato não <input type="text"/>	(FINGIR) ser aliado do leão, ele <input type="text"/>	(ENGANAR) o predador com sucesso.
Se o caçador <input type="text"/>	(CONSTRUIR) melhores armadilhas, sua família <input type="text"/>	(EVITAR) o acidente.

**Figura 02:** Formulário interativo digital criado no Microsoft Copilot para a prática do Pretérito Mais-que-Perfeito Composto do Subjuntivo e do Futuro do Pretérito Composto do Indicativo

a redação de um texto em que os alunos comentem sobre o grau de seriedade com que os JURAMENTOS/ACORDOS COMERCIAIS/NEGOCIAÇÕES FINANCEIRAS são tratados em sua cultura de origem (ou nos Estados Unidos da América).

Outrossim, recomenda-se a inclusão de trechos da obra aristotélica “*Ética a Nicômaco*”, em especial os que tratem sobre a justiça, de modo que seja possível uma comparação entre a perspectiva cultural dos alunos e as ações comumente executadas pelo sistema legislativo de seus países. Finalmente, pode-se utilizar casos polêmicos noticiados na mídia a fim de não só exemplificarem as ações do governo na aplicação das leis, mas também para que os estudantes possam especular e elaborar frases condicionais comentando as atitudes que os envolvidos deveriam ter tido para não estarem sob julgamento, praticando-se, assim, os tempos compostos do Modo Indicativo e do Modo Subjuntivo vistos em aula. A Figura 03 exemplifica esse tipo de atividade:

Com isso, conectam-se e exploram-se, por meio da realização da sequência didática, os elementos literários, artísticos, filosóficos e tecnológico-digitais, apresentados ao longo deste trabalho, no ensino de PLE.

Conforme os objetivos propostos para este artigo, são estas as minhas reflexões quanto ao aspecto dialógico entre os campos da Literatura, das Artes, da Filosofia e da Inteligência Artificial, juntamente com a exemplificação de sua aplicabilidade no ensino de Português como Língua Estrangeira (PLE).

## Conclusão

Neste artigo, tive como objetivo central buscar conexões entre os campos da Literatura, Artes, Filosofia e Inteligência Artificial que pudessem ser metodologicamente aplicados na área de ensino de Português como Língua Estrangeira (PLE).

O desafio inicialmente verificado estava na escolha dos materiais e recursos tecnológicos que promovessem o diálogo entre essas quatro áreas do conhecimento humano. No caso, uma vez que o conto popular traz em sua arquitetura textual questões de natureza inherentemente humanas, escolhi o conto moçambicano “A Lenda do Rato e do Caçador” como ponto de partida. Entretanto, pelo fato de questões de *justiça* e *amizade* figurarem como centrais na narrativa, oriundas de um acordo/juramento entre duas personagens, comprehendi que reflexões de ordem filosófica poderiam servir de apoio a uma melhor interpretação e/ou análise das ações empreendidas pelas personagens, o que me direcionou à escolha da obra aristotélica *Ética a Nicômaco*, especialmente devido aos Livros V e VIII, pois tratam, respectivamente, sobre a natureza da justiça e da amizade. Contudo, faltava-me incluir uma produção artístico-visual que se conectasse às temáticas supracitadas, o que pôde ser solucionado graças à leitura do material *Breve História da Arte*, de Susie Hodge, onde encontrei uma pintura intitulada *O Juramento dos Horácios*, cujos elementos simbólico-narrativos dialogavam diretamente com as obras literária e filosófica já escolhidas.

Identificados os pontos de contato, cabia a verificação de sua aplicabilidade no ensino de PLE, além das considerações sobre como recursos da inteligência artificial agenciados pelo Microsoft Copilot poderiam ser

## **PARTE 01: TAREFAS DE CASA**

I. Leia atentamente as seguintes reflexões do filósofo grego Aristóteles<sup>1</sup>:

### Sobre a Justiça:

[1] A justiça é prática de um meio-termo; [2] A justiça é aquela disposição moral que torna as pessoas aptas a fazer coisas justas; igualmente, injustiça é aquela disposição que faz as pessoas agirem injustamente e desejarem o que é injusto; [3] A pessoa injusta é gananciosa e será injusta com relação aos bens (nem todos os bens, mas aqueles dos quais dependem a prosperidade e o infortúnio); [4] A justiça é uma espécie de proporção e essa proporção não pode ser garantida, a menos que os bens em questão sejam iguais em certo sentido. A pessoa justa é aquela que respeita a proporção e a injusta, aquela que viola a proporção; [5] A justiça é aquela virtude da qual se diz que uma pessoa faz, por escolha, o que é justo.

### Sobre a Amizade:

[6] A amizade é uma das coisas mais indispensáveis da vida; [7] Na pobreza e nos demais infortúnios, as pessoas pensam que os amigos são o seu único recurso; [8] A amizade não é apenas indispensável como meio, mas também nobre em si mesma; [9] São os que desejam o bem dos amigos por eles mesmos que são amigos no sentido mais pleno, pois amam naturalmente e não accidentalmente - amizades desse tipo são raras, exigem tempo e intimidade; [10] A amizade entre irmãos também é grandemente promovida pela educação comum e pela semelhança de idade... e a familiaridade gera companheirismo.

**DESAFIO:** De que forma os dez apontamentos acima podem ser relacionados com o conto popular moçambicano “A Lenda do Rato e do Caçador” e com a pintura “Juramento dos Horácios”? Escreva um texto [150-220 palavras] expressando as possíveis conexões. Se possível, utilize o conteúdo gramatical explorado em nossa aula de hoje. ☺

**RESPOSTA:**

**Figura 03:** Tarefa de casa que integra os recursos literários, artísticos, filosóficos e linguístico-gramaticais explorados durante a aula.

utilizados como ferramentas mediadoras e facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, os princípios e crenças da Abordagem Comunicativa e da Abordagem Baseada em Tarefa permitiram-me transportar cada um dos elementos literários, artísticos e filosóficos, presentes nos materiais escolhidos, ao universo da sala de aula de PLE, integrando-os às funcionalidades da Inteligência Artificial através da geração de imagens e de um formulário interativo digital, graças à sistematização de uma sequência didática que, além de explorar cada um desses recursos, ainda permite auxiliar o aprendiz na compreensão de estruturas modo-temporais de grau complexo.

Finalmente, analisando-se o percurso analítico-reflexivo aqui exposto, vê-se a possibilidade de diálogo entre esses quatro diferentes campos do saber e de sua aplicabilidade de forma real e inovadora no ensino de PLE.

## Referências

AGUIAR E SILVA, Victor Manuel de. *Teoria da Literatura*. Coimbra: Livraria Almedina, 2010.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. São Paulo: Editora Vozes, 2024.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Contos Tradicionais do Brasil*. São Paulo: Global Editora, 2014.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2001.

COMUNIDADE DOS PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA. *Contos Tradicionais da CPLP*. Maira: Sersilito, 2014. Disponível em: <https://www.cplp.org/id-4547.aspx>. Acesso em: 29 de set. de 2025.

DAVID, Jacques-Louis. *Le Serment des Horaces*. 1795. Museu do Louvre, Paris. Disponível em: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010066868>. Acesso em: 29 set. 2025.

FAGUNDES, Paulo. *Engenharia de Prompts: o guia definitivo*. [S.l.]: MakeAI Solutions, 2025.

GABRIEL, Martha. *Educação na Era Digital*. Rio de Janeiro: Atlas, 2023.

GIRGADO, Luís Alonso. *Antoloxía do Conto Galego do Século XX*. Vigo: Editorial Galaxia, 2005.

HODGES, Susie. *Breve História da Arte*. São Paulo: Olhares, 2022.

LARSEN-FREEMAN, Diane; ANDERSON, Marti. *Techniques & Principles in Language Teaching*. Oxford: OUP, 2011.

LEIRIA, I. *Português língua segunda e língua estrangeira: investigação e ensino*. Idiomático 3, Instituto Camões, 2004. Disponível em: <http://cvc.instituto-camoes.pt/idiomatico/03/portuguesLSeLE.pdf>. Acesso em: 29 de set. de 2025.

LOEWEN, Shawn.; REINDERS, Hayo. *Key Concepts in Second Language Acquisition*. London: Palgrave Macmillan, 2011.

MOREIRA, Vasco; PIMENTA, Hilário. *Encontro literário: Português A – 10º Ano*. Porto: Porto Editora, 1996.

PEREIRA, José Carlos Seabra. *As Literaturas em Língua Portuguesa: das origens aos nossos dias*. Lisboa: Gradiva, 2019.

RICHARDS, Jack C.; ROGERS, Theodore S. *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.

SANCHÉZ, Aquilino. *La Enseñanza de Idiomas em Los Últimos Cien Años: métodos y enfoques*. Madrid: SGEL, 2009.

SANTALELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo; Paulus, 2005.

TRAÇA, Maria Emilia. *O Fio da Memória: do conto popular ao conto para crianças*. Porto: Porto Editora, 1992.