



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas,
Sociais e da Natureza
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina

KELI GESSICA MARTINELLO COSTA

**HERÓIS DA EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO A JORNADA DO HERÓI
NO MUNDO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

**LONDRINA - PR
2025**

KELI GESSICA MARTINELLO COSTA

**HERÓIS DA EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO A JORNADA DO HERÓI
NO MUNDO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

**"Heroes of Education: Building the Hero's Journey in the World of
Artificial Intelligence."**

Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Fundamentos e Metodologias para o Ensino de Ciências, Tecnologia, Engenharias e Matemática.

Orientadora: Profa. Dra. Michelle Andrade Klaiber

Coorientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva

**CORNÉLIO PROCÓPIO
2025**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



KELI GESSICA MARTINELLO COSTA

HERÓIS DA EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO A JORNADA DO HERÓI NO MUNDO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 08 de Dezembro de 2025

Dr. Armando Paulo Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Michelle Andrade Klaiber, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Mauricio Iwama Takano, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Rosemeiry De Castro Prado, Doutorado - Faculdade de Tecnologia de Ourinhos (Fatec)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 08/12/2025.

Dedico este trabalho a todos que me apoiaram, que acreditaram e acreditam em meu potencial.

AGRADECIMENTOS

Desde que concluí a faculdade, meu objetivo era cursar mestrado. Sempre fui movida pelo desejo de aprender, me aperfeiçoar e transformar o que sei em algo útil para a educação. Mesmo assim, várias vezes acreditei que esse sonho era grande demais para mim e que eu não conseguiria nem passar em uma seleção, imagina então concluir. Hoje, ao concluir esta etapa, reconheço que cheguei até aqui porque não caminhei sozinha.

À minha família, meu alicerce, minha gratidão mais profunda. À minha mãe, que me ensinou, com gestos e constância, que disciplina e carinho andam juntos; sua fé em mim sustentou os dias difíceis e celebrou, com simplicidade, cada pequena vitória. Ao meu avô, exemplo de humildade e força, obrigada por me lembrar que o conhecimento é algo que ninguém pode nos tirar, e que pode não mudar só a nossa vida, mas também a de outras pessoas. Obrigada por não me deixarem desistir e por celebrar cada pequena conquista como se fosse de vocês.

À minha orientadora, professora doutora **Michelle**, minha admiração e gratidão. Sua orientação foi feita de presença, disponibilidade e clareza. Mesmo cheia de compromissos, você sempre encontrou tempo para me acompanhar, apontar caminhos, refinar ideias e, sobretudo, me encorajar. Sua condução precisa e sensível tornou o processo menos árduo e muito mais tranquilo.

Ao professor doutor **Armando**, meu coorientador, deixo um agradecimento especial por acreditar em mim, desde o início, quando eu mesma duvidava. Sua forma de dar aula e motivar seus alunos seguem sendo minha inspiração diária. Obrigada por me mostrar que rigor acadêmico e humanidade não se excluem.

A cada um de vocês, que me levantou quando a coragem faltou e celebrou comigo, o meu muito obrigada. Este trabalho é também de vocês.

Não podemos ser o oceano inteiro, mas podemos ser a gota que refresca um coração cansado ou que inicia a mudança de um mundo inteiro. (autoria própria)

COSTA, Keli Gessica Martinello. **Heróis da Educação: Construindo a Jornada do Herói no mundo da Inteligência Artificial.** 2025. 87 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2025.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é analisar a possibilidade de integração da Inteligência Artificial Generativa (IAgen) na elaboração de histórias de acordo com as fases da Jornada do Herói propostas pela Metodologia Ativa Storytelling (MAS-JH). A pesquisa é constituída a partir da elaboração, aplicação e análise de uma oficina pedagógica que foi aplicada para professores de diferentes disciplinas e níveis de ensino. Os dados foram coletados por meio de um questionário online no *Google Forms*, contendo perguntas de múltipla escolha e abertas. A análise de dados seguiu uma perspectiva qualitativa, à luz da análise de conteúdo, a partir do levantamento de categorias e subcategorias. Os resultados apontaram que os participantes aprovaram a proposta e apontaram potencialidades e desafios referentes à proposta. Entre as potencialidades destacam-se a economia de tempo, a ampliação de possibilidades didáticas e o estímulo à criatividade docente. Em relação aos desafios, foi apontado a falta de domínio técnico em relação às ferramentas, bem como a elaboração dos *prompts* (comando utilizado para solicitar algo para as IAgen) principalmente para gerar personagens com as mesmas características físicas em várias cenas até o final da história. A pesquisa evidencia a relevância da formação continuada de professores frente às novas tecnologias, indicando que a integração entre a IAgen e a MAS-JH pode enriquecer a prática pedagógica, desde que acompanhada de estudos e compartilhamento de ideias e ferramentas.

Palavras-chave: Formação continuada. Metodologia Ativa. Inteligência Artificial Generativa.

Whe World of Artificial Intelligence. 2025. 87 f. Master's Dissertation (Professional Master's in Teaching Human, Social and Natural Sciences) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2025.

ABSTRACT

The objective of this research is to analyze the possibility of integrating AIgen (Artificial Intelligence) into the creation of stories according to the phases of the Hero's Journey proposed by MAS-JH (Model for the Modernization of Hero's Journey). The research consists of the development, application, and analysis of a pedagogical workshop that was applied to teachers of different disciplines and educational levels. Data were collected through an online questionnaire on Google Forms, containing multiple-choice and open-ended questions. Data analysis followed a qualitative perspective, in light of content analysis, based on the identification of categories and subcategories. The results indicated that participants approved of the proposal and pointed out its potential and challenges. Among the potential, the following stand out: time savings, expansion of didactic possibilities, and stimulation of teacher creativity. Regarding the challenges, the lack of technical mastery of the tools was pointed out, as well as the creation of prompts (commands used to request something from the AIgen), especially to generate characters with the same physical characteristics in various scenes until the end of the story. The research highlights the importance of continuing teacher education in the face of new technologies, indicating that the integration between IAgen and MAS-JH can enrich pedagogical practice, provided it is accompanied by studies and the sharing of ideas and tools.

Keywords: Continuing education. Active methodology. Generative artificial intelligence.

TABELA

Tabela 1: Resultado da busca realizada no site da CAPES, por palavras chaves relacionadas ao presente trabalho.....36

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Simbolização das fases da Jornada do Herói por meio de ilustrações.....	21
Figura 2: Nuvem de palavra produzido pelo grupo que foi aplicado a oficina.....	29
Figura 3: Atividade realizada no primeiro encontro.....	30
Figura 4: Atividade realizada com participantes da oficina no encontro 2.....	32
Figura 5: Atividade de escolha do tema para a produção das histórias.....	33
Figura 6: imagem de parte de uma história criado por um grupo de participantes da oficina.....	45
Figura 7: imagem de parte de uma história criado por um grupo de participantes da oficina.....	45

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Jornada do herói de acordo com os escritos de Joseph Campbell	19
Quadro 2: Exemplo de como foi feita a categorização das falas de acordo com os objetivos do trabalho.....	41
Quadro 3: Levantamento das categorias e subcategorias para análise.....	42
Quadro 4: Falas dos participantes em relação a aplicabilidade da proposta na sua prática docente.....	43
Quadro 5: Falas dos participantes da oficina em relação a ampliação do repertório metodológico do professor.....	46
Quadro 6: Fala dos participantes da oficina em relação às dificuldades na criação dos <i>prompt</i> na elaboração da proposta.....	47
Quadro 7: Falas dos participantes da oficina em relação a dificuldade da geração de imagens sequenciais na elaboração da proposta.....	48
Quadro 8: Falas dos participantes da oficina em relação ao aprofundamento técnico para melhorar a aplicabilidade da proposta em sala de aula.....	49
Quadro 9: Falas dos participantes da oficina em relação a prática contínua para melhorar a aplicabilidade da proposta em sala de aula.....	50
Quadro 10: Fala dos participantes em relação a criatividade que as ferramentas de IAgem proporciona.....	52
Quadro 11: Fala dos participantes em relação a produtividade que as ferramentas de IAgem proporciona.....	52
Quadro 12: Fala dos participantes em relação a produtividade e otimização do tempo que as ferramentas de IAgem proporciona.....	54

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 : Formação dos participantes da oficina.....	39
Gráfico 2 : Relevância da oficina aplicada.....	44
Gráfico 3 : Avaliação do participantes em relação ao uso das IAgen como ferramenta de apoio para criação de histórias.....	51
Gráfico 4 : Avaliação dos participantes em relação à contribuição da IAgen na sua prática docente.....	53

LISTA DE SIGLAS

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

ESPM-SP - Escola Superior de Propaganda e Marketing

IA - Inteligência Artificial

IAGEN - Inteligência Artificial Generativa

JH - Jornada do Herói

MAS - JH - Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do Herói

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1.1. Estrutura do trabalho.....	13
1.2. Apresentação do tema.....	14
1.3. Justificativa.....	15
1.4. Objetivos da Pesquisa.....	16
1.4.1. Objetivo Geral.....	16
1.4.2. Objetivos Específicos:.....	16
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1. Importância do uso de metodologias ativas em sala de aula e o impacto das narrativas na aprendizagem.....	17
2.2 Do Storytelling até à MAS-JH.....	19
2.3 Inteligência Artificial Generativa (IAgen) na educação.....	23
2.4.1 Explorando as IAgen.....	24
2.4.1.1 ChatGpt e Gemini.....	25
2.4.1.2 Bing image creator e PixVerse.....	26
2.5 Formação continuada para professores.....	27
3. OFICINA: HERÓIS DA EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO A JORNADA DO HERÓI NO MUNDO DA IAgen.....	29
4. CAMINHOS METODOLÓGICOS.....	35
4.1 Viabilidade e ineditismo da pesquisa.....	35
4.2 Tipo da pesquisa.....	37
4.3 O universo da pesquisa.....	38
4.4 Coleta dos dados.....	40
4.5 Procedimentos para a análise dos dados.....	40
5. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	42
5.1. Categoria “Potencialidades”.....	42
5.2. Categoria “Desafios”.....	46
5.3. Categoria “Estratégias”.....	49
5.4 Uso da IAgen na MAS-JH.....	51
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS.....	60
APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL.....	62
APÊNDICE B – PRODUTO EDUCACIONAL.....	70
APRESENTAÇÃO.....	76
1. PRODUTO EDUCACIONAL.....	77
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	78
3. PLANEJAMENTO DA OFICINA.....	81
4. MOMENTO DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - MAPEA.....	86
REFERÊNCIAS.....	87

INTRODUÇÃO

1.1. Estrutura do trabalho

O presente trabalho está estruturado em cinco partes.

Na primeira parte são apresentados o cenário, a justificativa, a pergunta central e os objetivos geral e específicos da pesquisa.

Na segunda parte são abordados a fundamentação teórica envolvendo os seguintes aspectos: Importância do uso de metodologias ativas em sala de aula. Formação continuada para professores. Como surgiu a MAS-JH. IAgem na educação. Algumas ferramentas de IAgem.

Na terceira parte é apresentado o passo a passo da oficina pedagógica ministrada pela pesquisadora.

Na quarta, o levantamento realizado referente à viabilidade e ao ineditismo da pesquisa, bem como o seu universo é exposto. Para finalizar é definida a metodologia de coleta de dados e os procedimentos para essa análise.

Na quinta parte é apresentada a estrutura segundo a qual faremos a análise dos dados. Além de analisar as percepções dos professores sobre a utilização da IAgem no contexto da aplicação da MAS-JH, buscou-se compreender os desafios e potencialidades percebidos pelos participantes durante a oficina pedagógica. Para a análise e discussão dos resultados utilizou-se os seguintes instrumentos de pesquisa: um formulário avaliativo aplicado ao final da oficina, que continha questões abertas e fechadas, e a análise qualitativa das respostas por meio da Análise de Conteúdo segundo Bardin (2016).

Na sexta parte foram abordadas as considerações finais do trabalho, suas limitações e apresentamos algumas sugestões para trabalhos futuros.

1.2. Apresentação do tema

Com os avanços tecnológicos e a presença cada vez mais marcante de ferramentas digitais na sociedade, surge a necessidade de abordagens pedagógicas que de alguma forma estejam relacionadas com a realidade dos estudantes. Nesse caso, a Inteligência Artificial Generativa surge como um recurso tecnológico inovador, capaz de trazer para a sala de aula práticas de ensino personalizadas à realidade de cada turma, além de otimizar o trabalho dos professores.

A inteligência artificial (IA) pode ser entendida como um ramo da computação dedicado ao desenvolvimento de sistemas capazes de realizar tarefas que, geralmente, dependem da inteligência humana, como reconhecer padrões, aprender com experiências, tomar decisões e resolver problemas. Esses sistemas utilizam algoritmos avançados e grandes volumes de dados para aprimorar seu desempenho ao longo do tempo. Já a inteligência artificial generativa (IAgen) é capaz de criar novos conteúdos — como textos, imagens, vídeos... — a partir de padrões aprendidos.

Neste contexto, este trabalho busca explorar as potencialidades do uso da IAgen na elaboração de histórias pedagógicas baseadas na Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do Herói (MAS-JH), na perspectiva de Vogler (2015), demonstrando como e se essas ferramentas podem auxiliar professores na construção de narrativas criativas, engajadoras e motivadoras para os estudantes.

Segundo Mayerle (2023), ferramentas como o *ChatGPT* têm a capacidade de auxiliar em diferentes tarefas, como a redação de documentos, a organização de ideias, a criação de recursos visuais e a produção de texto. Esse potencial torna a IAgen uma aliada não apenas para otimizar o tempo, mas para ampliar as possibilidades criativas, permitindo que o professor traga novidades para a sala de aula e assim torne a aula mais divertida e chame a atenção dos alunos. Assim, a IAgen se torna uma ferramenta de suporte para a personalização do ensino e a elaboração de atividades de acordo com diferentes metodologias de ensino.

Para investigar a viabilidade de se utilizar as IAgen na produção de histórias de acordo com as fases da Jornada do Herói (JH) elaborada por Vogler (2015), optou-se por uma pesquisa qualitativa com a abordagem na Análise de Conteúdo de Bardin (2016), que trabalha a fala realizada pelos emissores, buscando identificar o que está nas entrelinhas das

falas dos participantes. Essa forma de análise é dividida em três macro fases: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados.

Desta forma, esta pesquisa busca explorar percepções, opiniões e reflexões dos professores participantes acerca da integração entre IAgem e a MAS-JH a partir da aplicação de uma oficina pedagógica com professores de diferentes áreas e níveis de ensino, abrindo espaço para novas formas de ensinar e aprender possibilitando um ensino criativo e contextualizado.

1.3. Justificativa

A presente pesquisa se justifica pela ascensão das tecnologias digitais, que vem modificando diversas áreas da sociedade, incluindo a educação. Por mais que ferramentas tecnológicas como as IAgem venham se popularizando, muitos professores encontram dificuldades em saber onde e como utilizá-las de forma motivadora. Nesse sentido esse estudo busca apresentar uma proposta de utilização dessas ferramentas incorporada a MAS-JH, oferecendo possibilidades de construir e ilustrar narrativas de acordo com a necessidade e conteúdo de cada turma, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem.

Assim, a pesquisa ganha relevância ao oferecer recursos diretos para a formação continuada de professores, contribuindo para que esses profissionais saibam como trabalhar com tecnologias e se sintam mais preparados e confiantes em lidar com ferramentas digitais emergentes no ensino. Do ponto de vista acadêmico, o trabalho se insere nas discussões atuais sobre educação e tecnologia, apresentando evidências de como a IAgem pode ser aplicada de maneira ética, criativa e pedagógica. Portanto, justifica-se tanto pela contribuição ao campo científico quanto pela sua aplicabilidade concreta no cotidiano escolar, reforçando a necessidade de aproximar a prática docente das inovações que marcam o presente e o futuro da educação.

1.4. Objetivos da Pesquisa

1.4.1. Objetivo Geral

Analisar a possibilidade de integração da IAgen na elaboração de histórias de acordo com as fases da Jornada do Herói propostas pela MAS-JH.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Elaborar uma oficina pedagógica, para professores de diferentes áreas e níveis de ensino, propondo a conciliação da IAgen com a MAS-JH;
- Aplicar a oficina e coletar dados, por meio de um formulário no *Google Forms*, a respeito de contribuições e desafios na integração da IAgen com a MAS-JH na prática docente;
- Analisar os dados coletados identificando as potencialidades e os desafios no uso da IAgen como ferramenta para auxiliar os professores na construção de histórias.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com um mundo cada vez mais digital, ganhar alguns minutos de atenção dos estudantes pode ser uma tarefa árdua para a maioria dos educadores e buscar estratégias de ensino que tornem o aprendizado mais envolvente é um desafio diário encontrado pela maioria deles. Pensando nisso, a utilização de metodologias ativas, que fazem com que o estudante pense, participe, crie, produza e desenvolva, pode ser uma boa opção para que isso ocorra. Trazer a MAS - JH para a sala de aula pode ser uma ótima opção para quem quer despertar na criança além do imaginário, mas também o senso crítico possibilitando um aprendizado mais efetivo. Para facilitar o trabalho do professor que está cada vez mais atarefado e esgotado buscou-se com esse trabalho trazer a IAgem como aliada nesse processo.

Neste capítulo inicial é apresentado o embasamento teórico para sustentar toda a pesquisa, é abordada a importância de se trabalhar com os estudantes com metodologias ativas atingindo assim um aprendizado mais eficaz. Na sequência será explicado sobre o *Storytelling*, identificando cada uma das fases da Jornada do Herói segundo Christopher Vogler(2015) a partir dos estudos feitos nos livros “*The Hero with a Thousand Faces*” de Joseph Campbell (2013). Visto isso, será aprofundado o tema com os estudos da pesquisadora Mestra Waldirês Estevan Hannuchi (2024) que, a partir das suas pesquisas, adaptou o *Storytelling* para a sala de aula criando assim a MAS-JH.

Por fim, como este estudo busca unir a IAgem com a MAS-JH será falado sobre essas ferramentas que têm transformado diversos setores da sociedade, incluindo a educação, trazendo novas possibilidades para a personalização do ensino, serão abordados aspectos teóricos sobre a IAgem de modo geral e também relacionada à educação buscando elementos que possam vir a agregar na educação, visto que ela é uma realidade nos dias atuais.

2.1. Importância do uso de metodologias ativas em sala de aula e o impacto das narrativas na aprendizagem

O que são as metodologias ativas? Seria um conceito novo?

Quando se ouve as duas palavras “Metodologia” e “ativa” juntas logo se pensa em algo contemporâneo, que há pouco tempo vem sendo utilizado nas salas de aula para tornar o aprendizado mais dinâmico. tornando a sala de aula um lugar mais atrativo para as crianças em um mundo moderno, com as informações na palma da mão. Porém quando lemos os estudos de Confúcio entre 551 e 479 a.C já dizia "Aquilo que eu ouço eu esqueço, o que eu vejo eu lembro e o que eu faço eu entendo/aprendo".

Ao analisar-se sobre essa questão, algo não é condizente. Diante da afirmação de alguém que, há tanto tempo atrás, defendeu-se que se aprende fazendo, surge o questionamento: em que momento começou a se dizer que a melhor forma de aprender é apenas reproduzindo conteúdo? É importante destacar que o ensino tradicional também possui suas nuances valiosas. No entanto, Glasser (2011), ao construir sua pirâmide para determinar a melhor forma de interação com o conteúdo visando uma aprendizagem mais efetiva, essa ideia não se confirma. Este autor destaca a importância da mudança de metodologia para que o aluno possa se apropriar dos conceitos, tendo em vista que pela memorização ele não consegue consolidar os seus conhecimentos. Neste viés, as metodologias ativas são aquelas que apresentam os melhores resultados para aprendizagem. Em suas pesquisas, os resultados da utilização delas para a aprendizagem estariam entre 70% e 95%.

Glasser (2011) em seus estudos deixa claro que utilizar de diferentes formas de ensino traz mais resultados positivos. Uma forma de diversificar as aulas é a utilização de metodologias ativas em sala de aula, pois por meio dela é mais assertivo que se possa contemplar todos os tipos de formas de aprender dos estudantes, promovendo assim um ambiente mais inclusivo. Ao abordar os conteúdos de diferentes formas, o professor consegue fazer com que um número maior de estudantes consigam compreender aquilo que o mesmo está tentando explicar, tornando a aprendizagem mais eficaz.

Segundo Moran (2007, p. 37):

essas metodologias tiram o foco do “conteúdo que o professor quer ensinar”, permitindo que o aluno estabeleça um vínculo com a aprendizagem, baseado na ação-reflexão-ação. Os projetos podem estar centrados em cada área de conhecimento isoladamente (projetos dentro de cada disciplina) ou integrar áreas de conhecimento de forma mais ampla (projetos interdisciplinares).

Para que se atinja os objetivos que todos os professores almejam que é a aprendizagem real dos seus alunos deve-se atingir todos os aspectos das capacidades

humanas, sejam eles cognitivos, motores, afetivos, comunicativas, etc, e com as metodologias ativas chegar nessas áreas se torna mais fácil e mais prazeroso.

Nessa perspectiva uma metodologia que vem ganhando destaque entre as diversas abordagens metodológicas é a MAS-JH. Essa abordagem pedagógica tem se mostrado uma ferramenta poderosa para engajar os alunos no processo de aprendizagem. O desenvolvimento dessa metodologia é fruto do estudo de uma pesquisadora vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), que investigou sua aplicabilidade em diferentes áreas do conhecimento, destacando seu potencial para transformar as práticas pedagógicas. Nos próximos tópicos, será apresentado de forma mais detalhada a origem e as características dessa metodologia.

2.2 Do Storytelling até à MAS-JH

Antes de se falar sobre a respectiva metodologia ativa precisa-se entender o que é *Storytelling* e de onde surgiu. A palavra *Storytelling* foi citada inicialmente no livro "*The Hero of a Thousand Faces*" de Joseph Campbell (1949). A jornada do herói é um movimento simbólico em que o protagonista sai do mundo comum, enfrenta desafios no mundo especial, passa por provações que promovem seu crescimento interior e retorna transformado, trazendo um “elixir” — conhecimento, cura ou mudança — para sua comunidade. Ele define essa jornada com 3 atos e 17 fases, conforme mostrado no Quadro 1.

Quadro 1 - Jornada do herói de acordo com os escritos de Joseph Campbell

1. Partida (separação)	2. Iniciação	3. Retorno
1. O chamado à aventura	6. O caminho de provas	12. A recusa do retorno
2. A recusa ao chamado	7. O encontro com a Deusa	13. A fuga mágica
3. O auxílio sobrenatural	8. A mulher como tentação	14. O resgate com auxílio externo
4. A passagem pelo primeiro limiar	9. A sintonia com o pai	15. A passagem pelo limiar do retorno
5. O ventre da baleia	10. A apoteose	16. Senhor dos dois mundos
	11. A bênção última	17. Liberdade para viver

Fonte: Autoria própria (2025)

Vogler, na época roteirista de Hollywood que também ministrava cursos de capacitação para roteiristas da Walt Disney, a partir da leitura e análise do livro de Campbell, Vogler adaptou as 9 fases de herói para sua realidade transformando-as em doze fases divididas em quatro atos. Depois que ele leu os escritos de Campbell ele escreveu um “manual” para que os roteiristas pudessem seguir para produzir filmes mais envolventes.

Então, na escola de cinema da *University of South California*, felizmente me deparei com a obra do mitólogo Joseph Campbell. Para mim e para outras pessoas, o encontro com Campbell foi uma experiência transformadora. Poucos dias de mergulho no labirinto de seu livro, *O herói de mil faces*, provocaram uma reorganização eletrizante na minha vida e nos meus pensamentos. Ali, o padrão que eu pressentia existir estava totalmente explorado. Campbell rompeu o código secreto da narrativa. Seu trabalho foi como um lampejo que de repente ilumina uma paisagem profundamente sombria (Vogler, 2015, p.34).

Vogler percebe um grande potencial nas descobertas de Campbell, uma sequência de fatos que aconteciam na vida dos deuses da mitologia (que foi o objeto de estudo de Campbell) e com isso ele consegue reestruturar essa sequência de fatos para um modelo detalhado e aplicável para a sua realidade profissional. tornando seus filmes mais cativantes e estruturados.

Nessa época, percebi que o “Guia Prático” e as ideias de Campbell de fato tiveram influência em Hollywood. Comecei a receber pedidos de cópias do “Guia Prático” por departamentos de criação de histórias dos estúdios. Ouvi que executivos em outros estúdios estavam dando o panfleto para escritores, diretores e produtores como orientações de padrões de histórias comerciais universais. Aparentemente, Hollywood estava descobrindo que a Jornada do Herói era útil (Vogler, 2015, p.37).

Conforme o Quadro 1, Campbell definia a jornada do herói em dezessete fases, mas Vogler adapta para 12 fases como pode-se observar na Figura 1:

Figura 1: Simbolização das fases da Jornada do Herói por meio de ilustrações



Fonte: Autoria própria (2024)

Na fase 1 é apresentado o mundo comum do herói, ou seja, o lugar onde ele vive e frequenta, as pessoas que fazem parte do seu dia a dia, aspectos psicológicos do herói, enfim a rotina dele. **Na fase 2**, o herói recebe um chamado para mudar de vida, viver uma aventura, conhecer um lugar novo, ajudar alguém... **Na fase 3**, o herói se pergunta se é capaz de realizar aquele feito pelo qual ele foi convocado, ele sente dúvidas se deve realmente ir. **Na fase 4**, ele encontra alguém que o ajuda decidir, essa pessoa vai dar coragem, motivação, e vai fazer com que o herói acredite nele mesmo. Esse mentor também pode dar algo palpável como um amuleto ou algo do tipo, ou não, apenas conselhos. **Fase 5**, nessa fase o herói se encoraja e vai em busca do seu chamado, algumas vezes pode acontecer algo que force o herói a aceitar o chamado, como por exemplo, o sequestro de alguém próximo, mas na maioria das vezes o herói se lança no desconhecido por conta própria, esse momento pode ser caracterizado pela passagem por um portal para outro mundo. **Fase 6**, aqui o herói vai encontrar pessoas que vão ajudá-lo na missão e também vai encontrar pessoas que serão seus inimigos e irão tentar destruí-lo. **Fase 7**, o herói se aproxima de um lugar onde ele pode encontrar inúmeros perigos. **Fase 8**, Ele encontra o que ele temia e precisa ser corajoso para enfrentar e derrotar. **Fase 9**, O herói fica feliz por ter derrotado aquilo que ele temia e toma

posse daquilo que viera até o novo mundo buscar. pode ser uma pessoa sequestrada, um amuleto, um sentimento ou um conhecimento. **Fase 10**, o herói começa a se despedir dos amigos que encontrou no caminho e começa a se perguntar se ele realmente quer voltar para seu mundo, por fim percebe que deve voltar. **Fase 11**, direcionando-se ao caminho de volta, depois de pensar que o inimigo estava derrotado, ele volta mais forte e disposto a acabar com o herói, nessa fase acontece a quase morte dele. **Fase 12**, depois de derrotar definitivamente o inimigo ele retorna ao seu mundo com o elixir, que pode ser algo palpável como uma poção mágica, ou algo simbólico como um conhecimento, habilidade, enfim, algo que traga benefícios para a sociedade em que ele está inserido. (Vogler, 2015)

Depois de ser usado como roteiro de cinema, o *Storytelling* também passou a fazer parte dos discursos políticos e hoje está se usando também na educação para criação de planos de aula que possam cativar os estudantes e fazer com que a aprendizagem realmente aconteça.

Inspirada em conceitos de narrativa e mitologia, adiciona uma dimensão única. Essa abordagem envolvente permite que os participantes criem suas próprias histórias, seguindo arquétipos heroicos, o que não só aguça a criatividade, mas também fornece um arcabouço significativo para a aprendizagem. Portanto, a singularidade do produto está na sinergia entre a Metodologia Ativa e a Jornada do Herói. Enquanto a Metodologia Ativa proporciona a dinâmica participativa, a Jornada do Herói acrescenta uma camada narrativa poderosa, transformando o processo educacional em uma jornada pessoal para os participantes (Hannuch, 2024, p. 39).

A MAS-JH foi desenvolvida pela pesquisadora Hannuch (2024) que transformou o *Storytelling* em uma forma de tornar o ensino mais cativante para crianças desde a educação infantil até o ensino superior. Além disso, com sua pesquisa pode-se concluir que essa Metodologia pode ser aplicada em diferentes áreas do conhecimento, tais como: Pedagogia, Artes, Matemática, tornando assim a metodologia ainda mais valiosa.

Essa metodologia consiste em utilizar o esqueleto da JH com as 12 fases para criação, contação e participação dos estudantes nas histórias. Inicialmente a professora define o conteúdo que será abordado, então ela pensa no estudante como integrante desta história, pois na hora da contação o estudante deve se sentir o herói, ou seja, parte integrante da história. Pode-se também promover um ambiente que facilite isso, seja a decoração da sala ou o pátio da escola, ou seja um ambiente que realmente, seja diferente que desperte o interesse. Na **fase 6** da Jornada do Herói os estudantes podem desenvolver atividades práticas como desafios para adquirir aquele conhecimento proposto pela professora, isso deve ser feito de forma lúdica.

A partir da pesquisa de Hannuch (2024), notou-se que alguns participantes ainda possuíam dificuldade na elaboração da história, seja para contemplar todas as fases da jornada do herói, a dificuldade de criar de alguns professores, o tempo para o desenvolvimento das histórias e também dificuldade na ilustração das histórias. Percebe-se a possibilidade de desenvolver um trabalho que pudesse enriquecer ainda mais essa proposta, para tanto, uniu-se a IAgen com esta nova proposta metodológica para a elaboração e ilustração das histórias.

Na sequência serão abordados aspectos da IAgen para que se possa realizar essa união IAgen + MAS-JH.

2.3 Inteligência Artificial Generativa (IAgen) na educação

A Inteligência Artificial (IA) é um ramo da ciência da computação que desenvolve sistemas capazes de simular a inteligência humana. Consegue aprender, raciocinar, resolver problemas, compreender linguagem natural, reconhecer padrões, tomar decisões e até interagir com humanos. A IA funciona por meio de algoritmos programados, que fazem com que ela possa aprender por experiência, e por meio de padrões.

Esses algoritmos usam grandes quantidades de dados de um domínio específico para tomar uma decisão que otimiza um resultado desejado. Isso é feito através do treino para reconhecer padrões e correlações profundamente internas, conectando os muitos pontos de dados ao resultado desejado (Lee, 2019, p.19).

Nesse contexto, temos a IAgen que, por sua vez, se concentra na criação de novos dados, como texto, imagens, áudio e vídeo, por meio de algoritmos de aprendizado de máquina. Essa tecnologia tem o potencial de revolucionar diversas áreas, da produção de conteúdo à criação artística. Além disso, a IAgen permite a personalização de conteúdo e experiências, adaptando produtos e serviços às preferências individuais dos usuários. Essa tecnologia também facilita a análise de dados complexos, a geração de hipóteses e a realização de simulações em diversas áreas da pesquisa científica.

Na área da educação, a IAgen surge como uma ferramenta inovadora que tem o potencial de tornar as atividades pedagógicas mais dinâmicas, criativas e envolventes, tanto para os professores quanto para os alunos. Além disso, a IAgen contribui significativamente para agilizar a construção do planejamento pedagógico, auxiliando os educadores na criação

de conteúdos personalizados alinhadas à BNCC, elaboração de avaliações, promovendo um ensino mais eficiente e adaptado às necessidades da turma.

A IAgem pode ser uma fiel aliada para auxiliar pessoas nas mais diversas tarefas do cotidiano, promovendo agilidade, criatividade e eficiência em diferentes áreas, seja na engenharia, na programação e também na educação, mas para isso é necessário que se desenvolva um comando adequado, ou seja um *prompt*, para se ter um retorno mais próximo possível daquilo que se espera.

Lagusa (2024, p.45) define *Prompt* como:

Uma caixa de texto onde um usuário faz uma pergunta ou solicitação. Mas há um conjunto de componentes implícitos, que são elementos que formam a estrutura e o conteúdo de uma solicitação feita a um modelo de linguagem. Eles trabalham em conjunto para transmitir claramente a questão ou tarefa, incluindo todas as informações, instruções e detalhes necessários para obter uma resposta relevante e precisa. Esses componentes implícitos são formados pela instrução (ou pergunta), pela resposta (ou ação esperada) e pelo contexto.

Para que haja uma comunicação de qualidade entre homem e máquina é importante que os *prompt* sejam bem escritos seguindo alguns critérios: seja específico, contextualize, esclareça as expectativas, use perguntas claras, evite ambiguidades, revise, se necessário, aprimore, faça várias tentativas e escolha a melhor resposta e, por fim, confirme as informações por meio de fontes confiáveis.

Na seção a seguir abordaremos algumas ferramentas de IAgem que podem auxiliar no desenvolvimento de atividades relacionadas à educação, seja para professores em seu trabalho ou para tornar a aula mais atrativa.

2.4.1 Explorando as IAgem

Grandes revoluções tecnológicas estão fazendo parte do dia a dia das pessoas atualmente, entre eles destacam-se as IAgem que são capazes de gerar textos, imagens, vídeos, áudios, entre outros, a partir de comandos simples solicitados pelos seres humanos. Ferramentas como o *ChatGPT*¹, o *Gemini*² o *BingImageCreator*³ e o *PixVerse*⁴ vêm ganhando espaço em diversas áreas do conhecimento, inclusive na educação, por sua capacidade de

¹ Acesso ao ChatGpt no site: <https://chatgpt.com/>

² Acesso ao Gemini no site: <https://share.google/w5LvT4HWLF3RUD44>

³ Acesso ao BingImageCreator no site: <https://www.bing.com/>

⁴ Acesso ao PixVerse no site: <https://share.google/E9jYudaNzhULFGEie>

apoiar processos criativos e pedagógicos. Neste capítulo, serão discutidas as principais características dessas tecnologias, seu funcionamento básico e, principalmente, suas potencialidades como recurso didático no contexto da MAS-JH evidenciando como podem contribuir para a construção de narrativas adaptadas ao contexto de cada conteúdo e de acordo com a realidade de cada turma, além do engajamento dos estudantes e do desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras.

2.4.1.1 *ChatGpt e Gemini*

O *Chatgpt* é uma ferramenta de geração de texto que foi desenvolvida pela *F*, uma empresa de pesquisa em San Francisco, Califórnia, com o objetivo de tornar a Inteligência Artificial útil, acessível e segura para o maior número de pessoas possível, promovendo avanços no uso responsável da IA para resolver problemas do mundo real.

O *ChatGPT* é treinado em uma ampla gama de dados da internet, o que lhe permite ter uma compreensão abrangente da linguagem humana. No entanto, é importante notar que o *ChatGPT* não possui consciência ou entendimento do mundo da mesma forma que um humano. Ele não tem opiniões, sentimentos ou desejos. Ele simplesmente gera respostas com base nos padrões que aprendeu durante seu treinamento (Mayerle Filho, 2023, p.10).

O *ChatGPT*, oferece diversos benefícios, como acesso rápido à informação, apoio na produção de textos, dinamismo no planejamento pedagógico e estímulo à criatividade. Muito útil na educação, auxilia professores na criação de atividades e organização de ideias, otimizando o tempo e promovendo inovação. Além disso, contribui para a democratização do conhecimento, sendo um recurso acessível que amplia possibilidades de aprendizado e desenvolvimento pessoal.

Em relação ao *Gemini*, ele também é uma ferramenta de geração de texto, porém foi desenvolvido pela Google. O modelo funciona em diversos dispositivos, de *data centers* (*Gemini* Ultra e Pro) a dispositivos móveis, como *smartphones* (*Gemini* Nano).

Essas ferramenta tecnológica vem com certeza para somar no dia a dia das pessoas, porém por ser treinada com bases de dados da internet, ou seja, tudo que as pessoas já escreveram e publicaram, por isso é importante salientarmos as questões éticas que podem

surgir, como por exemplo as sexistas, homofóbicas e racistas. A ferramenta foi atualizada com filtros em relação a essas questões para que não se perpetue.

Em suma, a ética é um componente crucial no uso da IA. É importante garantir que o uso do *ChatGPT* seja responsável e justo, e que respeite a privacidade e a confidencialidade dos usuários. Além disso, é essencial estar ciente e mitigar o viés potencial nos dados de treinamento do modelo (Mayerle Filho, 2023, p.23).

Portanto é de grande importância a utilização destes recursos com responsabilidade, e ética levando em conta os valores da sociedade para que se possa usufruir da mesma sem prejuízos ou danos para ninguém.

2.4.1.2 *Bing image creator e PixVerse*

O *Bing Image Creator* é uma ferramenta gratuita da Microsoft que utiliza IA para transformar descrições textuais em imagens visuais, por meio de *prompts* de comando. Baseado no modelo DALL-E 3, permite que os usuários criem imagens realistas ou artísticas simplesmente inserindo uma descrição detalhada do que desejam visualizar.

O Criador de imagens é um produto para ajudar os usuários a gerar imagens de IA com o DALL-E 3. Mediante um *prompt* de texto, nossa IA gerará um conjunto de imagens correspondentes a esse *prompt*. Inscreva-se para obter uma nova conta Microsoft ou faça logon em sua conta Microsoft existente. Novos usuários recebem 15 gerações impulsionadas para o Criador de imagens. Suas imagens serão armazenadas por até 90 dias.

Digite qualquer descrição de texto que você possa pensar para criar um conjunto de imagens geradas por IA e divirta-se (Microsoft, 2025).

O *PixVerse* é uma plataforma inovadora de criação de vídeos que utiliza IA para transformar textos e imagens em conteúdos audiovisuais dinâmicos e envolventes. Projetado para democratizar a produção de vídeos, o *PixVerse* atende tanto profissionais quanto entusiastas que buscam gerar vídeos de alta qualidade sem a necessidade de habilidades avançadas em edição.

Esta ferramenta está disponível como aplicativo para dispositivos móveis nas plataformas Android e iOS, garantindo acessibilidade e conveniência para os usuários. Com uma interface intuitiva e recursos avançados, o *PixVerse* se destaca como uma solução eficiente para a criação de vídeos, atendendo às demandas de marketing, educação, entretenimento e outras áreas que requerem conteúdo visual de impacto.

Pensando nas especificidades de cada imagem e do resultado que se quer obter é importante que o *prompt* seja específico e com o máximo de detalhes possível, pois IA interpreta exatamente as palavras fornecidas para gerar a imagem, portanto, quanto mais claro, detalhado e objetivo for o comando, melhor será o resultado.

2.5 Formação continuada para professores

A formação de professores é crucial para garantir a qualidade do ensino. Trata-se de um processo contínuo que envolve desenvolvimento profissional, pessoal e social. Segundo Imbernón (2000, p. 97) “a evolução acelerada da sociedade em suas estruturas materiais, institucionais, formas de organização a convivência, modelos de produção e distribuição, que refletem na mudança inevitável das formas atuais de pensar, sentir e agir.” Diante disso, pode-se perceber que a atuação docente exige constante atualização para acompanhar as transformações sociais, bem como para atender às demandas de cada realidade escolar.

A formação inicial para professores, é geralmente pautada em bases teóricas e metodológicas. Contudo, as formações continuadas permitem que o professor reflita sobre sua prática, busque novas estratégias de ensino, dialogue com seus pares sobre estratégias de ensino que deram certo e assim ressignifique sua atuação pedagógica. Como destaca Perrenoud (2000), os professores “não desenvolverão competências se não se perceberem como organizadores de situações didáticas e de atividades que têm sentido para os alunos, envolvendo-os, e, ao mesmo tempo, gerando aprendizagens fundamentais.” Nesse sentido, ações como oficinas, grupos de estudos, cursos de atualização, seminários e encontros pedagógicos são fundamentais para fortalecer a identidade docente e promover práticas mais significativas e inovadoras.

Além disso, é importante que a formação do professor seja contextualizada, considerando a realidade social dos alunos e da comunidade escolar. O educador precisa estar preparado para trabalhar com a diversidade, promover a inclusão e utilizar metodologias que valorizem o protagonismo do estudante, além das adversidades que podem surgir no decorrer da apresentação do conteúdo no dia a dia. Segundo Tardif (2014, p. 49)

No exercício cotidiano de sua função, os condicionantes aparecem relacionados a situações concretas que não são passíveis de definições acabadas e que exigem

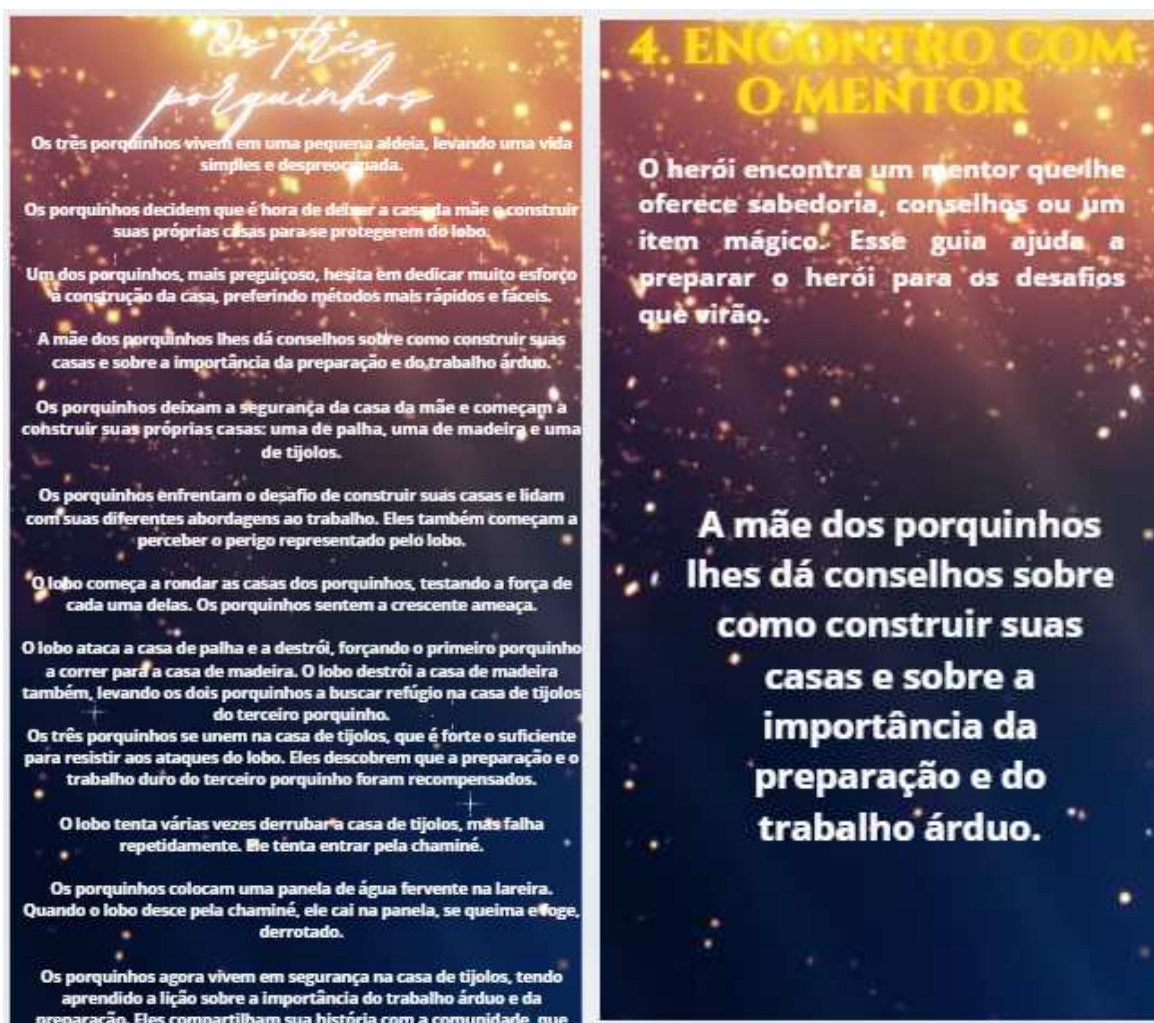
improvisação e habilidade pessoal, bem como a capacidade de enfrentar situações mais ou menos transitórias e variáveis. Ora, lidar com condicionantes e situações é formador: somente isso permite ao docente desenvolver os habitus (isto é, certas disposições adquiridas na e pela prática real), que lhe permitirão justamente enfrentar os condicionantes e imponderáveis da profissão.

A formação docente, portanto, deve promover a autonomia, a criticidade e o compromisso com uma educação transformadora, equitativa e humanizada, capaz de responder aos desafios do presente e construir novos caminhos para o futuro. Considerando os atuais desafios com o uso da IA no ensino, foi proposto a realização da oficina de formação continuada a respeito de analisar as potencialidades do uso da IAgen na elaboração de histórias propostas pela Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do Herói.

Neste capítulo foram abordados os aspectos teóricos que fundamentaram esta pesquisa, no capítulo seguinte detalharemos sobre a metodologia de investigação.

Na parte principal do encontro, foi explorado o modelo da Jornada do Herói, originalmente estruturado por Campbell (e na sequência reestruturado por Vogler e adaptado para a educação com o trabalho de Hannuch (2024). A oficina detalhou cada uma das 12 fases da JH apresentando uma história e pontuando cada fase dentro dela. Na sequência os participantes foram divididos em grupos e convidados a encontrar na história “Os três porquinhos” a fase da JH correspondente ao número do seu grupo, por exemplo, o grupo 1 encontrava a fase um na história. Na sequência cada grupo apresentou a qual parte da história correspondia ao número do seu grupo e dizia como foi encontrar a fase, se foi fácil, difícil, se estava clara no texto de acordo com o que foi apresentado como característica de cada fase. Ao final do encontro, houve uma reflexão coletiva sobre como a estrutura narrativa da jornada pode ser utilizada para promover o protagonismo do estudante e transformar a aula em uma experiência significativa.

Figura 3 - Atividade realizada no primeiro encontro



Fonte: Acervo da autora (2024)

O segundo encontro foi dedicado à **apresentação e experimentação de ferramentas de IAgen**. O encontro iniciou com a apresentação teórica, momento que se iniciou com uma discussão sobre as questões éticas envolvidas no uso das **IAgen**. Além disso, foi destacando seu funcionamento e suas possibilidades para a utilização na MAS-JH.

A seguir, os professores exploraram, com orientação da ministrante as principais ferramentas de IAgen textual:

- ***ChatGPT***
- ***Gemini***

Essas ferramentas foram usadas para gerar ideias, criar trechos de história, estruturar as fases da jornada e revisar textos. Em seguida, foram apresentadas **ferramentas de IAgen visual**, como:

- ***Bing Image Creator*** (criação de imagens com base em *prompts*),
- ***Canva*** (design e diagramação de narrativas),
- ***PixVerse*** (criação de pequenos vídeos animados com IA).

Com base nesse repertório, os participantes realizaram uma **atividade prática**, em que cada grupo (o mesmo da atividade do encontro 1) utilizaria uma IA geradora de texto para deixar a parte da história que ficou com seu grupo mais detalhada e interessante e na sequência com a IA geradora de imagem, foi gerado uma imagem para essa fase. Ficou a critério de cada grupo escolher a ferramenta que iria utilizar.

Figura 4 - Atividade realizada com participantes da oficina no encontro 2



Fonte: Acervo da autora (2024)

Esse exercício foi importante para mostrar, na prática, como a IAgem pode ser útil no processo de criação, ilustração e otimização na criação da história favorecendo o trabalho do professor e o engajamento dos alunos.

Além disso cada grupo:

- Com auxílio da ferramenta Figma,⁶ escolheu um tema para ser trabalhado na sala de aula, segundo o qual seria produzida a história para trabalhar o conteúdo escolhido pelo grupo.

⁶ O **Figma** é uma **ferramenta digital de design colaborativo**, utilizada para criar interfaces, protótipos e materiais visuais de forma totalmente online e colaborativa. Disponível em: <https://www.figma.com/login>

Figura 5 - Atividade de escolha do tema para a produção das histórias

Grupo 1 VAMOS ESCOLHER O TEMA PARA CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DA HISTÓRIA. VOCÊS PODEM PENSAR TAMBÉM NA TURMA E IDADE DOS ALUNOS, QUE SERÁ DESENVOLVIDA A ATIVIDADE.

• Para que vocês possam construir a história com seu grupo, pensem em temas que vocês acham que seria interessante trabalhar por meio da MAS - JH com os estudantes.

• Cada um de vocês deve escrever seu nome em uma cor de post-it e pensar em no mínimo duas ideias de conteúdo. (Utilizem os post-it para isso).

Educ. Financeira	aventuras	Transformação pessoal	Drama	Metodologias Disciplinares
Alimentação Saudável	A lebre e a tartaruga (fábula)	Fabulas	Fábulas Ficção	Fábulas
Inteligência Artificial	O leão e o rato (fábula)	Relações sociais	Relações sociais	Relações Sociais

Dentre as ideias apresentadas o grupo deve entrar em um consenso sobre qual das ideias apresentadas será utilizada para desenvolver a história.

COLE O POST-IT ESCOLHIDO AQUI

Fábulas

Fonte: Acervo da autora (2024)

- Criou textos com o *ChatGPT*, com *prompts* específicos para gerar a história de acordo com as 12 fases da JH;
- Produziu imagens com IAgen de imagem, para ilustrar cada uma das fases
- Estruturou a história final em ferramentas como o *Book Creator*⁷.

⁷ Ferramenta utilizada para a criação dos livros. Disponível em: <https://app.bookcreator.com/sign-in/teacher>

- Criou uma narrativa completa, baseada na Jornada do Herói e apoiada pelas ferramentas digitais exploradas.

O terceiro encontro teve como foco a apresentação das histórias produzidas pelos grupos promovendo um momento rico de socialização, troca de experiências e análise crítica sobre o processo. Ao final do encontro, os participantes responderam a um formulário avaliativo, refletindo sobre a oficina, as ferramentas utilizadas, as dificuldades enfrentadas e as contribuições percebidas para sua prática docente. Os dados deste formulário foram utilizados nas análises.

4. CAMINHOS METODOLÓGICOS

Nos caminhos metodológicos serão apresentados o público alvo, o ineditismo da pesquisa, o contexto da pesquisa, que nortearam a realização desta da mesma, buscando, especialmente, analisar a viabilidade e a efetividade do uso da Inteligência Artificial generativa na criação de narrativas dentro da proposta da Metodologia Ativa Storytelling, fundamentada na estrutura da Jornada do Herói.

4.1 Viabilidade e ineditismo da pesquisa

O ineditismo da pesquisa realizada está justamente na interseção entre dois campos emergentes e inovadores: o uso de tecnologias, como as IAgen no contexto educacional, a utilização da MAS-JH como estratégia pedagógica e como ferramenta de engajamento.

Esses dois temas ainda são pouco explorados na literatura acadêmica, especialmente no que diz respeito à prática pedagógica com ferramentas de IAgen (como o *ChatGPT*, *PixVerse*, *BingImageCreator*), menos ainda quando voltadas para a escrita de histórias. A proposta também consiste na investigação de como essas ferramentas podem ser utilizadas como parceiras da criatividade dos professores no desenvolvimento e aplicação de seus planejamentos.

Na tabela abaixo, temos o resultado da busca realizada no site da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, durante o período de 2020 a 2024, utilizando as palavras-chaves: *Storytelling*, Jornada do Herói, Inteligência Artificial e educação, Inteligência Artificial e *Storytelling*, Inteligência Artificial e educação e *Storytelling*, Inteligência Artificial e Jornada do Herói.

Tabela 1 - Resultado da busca realizada no site da CAPES, por palavras chaves relacionadas ao presente trabalho

PALAVRA CHAVE	DATA	MESTRADO	MESTRADO PROFISSIONAL	DOCTORADO	DOCTORADO PROFISSIONAL	TOTAL
<i>Storytelling</i>	2020 até 2024	255	141	89	2	487
Jornada do herói	2020 até 2024	35	0	21	0	56
Inteligência artificial generativa, educação	2020 até 2024	0	0	0	2	2
Inteligência artificial generativa, <i>Storytelling</i>	2020 até 2024	0	0	0	0	0
Inteligência artificial generativa, educação, <i>Storytelling</i>	2020 até 2024		0	0	0	0

Fonte: Autoria própria (2024)

Analisando o levantamento realizado, pode-se observar que existe um número considerável de pesquisas feitas relacionadas a palavra chave “*Storytelling*”, um número menos considerável relacionado à “Jornada do Herói”. Quando a pesquisa é filtrada adicionando “Inteligência Artificial generativa” e “educação” encontram-se apenas duas pesquisas. Na busca por cada uma delas, observa-se o objetivo de ambas. A primeira tem como objetivo geral “investigar de que maneira o *ChatGPT* está sendo utilizado pelos estudantes da Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM-SP e compreender como o uso dessas tecnologias pode impactar na forma como esse público aprende novos conteúdos” (Marchi, 2023, p.154). O segundo artigo relacionado:

Objetiva desenvolver um novo algoritmo preditivo para o Índice de Transmissão da Fala, STI. Para tanto, aplicam-se os métodos de redes neurais artificiais profundas acopladas com heurísticas de transmissão de aprendizagem profunda. O algoritmo proposto nessa tese, apresenta uma abordagem híbrida entre a transferência de aprendizado baseado em projeção com o aprendizado baseado na métrica de distância de distribuição, por meio da otimização da similaridade de subespaços latentes via projeções. O algoritmo é denominado de transferência de 21

aprendizagem via Minimização Variacional Projetiva-Adaptativa não Paramétrica (MVPAnP) (Nascimento, 2025, p.20).

Portanto, pode-se perceber que os trabalhos mencionados não estão relacionados com o objetivo da minha pesquisa. então foi proposto desenvolver um trabalho com olhar inovador para a formação de professores de qualquer nível de ensino, ao considerar a inserção da IAgem como uma aliada na prática pedagógica, principalmente na criação de histórias seguindo a estrutura da JH proposta por Vogler (2015).

O uso intencional das IAgem se configura como uma ferramenta que potencializa práticas pedagógicas mais dinâmicas, personalizadas e alinhadas às necessidades de cada conteúdo. Assim, o estudo também aponta caminhos para a ressignificação da formação continuada dos professores, incentivando práticas reflexivas, colaborativas e conectadas com os desafios e possibilidades do contexto educacional contemporâneo, além de dar mais agilidade ao trabalho docente.

4.2 Tipo da pesquisa

Para a realização desta pesquisa utilizou-se a abordagem qualitativa que estuda aspectos subjetivos, simbólicos e interpretativos da realidade social, buscando informações relevantes na perspectiva dos sujeitos envolvidos, valorizando suas experiências, percepções, sentidos e contextos, diferente da pesquisa quantitativa onde os dados levantados são numéricos e estatísticos. De acordo com Bogdan (1994, p. 48):

A investigação qualitativa é descritiva. Os dados recolhidos são em forma de palavras ou imagens e não de números. Os resultados escritos da investigação contêm citações feitas com base nos dados para ilustrar e substanciar a apresentação. Os dados incluem transcrições de entrevistas, notas de campo, fotografias, vídeos, documentos pessoais, memorandos e outros registros oficiais. Na sua busca de conhecimento, os investigadores qualitativos não reduzem as muitas páginas contendo narrativas e outros dados a símbolos numéricos. Tentam analisar os dados em toda a sua riqueza, respeitando, tanto quanto o possível, a forma em que estes foram registados ou transcritos.

Dentro da abordagem qualitativa será utilizada a técnica de tratamento de dados chamada análise de conteúdo, de acordo com Bardin (2016). Essa abordagem busca inferir conhecimentos sobre as condições de produção e recepção das mensagens, por meio do conteúdo coletado na pesquisa. Essa forma de analisar possui

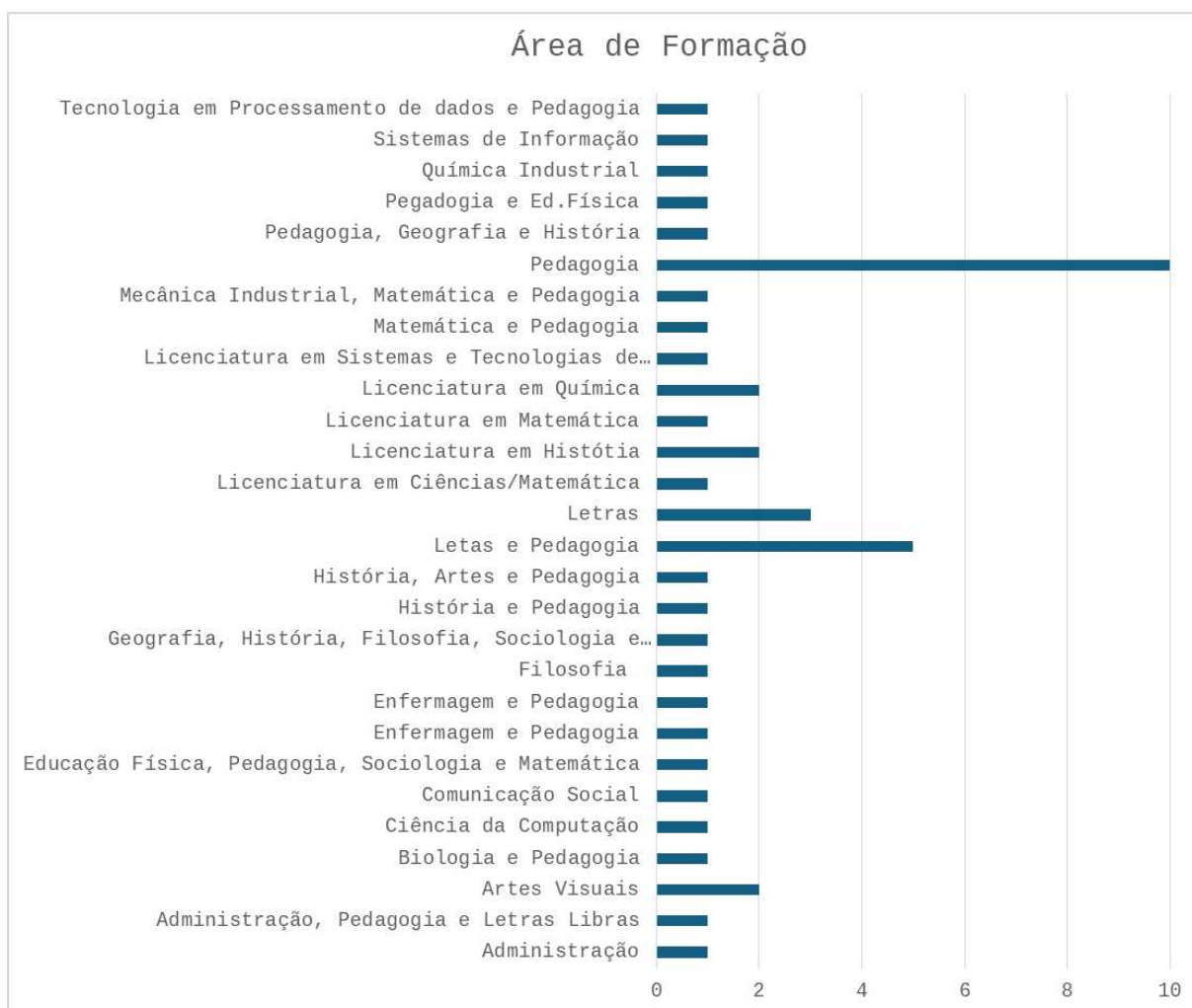
Um conjunto de técnicas de análises das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitem a interferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens (Bardin, 2016, p. 46).

Diante do exposto, a escolha pela abordagem qualitativa e pela análise de conteúdo como método de interpretação dos dados mostrou-se adequada aos objetivos da pesquisa, por permitir compreender de forma mais profunda as percepções, experiências e construções de sentido dos professores participantes. A seguir, serão apresentados e discutidos os resultados obtidos, organizados em categorias e subcategorias temáticas que emergiram das falas dos participantes, de acordo com e referencial teórico que fundamenta este trabalho.

4.3 O universo da pesquisa

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir da aplicação de uma oficina pedagógica voltada à formação de professores, realizada com a turma do segundo semestre do ano de 2024, do mestrado profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, sob a supervisão do professor doutor Armando Paulo da Silva, coorientador desta pesquisa.

O universo da presente pesquisa é composto por 47 estudantes externos e regulares do mestrado profissional em educação, que participaram da disciplina de Metodologias Contemporâneas de Ensino onde ministrou-se a oficina para a turma, com o tema “Heróis da educação: Construindo a jornada do herói no mundo da Inteligência Artificial Generativa”. A área de formação dos alunos variava entre formados em Pedagogia, Matemática, Biologia, Informática, entre outros, como apresentado na tabela X, ou seja, uma diversidade quanto à área de atuação, tempo de experiência docente e familiaridade com tecnologias.

Gráfico 1 - Formação dos participantes da oficina

Fonte: Autoria própria (2024)

A oficina teve como foco a utilização das IAgem no processo de construção de histórias de acordo com a estrutura das narrativas da MAS-JH. O contexto da atividade permitiu observar, as potencialidades, desafios do uso da IAgem na prática docente e como superá-los, especialmente no que diz respeito a utilização da IAgem como recurso auxiliar professores na criatividade e otimização do tempo de planejamento.

Apresentado o universo da pesquisa, agora no próximo tópico será abordado como foi realizada a coleta dos dados para análise.

4.4 Coleta dos dados

A coleta de dados foi feita utilizando o formulário elaborado pela pesquisadora por meio da ferramenta *Google Forms*, e respondido individualmente pelos participantes, contendo questões abertas e fechadas, com o objetivo de identificar as percepções dos participantes a respeito da oficina aplicada. As questões abertas permitiram aos participantes expressar suas facilidades, dúvidas e incertezas sobre a união da MAS-JH com a IAgem, de forma livre. As questões fechadas, permitiram levantar informações mais específicas sobre o perfil dos participantes, além disso, essas questões proporcionaram a possibilidade de gerar gráficos para análise. A escolha desse instrumento se justifica por sua praticidade, acessibilidade e adequação à natureza da pesquisa qualitativa, uma vez que possibilita a coleta de discursos ricos em significado, essenciais para a posterior análise de conteúdo.

4.5 Procedimentos para a análise dos dados

Para preservar a identidade dos participantes da oficina e garantir o sigilo ético na apresentação dos dados, optou-se por nomeá-los de forma codificada. Assim, os sujeitos que responderam ao formulário final pós-prototipagem serão identificados neste trabalho como P1, P2, P3... até P47, conforme a ordem cronológica de envio das respostas registrada automaticamente pelo *Google Forms*. Essa estratégia visa manter a confidencialidade dos respondentes, ao mesmo tempo em que possibilita a análise individual e a retomada das falas sempre que necessário durante a discussão dos resultados. Foi considerada na análise a resposta de todos os participantes, visto que todos tiveram frequência adequada nos encontros.

A análise dos dados desta pesquisa seguiu os pressupostos metodológicos da Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2016), estruturando-se em três fases: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados e interpretação. Cada uma dessas etapas foi cuidadosamente conduzida de forma a assegurar a coerência entre os objetivos do estudos e as falas dos participantes.

Na pré-análise, o objetivo é “tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais”, como destaca Bardin (2016, p. 125), ou seja, selecionar os dados obtidos analisando o que vai

agregar na pesquisa e o que não. Essa etapa foi fundamental para que a pesquisadora se familiarizar com o conteúdo das falas e identificasse os temas recorrentes nas percepções dos professores. Ainda nesta fase, foram delimitadas as unidades de registro — trechos significativos que expressavam opiniões, sentimentos ou avaliações em relação à oficina, ao uso de IAgen e à MAS-JH, como mostrado na tabela a seguir.

Quadro 2 - Exemplo de como foi feita a categorização das falas de acordo com os objetivos do trabalho

CATEGORIA	Potencialidades da oficina
SUBCATEGORIA 1	Relevância para a prática docente
FALAS	
Aplicação ótima e dinâmica. Considero a oficina extremamente relevante para o ensino em diversas áreas. Sou professor da graduação e as atividades me proporcionaram um aprendizado complementar único.	
Só parabenizar pela oficina, aprendi muito, pois não tinha conhecimentos de vários aplicativos e me ajudou significativamente.	
As ferramentas apresentadas e a teorização explanada foram de grande importância para minha prática docente. Antes das aulas sobre IA e sobre Historytelling praticamente não usava IA para nada, agora já uso com certa frequência e com a reflexão proposta para a utilização dessas ferramentas.	
Contribuiu muito para minha formação de docente. Eu não tive contato com o Storytelling antes de sua oficina.	
achei ótimo as oficinas, adorei participar, aprendi muito.	

Fonte: Autoria própria (2024)

Na exploração do material, os dados foram organizados em quatro categorias temáticas - potencialidades; desafios; estratégias e integração entre IAgen e MAS-JH e dez subcategorias, apresentadas no capítulo seguinte, que emergiram a partir das falas dos participantes. As respostas foram segmentadas e codificadas com base em conteúdos semelhantes, o que permitiu identificar e agrupar elementos como: potencialidades percebidas na oficina, desafios previstos para a aplicação com os alunos, contribuições das ferramentas de IAgen, e estratégias para se conseguir utilizar a MAS-JH aliada a IAgen, sugeridas pelos professores. Esse processo de categorização seguiu critérios de relevância e repetição, preservando o sentido original das falas.

Por fim, na fase de tratamento dos resultados e interpretação, os dados categorizados foram analisados de acordo com o referencial teórico e com os objetivos da pesquisa.

Procurou-se compreender os sentidos atribuídos pelos professores à experiência formativa, valorizando suas vozes e suas reflexões.

5. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A análise das respostas dos participantes revelou diversas percepções positivas sobre a proposta formativa, permitindo a organização das falas em quatro categorias principais: Potencialidades, desafios, estratégias e IAgem e MAS-JH. As subcategorias foram levantadas a partir do padrão mais utilizado nas falas dentro de cada categoria. No Quadro 3, destaca-se com detalhe cada categoria e as subcategorias pertencentes a cada uma delas.

Quadro 3 - Levantamento das categorias e subcategorias para análise

CATEGORIA	SUBCATEGORIA 1	SUBCATEGORIA 2	SUBCATEGORIA 3
POTENCIALIDADES	Aplicabilidade prática da oficina	Estímulo à criatividade e ao engajamento dos alunos	Ampliação do repertório metodológico do professor
DESAFIOS	Elaboração dos <i>prompts</i>	Imagens sequenciais para elaboração das histórias	
ESTRATÉGIAS	Aprofundamento técnico	Prática contínua	
INTEGRAÇÃO IAGEN E MAS-JH	Criatividade	Contribuição para a prática docente - Produtividade	Engajamento dos alunos

Fonte: Autoria própria (2024)

A seguir serão apresentadas cada uma das categorias que emergiram com os estudos iniciais nos dados coletados. As subcategorias estão implícitas dentro de cada categoria.

5.1. Categoria “Potencialidades”

A primeira categoria “potencialidades” como o próprio nome diz, aborda as potencialidades da oficina em relação ao uso da IAgem na produção de histórias de acordo

com as 12 fases propostas pela MAS-JH. A seguir apresentaremos cada uma das subcategorias:

Na subcategoria **aplicabilidade prática da oficina**, os docentes demonstraram entusiasmo com a possibilidade de inserir a proposta da oficina em suas próprias realidades escolares. As falas, de acordo com o Quadro 4, indicam que a experiência foi compreendida como viável e relevante, reforçando o caráter formativo da oficina e sua relação com os desafios cotidianos da prática docente. Muitos professores relataram que o que foi proposto é aplicável na realidade escolar, inclusive uma participante relata que já conseguiu aplicar com seus alunos. Evidenciamos isso claramente nas falas a seguir:

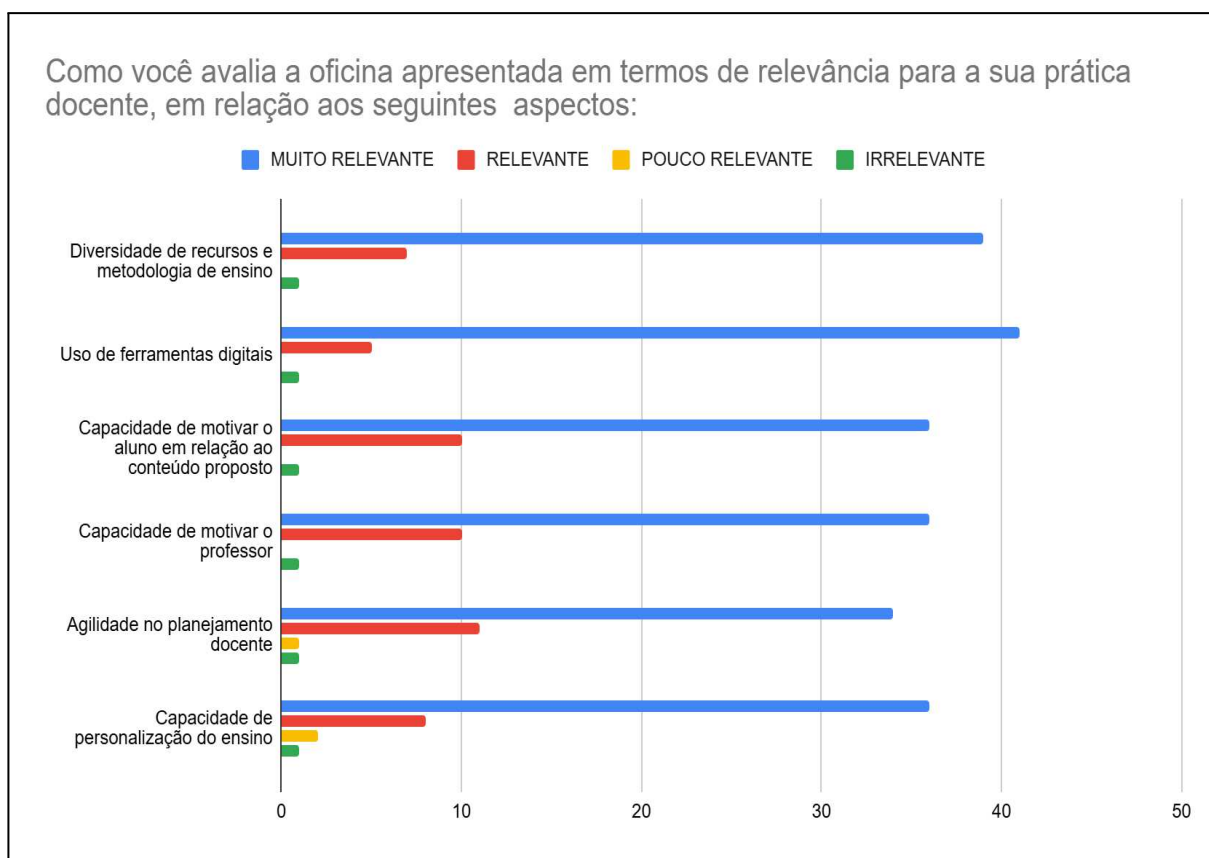
Quadro 4 - Opinião dos participantes em relação a aplicabilidade da proposta na sua prática docente

PARTICIPANTE	FALA
P09	[...] Gostei bastante e devo usar em minha prática docente.
P17	[...] me fez apropriar de um conhecimento que estava distante e me deixa motivado para utilizar o conhecimento em meu contexto educacional. [...]
P25	É possível utilizar em sala de aula
P26	As ferramentas apresentadas e a teorização explanada foram de grande importância para minha prática docente. Antes das aulas sobre IA e sobre Storytelling praticamente não usava IA para nada, agora já uso com certa frequência e com a reflexão proposta para a utilização dessas ferramentas.
P29	Foi muito enriquecedor aprender sobre o uso das IA generativas, muitas delas não tinha conhecimento e passei a utilizá-las.
P41	Foi a metodologia que eu mais gostei e achei aplicável na minha realidade de professora da escola pública pois não necessito necessariamente da tecnologia durante a aula, mas na elaboração dela e não dependo de meus alunos ou escola terem acesso à tais tecnologias. As aulas foram muito proveitosas e as ferramentas que aprendi usar na prototipagem foram muito úteis nos trabalhos das demais metodologias. [...]
P45	foi muito bom aprender sobre as ferramentas utilizadas para a realização do storytelling, com certeza levarei para prática docente.
P47	Kelli, adorei a metodologia, já testei com estudantes, foi muito prazeroso

Fonte: Autoria própria (2024)

A aplicabilidade prática da oficina também foi evidenciada por meio da percepção direta dos participantes quanto à relevância para sua aplicabilidade prática no contexto educacional. Ao serem questionados sobre o quanto consideraram a oficina relevante para sua prática pedagógica, a maioria assinalou as opções “muito relevante” ou “relevante”, como apresentado no Gráfico 2, demonstrando que os conteúdos abordados, bem como as práticas com as ferramentas de Inteligência Artificial e a proposta da Metodologia Ativa Storytelling – Jornada do Herói, foram considerados úteis e aplicáveis no cotidiano escolar. Esses dados reforçam que a oficina não apenas apresentou conceitos teóricos, mas também proporcionou aos professores estratégias e reflexões práticas, fortalecendo sua atuação docente de forma inovadora e significativa.

Gráfico 2 - Relevância da oficina aplicada

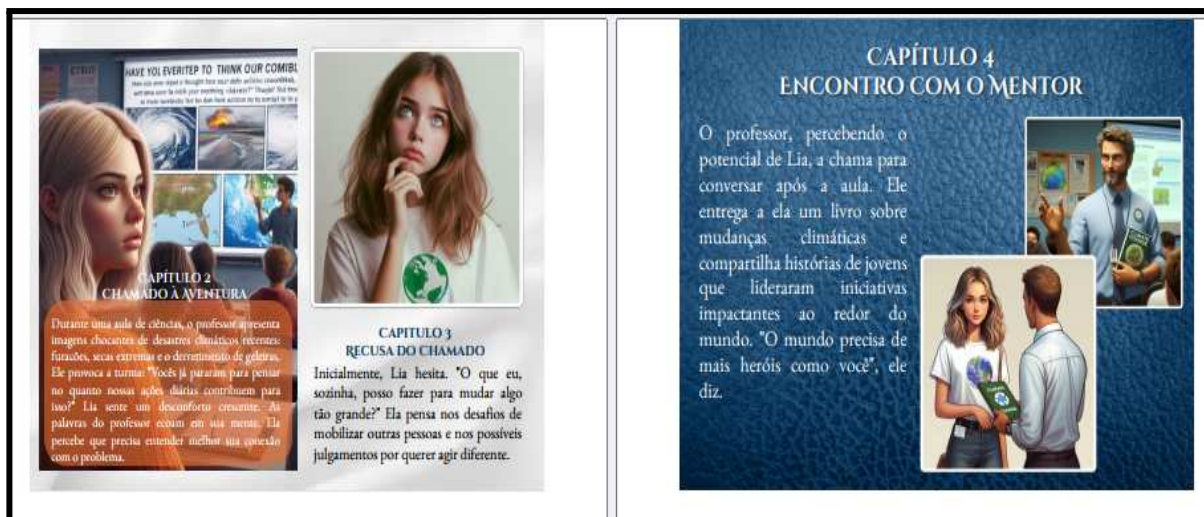


Fonte: Autoria própria (2025)

A segunda subcategoria, “**estímulo à criatividade e ao engajamento dos alunos**”, diz respeito ao reconhecimento, por parte dos professores, de que a IAgem associada a MAS-JH pode promover maior interesse e envolvimento dos alunos. Os participantes apontaram que a proposta favorece a imaginação e proporciona novas formas de expressão, por meio de histórias criadas (Figuras 6 e 7) de acordo com a realidade de cada turma e com

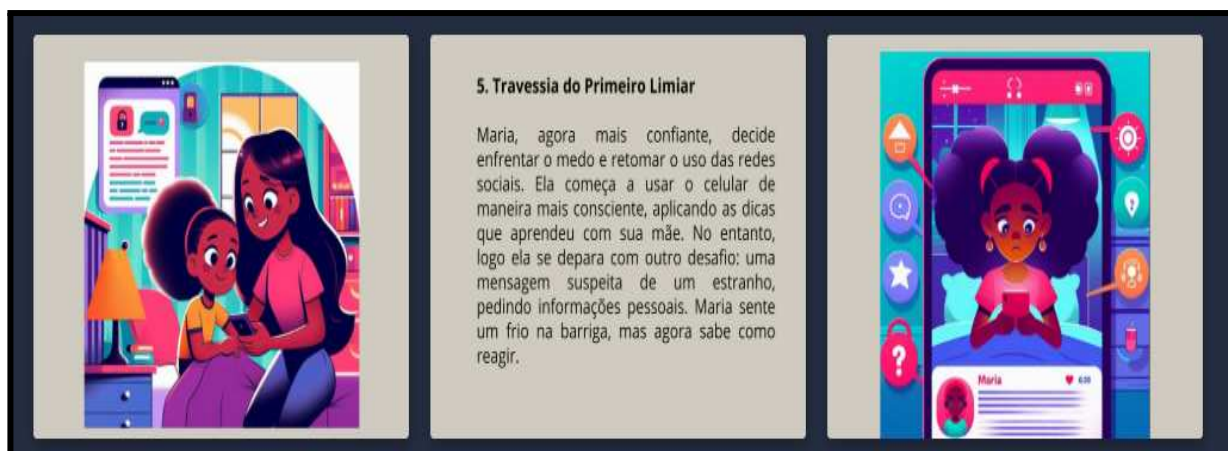
imagens ricas em detalhes, como podemos ver no recorte de uma parte de duas histórias produzidas durante a oficina, “Lia e o clube do planeta” e “ Maria e a jornada da Cibersegurança”.

Figura 6 - Imagem de parte de uma história criado por um grupo de participantes da oficina



Fonte: Acervo da autora (2024)

Figura 7: imagem de parte de uma história criado por um grupo de participantes da oficina



Fonte: Acervo da autora (2024)

Por fim, na subcategoria “**ampliação do repertório metodológico do professor**”, percebe-se que a oficina foi valorizada como um espaço de formação continuada, capaz de proporcionar novos saberes e práticas, substituindo formas de ensinar ultrapassadas. Evidenciamos isso claramente nas falas apresentadas no Quadro 5.

Quadro 5: Falas dos participantes da oficina em relação a ampliação do repertório metodológico do professor

PARTICIPANTE	FALA
P15	[...] O mais relevante para mim foi poder aprender um pouco sobre essa metodologia utilizando-a ao mesmo tempo
P21	Esse tipo de prática estimula o interesse dos alunos.
P27	Essa metodologia ativa permite o trabalho com diferentes conteúdos, então se aplica a diversas possibilidades.
P33	Muito interessante para trabalhar com os alunos.
P34	Metodologia muito útil para engajar os alunos e reviver atividades que já estavam ficando ultrapassadas.
P35	Pode ser adaptada a diversas atividades que já utilizo, dentro de temáticas como trânsito, ciclo da água, sistema solar, dengue, entre outros.
P41	Com o aprendizado dessa metodologia é possível aplicá-la de forma mais simples e prática em diferentes situações/disciplinas/conteúdos, tornando as aulas mais dinâmicas e proveitosas [...]

Fonte: Autoria própria (2025)

Esses achados coincidem com a ideia de que formações significativas são aquelas que articulam teoria e prática, promovendo reflexão crítica, autonomia docente e inovação pedagógica. A categoria “Potencialidades”, portanto, sintetiza as contribuições percebidas pelos professores ao vivenciar a proposta, demonstrando o impacto positivo da integração entre IAgem e a MAS-JH no contexto educacional.

5.2. Categoria “Desafios”

Um dos desafios citados pelos participantes refere-se a elaboração dos *prompt* de comando necessários para que a história saia de acordo com aquilo que se espera. Por mais que na aplicação da oficina tenha sido abordado o tema, passando alguns pontos a se levar em consideração a essa elaboração, ainda assim a grande parte dos professores participantes da oficina relatou dificuldade na comunicação com a IAgem. Falas relatadas no Quadro 6 evidenciam o que foi relatado:

Quadro 6: Fala dos participantes da oficina em relação às dificuldades na criação dos *prompt* na elaboração da proposta

PARTICIPANTE	FALA
P07	Elaboração do <i>prompter</i>
P09	Criar Prompt de Comando eficazes para alcançar o objetivo esperado. Diante das dificuldades, trabalhamos a criatividade para buscar solucionar os problemas.
P12	Precisa de saber o que escrever para IA gerar
P13	Encontrar/criar o prompt adequado ao que necessitamos.
P41	Nem sempre a IA entende o que desejamos, por isso é necessário elaborar bem os prompts com muitos detalhes, e ainda assim algumas coisas podem necessitar de correção. As vezes também ela escreve com muitos detalhes e é necessário dar uma resumida no texto.

Fonte: Autoria própria (2025)

Essas falas revelam insegurança diante do novo recurso, o que indica a necessidade de momentos formativos com maior tempo de prática e acompanhamento pedagógico. Esse dado demonstra que, para muitos, a apropriação dessas ferramentas ainda está em um estágio inicial, exigindo capacitação continuada para que se sintam confiantes em aplicá-las com os alunos.

Além disso, dentro da análise das falas dos participantes da oficina, outra dificuldade relatada refere-se à dificuldade de criação **imagens sequenciais** ao longo das páginas das histórias elaboradas. Muitos professores destacaram o desafio de manter a coerência visual entre as ilustrações geradas pela IGen, principalmente quando era necessário representar o mesmo personagem em diferentes cenas, ações ou expressões, conforme exigia a narrativa construída. Essa limitação técnica das ferramentas de IGen foi apontada como um entrave para a finalização dos livros. Falas referentes a isso estão expostas no Quadro 7:

Quadro 7 - Falas dos participantes da oficina em relação a dificuldade da geração de imagens sequenciais na elaboração da proposta

PARTICIPANTE	FALA
P05	Sequências de imagens de um mesmo personagem.
P08	Em relação as imagens que não foram iguais
P16	Dar sequência nas características dos personagens e a limitação dos recursos gratuitos.
P18	Apenas tivemos pequena dificuldade na geração de imagens que nos atendia no enredo da estória, porém com a insistência de refazer, conseguimos resultados muito relevantes para ilustrar nosso e-book.
P23	Gerar imagens parecidas.
P24	Gerar sequência de imagens semelhantes
P28	Manter as mesmas características do personagem
P31	Sequências de pessoas parecidas
P33	Conciliar a mesma imagem para montar uma história.
P34	A maior é a criação de imagens sequenciais. Criar imagem é ainda muito difícil.
P35	Criar imagens com personagens parecidos.
P37	A manutenção das imagens, sempre trazia com alguma alteração.
P38	Imagens com similaridade
P40	Gerar imagens com as mesmas características, padronizadas.
P42	Nossa maior dificuldade foi definir uma padronização das imagens

Fonte: Autoria própria (2025)

Essas falas reforçam que, por mais que as ferramentas fossem estudadas, os professores ainda tiveram dificuldades na geração de imagens com um padrão nas características, pode ser que o problema esteja nos *prompt* passados para a IAgen, levando em consideração que os participantes tiveram dificuldades em elaborá-los, como mostrado na tabela anterior, ou até mesmo algumas falhas nas ferramentas utilizadas. Sendo que quando a oficina estava acontecendo a ministrante passava nos grupos analisando o que estava sendo produzido, e em um desses grupo foi observado que mesmo com a elaboração adequada do

prompt a IAgen retornava uma imagem que não era condizente com aquilo que tinha sido solicitado.

5.3. Categoria “Estratégias”

Outro aspecto destacado nas respostas dos participantes refere-se à necessidade de **aprofundamento técnico** em relação ao uso das ferramentas de IAgen. Muitos relataram pouco conhecimento sobre a diversidade de plataformas disponíveis. Ficou evidente o desejo de explorar melhor as funcionalidades das ferramentas e compreender como aplicá-las de maneira eficiente. O domínio técnico, portanto, aparece como uma base essencial para que os professores se sintam preparados e confiantes para utilizar a IAgen como recurso pedagógico, conforme falas apresentadas no Quadro 8.

Quadro 8 - Falas dos participantes da oficina em relação ao aprofundamento técnico para melhorar a aplicabilidade da proposta em sala de aula

PARTICIPANTE	FALA
P01	Preciso conhecer mais as ferramentas e me dedicar ao seu uso.
P03	Preciso conhecer mais IAs e treinar como utilizar, pois todas são deslumbrantes.
P13	Conhecer as técnicas de uso e também aceitar o uso.
P15	Manipular mais os recursos que aprendemos
P17	Acredito que explorar mais as diversidades das IA para o desenvolvimento de uma história cada vez melhor.
P20	Aprofundar a elaboração dos comandos e formar de forma adequada as frases para a IA concluir o que foi solicitado.
P25	Detalhar mais os prompts de comando e conhecer outras ferramentas
P27	No meu caso, explorar as plataformas com mais tempo para gerar bons prompts.
P30	Utilizá-las com maior frequência explorar cada vez mais suas funções.
P42	Acredito que preciso utilizar mais para dominar mais amplamente, porém me sinto extremamente preparada para usá-la no dia a dia.

Fonte: Autoria própria (2025)

Além do aprofundamento técnico, outra estratégia apontada pelos participantes para aprimorar a aplicabilidade das IAgem no contexto educacional é a **prática contínua**. Muitos relataram que, apesar da qualidade da oficina, ainda é necessário experimentar, testar e adaptar as ferramentas ao seu cotidiano escolar para consolidar o aprendizado. Essa perspectiva reforça a ideia de que o uso de tecnologias educacionais não se esgota em formações pontuais, mas exige continuidade, revisitação e espaço para trocas entre pares, conforme apresentado no Quadro 9.

Quadro 9 - Falas dos participantes da oficina em relação a prática contínua para melhorar a aplicabilidade da proposta em sala de aula

PARTICIPANTE	FALA
P02	Envolve prática de uso para melhor uso
P10	A prática torna a gente mais preparado, Tivemos uma preparação inicial boa, mas é preciso aprimorar.
P14	Necessito de mais prática nessa questão.
P16	Acredito que explorar mais as diversidades das IA para o desenvolvimento de uma história cada vez melhor.
P43	Acredito que a inteligência artificial tem muito a oferecer, preciso me dedicar mais na criação de prompts mais complexos.
P44	Eu acredito que eu deva estudar mais

Fonte: Autoria própria (2025)

A análise dos dados, quando confrontada com o referencial teórico, reforça a importância das formações continuadas que articulem teoria e prática, possibilitando ao professor vivenciar metodologias inovadoras e refletir sobre sua aplicabilidade no contexto escolar. Isso pode ser relacionado com o que diz Imbernóm (2000, p. 68)

Essa crescente complexidade social e educativa da educação (ainda maior no futuro) deveria fazer com que a profissão docente se tornasse, em consonância, menos individualista e mais coletiva, superando o ponto de vista estritamente individual aplicado ao conhecimento profissional, em que a colaboração entre os companheiros está ausente, já que o professor se converte em instrumento mecânico e isolado de aplicação e reprodução, com algumas competências limitadas à aplicação técnica em sala de aula.

Nas formações continuadas esses encontros e trocas de experiências são possíveis, e se pode trocar conhecimentos sobre metodologias de ensino que favorecem o protagonismo e o engajamento dos estudantes, além de apresentar como funcionam ferramentas utilizadas

que foram úteis. Isso pode suprir um pouco a falta de domínio técnico relatado pelos participantes.

5.4 Uso da IAgen na MAS-JH

A avaliação dos participantes em relação ao uso das ferramentas de IAgen na construção de histórias foi amplamente positiva, demonstrando que a oficina atingiu um dos seus principais objetivos: Identificar potencialidades do uso de IAgen como ferramentas para o auxílio de professores na construção de histórias. Quando questionados sobre como os participantes avaliavam a IAgen como ferramenta de apoio na construção de histórias de acordo com a MAS-JH a grande maioria, 87,2% julgou ser muito útil, como apresentado no Gráfico 3.

Gráfico 3 - Avaliação do participantes em relação ao uso das IAgen como ferramenta de apoio para criação de histórias



Fonte: Autoria própria (2025)

Quando questionados sobre os benefícios dessa união, um número considerável de pessoas destacou o auxílio com a **criatividade** para gerar as histórias. Além disso, nas falas dos participantes, conforme Quadros 10 e 11, aspectos como a agilidade e a facilidade no processo de criação das histórias no contexto da MAS-JH se utilizar a IAgen como ferramenta de apoio, pois permite que o trabalho seja feito com qualidade em um período menor de tempo **contribuindo com a prática docente**.

Quadro 10 - Fala dos participantes em relação a criatividade que as ferramentas de IAgen proporciona

PARTICIPANTE	FALA
P04	A criatividade de desenvolver as imagens e ajudar na ideia do conteúdo.
P22	Auxiliou de maneira criativa com ideias para implementação na atividade.
P28	Facilita a escrita e a ilustração da história.
P30	É uma ferramenta que auxilia escritores a expandir seus horizontes, otimizar o processo criativo e produzir trabalhos de maior qualidade.
P45	Um dos principais benefícios foi a criatividade, principalmente quando estamos com poucas ideias de enredo, a IA pode ser muito útil nesse momento.
P47	Inovadoras, criativas, estimuladoras acessíveis

Fonte: Autoria própria (2025)

Quadro 11 - Fala dos participantes em relação a produtividade que as ferramentas de IAgen proporciona

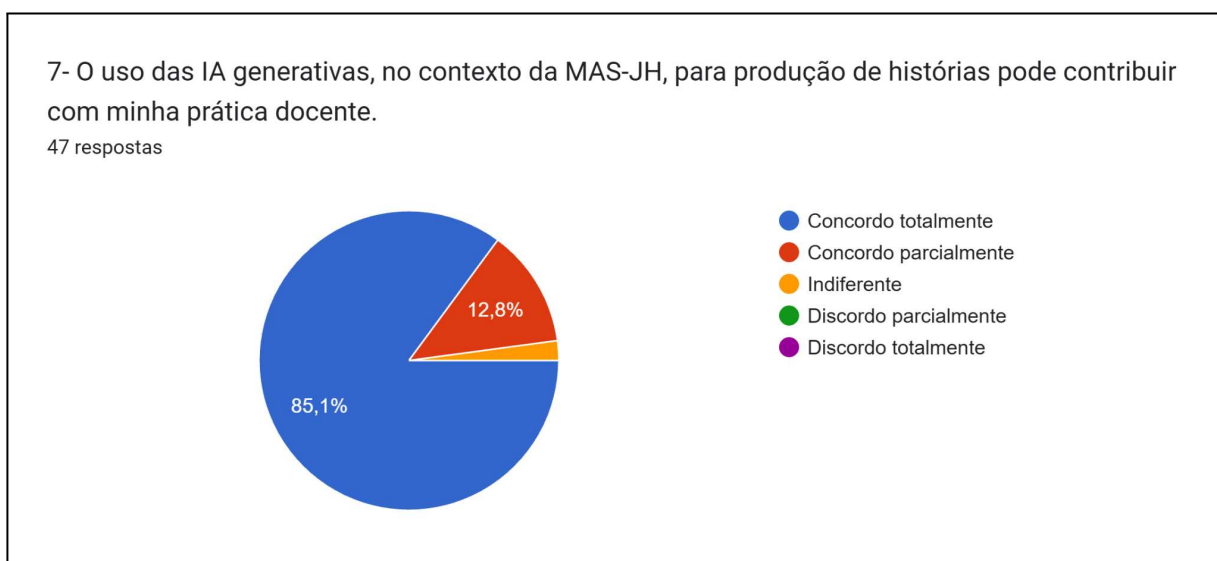
PARTICIPANTE	FALA
P03	Percebi que há muitas formas para contribuir na aprendizagem dos estudantes. O benefício é a produtividade e otimização do tempo.
P07	Praticidade, agilidade
P11	O tempo (as histórias são geradas muito rapidamente) e a qualidade das imagens.
P12	A rapidez do trabalho
P13	A rapidez e qualidade das produções fornecidas pela IA.
P25	FACILITAÇÃO DE TRABALHO
P35	Velocidade e personalização na criação de histórias.
P39	Principalmente a agilidade
P42	Agilidade no processo da criação da história

Fonte: Autoria própria (2025)

Outra questão que evidencia a aceitação dos participantes é quando questionados sobre as contribuições que as IAgen podem trazer para sua prática docente, de acordo com o

Gráfico 4, 85,1% concorda totalmente que essa contribuição é válida, isso reforça a percepção de que a IAgen é um recurso com grande potencial para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem por meio da criação de histórias mais criativas e personalizadas. Um número menor de participantes declarou concordar parcialmente, sinalizando reconhecimento pela ferramenta, porém talvez pelas dificuldades, muitas vezes, enfrentadas pelos próprios professores em utilizar as ferramentas ou pela infraestrutura das escolas que não permitem total acesso, deixou os participantes um pouco inseguros.

Gráfico 4 - Avaliação dos participantes em relação à contribuição da IAgen na sua prática docente



Fonte: Autoria própria (2025)

Além das porcentagem expostas no Gráfico 4, podemos observar a contribuição da IAgen no contexto da MAS-JH por meio de respostas abertas, que reforçam os resultados quantitativos, evidenciando que os professores reconhecem o potencial das IAgen, e percebem nelas uma oportunidade de tornar suas suas aulas mais criativas e alinhadas às demandas atuais dos alunos, como pode-se perceber no Quadro 12. Inclusive as respostas destacam que a possibilidade de elaborar histórias com imagens mais atrativas e personalizados e adaptadas à realidade da turma, torna as aulas mais dinâmicas e envolventes, despertando a curiosidade indo além da reprodução de conteúdos. De acordo com as falas dos participantes da oficina abordagem lúdica, desperta o **engajamento dos alunos** e transforma o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais prazerosa e memorável, promovendo não apenas o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também socioemocionais.

Quadro 12 - Falas dos participantes em relação ao engajamento dos alunos proporcionado pela proposta aplicada

PARTICIPANTE	FALA
P03	[...] deixa os materiais pedagógicos mais atrativos e de forma personalizada.
P04	A imagem sempre auxilia nas aulas , faz o aluno ficar mais atento
P08	Novas estratégias de ensino com ludicidade
P09	Apresentando os conteúdos de forma mais interessante para os estudantes
P10	O uso das IA generativas, no contexto da MAS-JH irá contribuir muito, tonando aulas mais atrativas e participativas. Concordo plenamente que a IA contribuiu para a produção de histórias baseadas na MAS _JH.
P17	Essas histórias contribuem para atrair e manter a atenção dos alunos
P18	É tão amplo e adaptável que pode ser aplicado na maioria dos conteúdos tradicionais, migrando o trabalho docente tradicional para a metodologia ativa.
P21	Esse tipo de prática estimula o interesse dos alunos.
P22	É uma estratégia que os alunos adoram.
	O uso das IA generativas oferecem diversas possibilidades para tornar o ensino mais dinâmico, personalizado e engajador.
P30	O uso das IA generativas oferecem diversas possibilidades para tornar o ensino mais dinâmico, personalizado e engajador.
P41	Com o aprendizado dessa metodologia é possível aplicá-la de forma mais simples e prática em diferentes situações/disciplinas/conteúdos, tornando as aulas mais dinâmicas e proveitosas pois já é bem conhecido que "o movimento favorece a aprendizagem", e uma vez que incluímos as crianças na história de forma ativa fazemos com que ela aproveite melhor o conteúdo e se aproprie dele adequadamente.
P43	Contribui muito pois traz inúmeras ferramentas tecnológicas que podem ser utilizadas em sala de aula, enriquecem o aprendizado, torna os alunos ativos e participativos, transforma aulas tradicionais em aulas mais atrativas e envolventes.
P45	o Uso das IA generativas tem grande potencial para enriquecer a prática docente, especialmente ao fomentar a criatividade, a empatia e o engajamento dos estudantes.

Fonte: Autoria própria (2025)

Relacionando o Gráfico 4 com o Quadro 12, comentários como “*o Uso das IA generativas tem grande potencial para enriquecer a prática docente, especialmente ao fomentar a criatividade, a empatia e o engajamento dos estudantes.*” e “*Concordo plenamente que a IA contribuiu para a produção de histórias baseadas na MAS_JH.*” ilustram o entusiasmo de quem concordou totalmente com a contribuição das IAgen para o ensino. Entre aqueles que concordaram parcialmente, as falas revelam certa cautela, destacando a necessidade de maior domínio técnico e de melhores condições estruturais para o uso das tecnologias, como na afirmação: “*A proposta é boa, mas exige prática e recursos que nem sempre temos disponíveis*”. O único participante indiferente não justificou amplamente sua resposta, mas essa minoria sugere que, apesar da aceitação majoritária, ainda há professores que não conseguem visualizar, de imediato, a aplicação prática em seu contexto.

O reconhecimento quase unânime das potencialidades do uso das IAgen pelos participantes pode estar relacionado ao fato de que a participação na oficina ocorreu de forma espontânea, dentro de uma disciplina escolhida por interesse próprio a qual aborda diferentes tipos de metodologias ativas. Isso favoreceu o engajamento nas atividades explorando novas possibilidades pedagógicas. A troca de experiência durante os encontros e nos trabalhos em grupo fez com que as tecnologias fossem percebidas como um recurso potencializador do processo educativo.

Apesar de um número expressivo de participantes terem apontado a IAgen como algo positivo, um participante avaliou todos os aspectos abordados no formulário como irrelevantes, sendo eles: diversidade de recursos e metodologia de ensino; uso de ferramentas digitais; capacidade de motivar o aluno em relação ao conteúdo proposto; capacidade de motivar o professor; agilidade no planejamento docente e capacidade de personalização do ensino. Cabe mencionar que em nenhuma das questões o participante justificou a sua resposta, deixando aos pesquisadores poucos subsídios para análise.

Acredita-se que tal avaliação negativa não necessariamente reflete uma rejeição total à IAgen, mas pode transmitir limitações de familiaridade, resistência à inovação, dificuldade de contextualização pedagógica ou inseguranças éticas e técnicas.

O reconhecimento do valor das IAgen pelos participantes indica que, com o devido suporte formativo e condições adequadas de infraestrutura, essas ferramentas podem se consolidar e fazer parte do dia a dia na educação, como aliadas no processo de ensino,

contribuindo para a construção de experiências pedagógicas mais envolventes e alinhadas às demandas do século XXI.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao momento de finalizar esta pesquisa, retomando seu percurso, objetivos e principais achados. Ao longo deste trabalho, buscou-se investigar as possibilidades de integrar a IAgem com a MAS-JH, por meio de uma oficina pedagógica voltada à formação de professores de diferentes áreas de ensino, alunos regulares ou externos do mestrado profissional da UTFPR. As análises apresentadas permitiram compreender potencialidades, contribuições, desafios e estratégias percebidos por professores na utilização da IAgem na aplicação da MAS-JH em contextos educacionais. A seguir, destacamos os principais pontos que evidenciam o alcance dos objetivos estabelecidos e as contribuições que esta investigação oferece à prática docente.

O primeiro objetivo específico desta pesquisa foi elaborar uma oficina pedagógica para professores de diferentes áreas e níveis de ensino, propondo a conciliação da IAgem com a MAS-JH, criando um espaço formativo que fosse, ao mesmo tempo, inovador, acessível e aplicável ao contexto escolar. Sua construção foi fundamentada em pressupostos teóricos que defendem a importância da ludicidade, da autoria e do engajamento no processo de ensino-aprendizagem. A oficina representou, portanto, não apenas uma estratégia metodológica, mas também uma tentativa concreta de materializar a integração entre tecnologia e metodologia ativa, sendo o alicerce para os desdobramentos investigativos do trabalho.

Aplicar a oficina e coletar dados, por meio de um formulário no *Google Forms*, a respeito de contribuições e desafios na integração da IAgem com a MAS-JH na prática docente com um grupo diversificado de professores, provenientes de diferentes áreas do conhecimento e níveis de ensino, o segundo objetivo, permitiu uma experiência rica e multifacetada. Essa diversidade contribuiu para ampliar as possibilidades de análise e revelou a flexibilidade e adaptabilidade da proposta, demonstrando que a o uso de ferramentas de IAgem associada a MAS-JH, pode ser compreendida e utilizada em múltiplos contextos educacionais. A interação entre os participantes evidenciou distintas interpretações e criações a partir dos mesmos recursos, reforçando o caráter autoral e criativo da oficina. Além disso, possibilitou observar como os professores, mesmo com diferentes níveis de familiaridade com a tecnologia, conseguiram se engajar na atividade e oferecer o seu melhor mostrando que com o esforço, dedicação e um pouco de estudo pode-se chegar a grandes resultados.

Analisar os dados coletados identificando as potencialidades e os desafios no uso da IAgem como ferramentas para auxiliar os professores na construção de histórias, o terceiro objetivo específico, pode-se perceber que essa integração ampliou a visão dos docentes sobre o uso pedagógico da IAgem, como um suporte facilitador do planejamento e desenvolvimento de histórias de acordo com o contexto do conteúdo a ser abordado. O caráter prático da oficina possibilitou testar, em tempo real, a aplicabilidade e pertinência dessa proposta inovadora no cenário educacional contemporâneo.

Além disso, as respostas obtidas por meio do formulário aplicado ao final da oficina evidenciou múltiplas **potencialidades** da proposta apresentada. Os participantes destacaram aspectos como a agilidade no processo de criação das histórias, personalização dos conteúdos, ilustrações que tornam a história mais atrativa. Também foi recorrente a percepção de que a oficina proporcionou uma forma inovadora e aplicável ao contexto escolar em diferentes áreas e níveis de ensino. Esses dados reforçam o potencial da IAgem associada a MAS-JH, de ampliar o engajamento dos alunos e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, favorecendo práticas mais significativas e centradas no protagonismo dos alunos.

A identificação das contribuições e **desafios** da articulação entre a IAgem e a MAS-JH revelou elementos importantes para refletir sobre sua aplicação no cotidiano escolar. Entre as contribuições mais evidenciadas pelos participantes, destacou-se a economia de tempo na elaboração de histórias, criatividade e a facilidade na construção das histórias com recursos visuais atrativos. Por outro lado, surgiram desafios significativos, como a dificuldade em elaborar comandos (*prompts*) eficazes para a criação de imagens onde se mantivesse as características físicas do personagem principal (herói), limitação de recursos grátis em algumas ferramentas, a necessidade de maior familiaridade com os recursos disponíveis e a implementação de recursos tecnológicos por parte das instituições de ensino. Esses achados indicam que, embora a integração entre IA e storytelling seja promissora, ela exige preparo, formação continuada e tempo para que os professores se apropriem das ferramentas e possam utilizá-las de forma crítica e pedagógica.

Pensando na dificuldade de gerar *prompts* que mantivesse o personagem, 6 meses depois da aplicação do produto, o mesmo foi replicado, e agora um dos progressos mais notáveis diz respeito à criação de personagens e imagens, que apresentam resultados mais coerentes e esteticamente aprimorados, mesmo quando os *prompts* não são elaborados de forma detalhada. Essa evolução demonstra o potencial crescente da integração entre as

metodologias ativas e as inteligências artificiais no campo educacional, apontando para um cenário cada vez mais favorável à inovação e à personalização das práticas pedagógicas sem alterar as características físicas, com o passar do tempo da aplicação da oficina, pode ser que a atualização das ferramentas possam vir a suprir essas necessidades levantadas na aplicação.

Como proposta para trabalhos futuros, sugere-se analisar as percepções dos professores a respeito do engajamento dos estudantes na aprendizagem a partir de histórias produzidas com o uso da IAgem integrada à MAS-JH. Essa etapa permitirá compreender melhor o impacto dessa integração no processo de ensino e aprendizagem, fortalecendo o papel da tecnologia como aliada do professor na construção de experiências educativas mais relevantes.

Diante dos resultados obtidos, é possível afirmar que os objetivos desta pesquisa foram alcançados. A elaboração e aplicação da oficina pedagógica com o intuito de integrar o uso da IAgem para construção de histórias de acordo com a MAS-JH, mostrou-se viável e relevante para o contexto educacional. A análise das respostas dos professores que participaram revelou que a proposta contribuiu consideravelmente para ampliar as formas de ensinar e despertar o interesse pelo uso consciente da IAgem nas salas de aula. Ao mesmo tempo, foram apontados desafios importantes, como a necessidade de usar e praticar as ferramentas para gerar resultados mais adequados e a necessidade de apoio das instituições de ensino ao uso e disponibilização das ferramentas. Mesmo com os desafios apresentados pode-se concluir pelo envolvimento, a troca de experiências e o interesse demonstrado pelos participantes que o caminho proposto é promissor e que a pesquisa contribuiu para a inovação pedagógica e também para a reflexão sobre o papel da formação continuada diante das transformações tecnológicas que atravessam o campo educacional.

Para finalizar deixo a minha mensagem: “O professor, enquanto herói de sua própria jornada na escola, segue reinventando caminhos e ressignificando práticas, reafirmando que a essência da educação está no coração humano e que a tecnologia, quando guiada com sensibilidade, torna-se uma poderosa aliada na construção de um futuro mais criativo, ético e colaborativo”.

REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 14. reimpr. São Paulo: Pensamento, 2013.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HANNUCH, Waldirês Estevam. **Novas aprendizagens do século XXI e o Storytelling como Metodologia Ativa: uma jornada heroica rumo a sala de aula**. 2024. 146 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio-PR, 2024.
- IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza**. São Paulo: Cortez, 2000.
- LEE, Kai-Fu. **Inteligência artificial**. Rio de Janeiro: Globalivros, 2019.
- MARCHI, Caio Favero. **O cérebro eletrônico que me dá socorro: os impactos da Inteligência Artificial Generativa e os usos do ChatGPT na Educação**. 2023. 210 p. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo - SP, 2023.
- MAYERLE FILHO, Mario. **Utilizando o ChatGpt para transformar sua vida**. São Paulo: Ed. do autor, 2023.
- MICROSOFT. **Bing Image Creator**. Disponível em: <https://www.bing.com/create>. Acesso em: 13 abr. 2025.
- MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 2-25.

NASCIMENTO, Eriberto Oliveira do. **Desenvolvimento da transferência de aprendizagem via redes neurais artificiais profundas na modelagem do índice de transmissão da fala**. 2023. 199 f. Tese (Doutorado em Engenharia Mecânica) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba - PR, 2023.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PERRENOUD, Philippe. **Dix compétences pour enseigner: une invitation au voyage**. [S.l.]: Université de Genève, Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Éducation, 2000.

Disponível em:

https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2000/2000_30.html#copyright. Acesso em: 30 jul. 2025.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2014.

TREVISAN, Fernando Pissuto. A pirâmide de Glasser aplicada no ensino a distância. **Revista Camalotes**, v. 1, n. 2, p. 30-40, 2022.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 17.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

VOGLER, Chistopher. **A jornada do escritor - estrutura mítica do escritor**. 3. ed. 8. reimp. São Paulo: Alephh, 2015.

APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA A PESQUISA DE KELI GESSICA MARTINELLO COSTA

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Título do Projeto de pesquisa:

Pesquisador Responsável: Mestranda Keli Gessica Martinello Costa

Orientadora: Professora Doutora Michelle Klaiber

Co-orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva

Você está sendo convidado(a) para participar deste Projeto de Pesquisa sob minha responsabilidade.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato pelo meu WhatsApp ou meu e-mail para os esclarecimentos que forem pertinentes.

Celular: (46) 991037460 (WhatsApp) ou e-mail: kelimartinello@gmail.com

Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale ao final da próxima seção os itens referentes ao seu consentimento livre e esclarecido.

Destaco que sua participação é indispensável para esta pesquisa, mas ela é livre.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo analisar a viabilidade de utilização de Inteligências Artificiais Generativas para a construção de histórias de acordo com a Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do Herói.

2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários digitais referentes a sua participação em momentos de sensibilização dos conceitos e em atividades práticas por meio de oficina. Esses encontros serão na forma presencial síncrona.

3. A sua participação nesta pesquisa como profissional da educação* terá o auxílio de algumas estratégias e recursos tecnológicos de ensino e aprendizagem para otimizar as práticas pedagógicas como também as ações no âmbito educacional.

*entende-se por profissional da educação: professores, supervisores, orientadores educacionais, coordenadores, gestores de educação, ou seja, todos os profissionais graduados que atuam na educação.

Este questionário tem o intuito de realizar uma pesquisa qualitativa de natureza interpretativa envolvendo a sua percepção e experiência em relação à Metodologia Ativa Storytelling e os recursos apresentados. Os dados coletados serão utilizados para análise e elaboração da minha dissertação, bem como produto educacional, sendo garantido o anonimato de seus participantes. Este questionário levará, no máximo, 5 (cinco) minutos.

Desde já agradecemos à sua colaboração e participação.

** Indica uma pergunta obrigatória*

1. E-mail *

2. Caso concorde com este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assinale * os seguintes itens:

Marque todas que se aplicam.

Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a qualquer momento a minha concordância.

Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.

Declaro que estou ciente que meu nome será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade e se desejar terei livre acesso a todas as informações que prestei por meio deste instrumento de pesquisa.

Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados em anais de eventos, periódicos, capítulos de livros e livros.

3. Nome do participante *

4. CPF *

5. Celular para contato *

65

6. Qual é a sua formação?

7. 1- Em relação ao desempenho da ministrante, avalie os seguintes aspectos: *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Concorda fortemente	Concorda	Sem opinião ou indiferente	Discorda	Discorda fortemente
Apresentou e explicou o conteúdo de forma significativa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foi respeitosa e cordial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mostrou-se organizada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Promoveu a interação entre pares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Respondeu as dúvidas e demais interações	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. 2- Como você avalia a oficina apresentada em termos de relevância para a sua prática docente, em relação aos seguintes aspectos:

Marcar apenas uma oval por linha.

	Muito relevante	Relevante	Pouco relevante	Irrelevante
Diversidade de recursos e metodologia de ensino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso de ferramentas digitais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Capacidade de motivar o aluno em relação ao conteúdo proposto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Capacidade de motivar o professor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agilidade no planejamento docente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Capacidade de personalização do ensino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. **Caso tenha respondido "irrelevante" em algum aspecto da questão anterior, justifique.**

10. **3- Como você avalia o uso das IA generativas apresentadas na oficina como ferramentas de apoio na construção de histórias?** *

Marcar apenas uma oval.

- Muito útil
- Útil
- Pouco útil
- Inútil

11. **4- Quais foram os principais benefícios que você percebeu no uso das IA generativas na elaboração da história?** *

12. **5- Quais foram as principais dificuldades que você percebeu no uso das IA generativas na elaboração da história?** *

13. **6- Você se sente preparado para o uso das IA generativas em sua prática docente?**

Marcar apenas uma oval.

- Muito preparado
- Suficientemente preparado
- Pouco preparado
- Não preparado

14. **Justifique sua resposta anterior dizendo quais aspectos precisariam ser melhorados ou aprofundados.** *

15. **7- O uso das IA generativas, no contexto da MAS-JH, para produção de histórias pode contribuir com minha prática docente.**

Marcar apenas uma oval.

- Concordo totalmente
- Concordo parcialmente
- Indiferente
- Discordo parcialmente
- Discordo totalmente

16. **Justifique sua resposta anterior** *

69

17. **8- Utilize este espaço para relatar dúvidas, críticas, sugestões e elogios.** *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE B – PRODUTO EDUCACIONAL



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas,
Sociais e da Natureza
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina

Keli Gessica Martinello Costa

**NARRATIVAS QUE TRANSFORMAM: UMA OFICINA SOBRE
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E METODOLOGIA
ATIVA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

**LONDRINA
2025**

KELI GESSICA MARTINELLO COSTA

**NARRATIVAS QUE TRANSFORMAM: UMA OFICINA SOBRE
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E METODOLOGIA
ATIVA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

**Narratives that transform: A workshop on generative artificial intelligence
and active methodology in teacher training**

Produto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Grupo de Estudo e Pesquisa em Ensino Multidisciplinar e Aprendizagem Transdisciplinar (GEPEMAT).

Orientadora: Profa. Dra. Michelle Andrade Klaiber

Coorientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva

**LONDRINA
2025**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Quadro 1: Descrição técnica do produto educacional.....	15
Quadro 2 - Quadro 2: Planejamento dos encontros	20

LISTA DE SIGLAS

MAS – JH – Metodologia Ativa Storytelling – Jornada do Herói.

IAgen - Inteligência Artificial Generativa

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	14
1. PRODUTO EDUCACIONAL.....	15
3. OFICINA.....	18
4. PLANEJAMENTO.....	18
7. MOMENTO DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - MAPEA.....	24
REFERÊNCIAS.....	25
APÊNDICE A – FORMULÁRIO DE APLICAÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO EDUCACIONAL.....	26

APRESENTAÇÃO

O produto educacional apresentado foi desenvolvido e aplicado no Programa de Pós Graduação e Ensino - PPGEN, buscando desenvolver novas práticas educacionais que pudessem contribuir com o engajamento dos alunos e também com o trabalho dos professores. Intitulado: “*Heróis da Educação: Construindo a Jornada do Herói no Mundo da Inteligência Artificial*” este material apresenta uma proposta de oficina pedagógica voltada para professores, com o objetivo de explorar as potencialidades das Inteligência Artificial IAgem na elaboração de histórias, a partir das fases da história proposta pela Metodologia Ativa Storytelling-Jornada do Herói.

Ao articular teoria e prática, o material apresenta uma sequência didática estruturada com apresentação de slides e o passo a passo para trabalhar todos os conteúdos que a pesquisadora organizou para que seja possível formar o professor e ele consiga aplicar em sala de aula aquilo que está sendo proposto. Além disso, o material é composto por atividades orientadas e sugestões de uso de ferramentas digitais, com o intuito de incentivar os educadores a incorporarem novas tecnologias e metodologias em sua prática, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, colaborativo e significativo.

Este produto destina-se a professores de todas as etapas de ensino. O material foi planejado com base em referenciais teóricos que discutem metodologias ativas, Storytelling, MAS-JH e uso das IAgem, além de ter sido testado em contexto real por meio de uma oficina com docentes de diferentes áreas. Dessa forma, busca-se contribuir com a formação continuada de professores, oferecendo subsídios teóricos e práticos para a utilização consciente e criativa de novas tecnologias no espaço escolar.

1. PRODUTO EDUCACIONAL

Quadro 1: Descrição técnica do produto educacional

Título	Heróis da educação: Construindo a Jornada do Herói no mundo da Inteligência Artificial Generativa.
Finalidade	Explorar a utilização da IAgem para elaboração de histórias de acordo com a Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do Herói, proporcionando recursos visuais mais atrativos para os educandos e contribuindo com a prática docente.
Categoria deste produto	Oficina da MAS - JH na modalidade de ensino virtual e síncrono.
Estruturação do Produto	A oficina deve ser organizada em três momentos: 1ª) Apresentação da MAS-JH; 2ª) Apresentação de ferramentas de Inteligência Artificial generativa e a construção de prompts 3ª) Utilizar a IAgem na construção de narrativa segundo a MAS-JH.
Disponibilidade	Ilimitada
Divulgação	Formato digital e online
Idioma	Português
Cidade	Londrina - Paraná
País/ano	Brasil/2025
Carga horária	12 horas
Participantes	47 professores de diferentes áreas do conhecimento e níveis de ensino

Fonte: Autoria própria

O presente produto educacional foi desenvolvido como parte integrante da pesquisa do curso de Mestrado em Educação. Trata-se de uma oficina de formação continuada para professores da Educação Básica, com foco no uso da IAgen como ferramenta e apoio na produção de histórias de acordo com a MAS-JH.

A oficina teve como objetivo principal proporcionar uma formação teórico-prática sobre a Inteligência Artificial Generativa, aliada ao uso da Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do Herói, com vistas à criação de propostas pedagógicas significativas e inovadoras. Foram abordados fundamentos teóricos sobre Metodologias Ativas, Storytelling, MAS-JH, reflexões sobre práticas pedagógicas significativas, e experimentações com ferramentas de IA generativa (como geradores de texto e imagem), explorando seu potencial como suporte à construção de histórias e sequências didáticas.

A formação foi realizada de forma remota, por meio da plataforma Google Meet, contando com a participação de 47 professores de diferentes áreas do conhecimento e níveis de ensino. Os encontros foram síncronos e ocorreram em três momentos distintos, com duração de 4 horas cada, totalizando 12 horas de carga horária formativa. A metodologia adotada foi dialógica, prática e interativa, estimulando a troca de experiências entre os participantes e a construção coletiva de conhecimentos.

Como parte da oficina, foram organizados materiais de apoio, exemplos de narrativas criadas com IA, sugestões de ferramentas e propostas de aplicação em sala de aula, visando à replicabilidade da proposta e o fortalecimento da autonomia docente no uso de tecnologias educacionais.

A aplicação do produto educacional demonstrou a **viabilidade e relevância da proposta**, apontando que o uso da IAgen aliada a MAS-JH pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, engajar alunos de forma significativa e despertar a criatividade e o protagonismo dos professores em suas práticas pedagógicas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Abordaremos aqui aspectos teóricos que fundamentaram este produto educacional permitindo relacionar objetivos, estratégias de ensino e conteúdos abordados com base em teorias reconhecidas, garantindo coerência entre o que está sendo proposto e os conhecimentos já reconhecidos.

Este produto educacional preocupa-se em utilizar uma forma mais lúdica e prática para abordar os conteúdos fundamentais para cada etapa do ensino, considerando que para que se tenha uma aprendizagem concreta e efetiva deve-se utilizar de diferentes estratégias e procedimentos para transmitir o conhecimento.

Glasser (2011), ao construir sua pirâmide para determinar a melhor forma de interação com o conteúdo visando uma aprendizagem mais efetiva, essa ideia não se confirma. Este autor destaca a importância da mudança de metodologia para que o aluno possa se apropriar dos conceitos, tendo em vista que pela memorização ele não consegue consolidar os seus conhecimentos. Neste viés, as metodologias ativas são aquelas que apresentam os melhores resultados para aprendizagem. Em suas pesquisas, os resultados da utilização delas para a aprendizagem estariam entre 70% e 95%.

Além disso deve-se levar em consideração que cada indivíduo tem uma forma individual de aprender, portanto, utilizamos uma metodologia ativa que consegue envolver várias áreas das quais as pessoas processam informações, como a visual, auditiva e a cinestésica tornando o conteúdo mais dinâmico, assim engajando e motivando o aluno a aprender determinado assunto.

Segundo Moran (2018, p. 6)

A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las.

A MAS-JH emerge apoiada em estudos que destacam o papel das narrativas na construção de sentido, na motivação e no engajamento, possibilita a mudança de estratégias buscando as que promovem a criatividade, o pensamento crítico e habilidades

socioemocionais, alinhando-se aos princípios das metodologias ativas, nas quais o aluno é protagonista de seu aprendizado..

A contação de histórias para fins pedagógicos não apenas amadurece e amplia o pensamento existente, mas também, cria sinapses e capacita ainda mais o indivíduo. Esta abordagem é fundamental para a formação do pensamento crítico e, irrefutavelmente, para a criação de formadores de opinião. Diante desse cenário, torna-se crucial repensar a maneira de ensinar, colocando o aluno como protagonista do seu conhecimento, guiado pelas mãos e olhos dos seus docentes, considerando as percepções dos professores ao implementar a MAS – JH em disciplinas distintas (Hannuch, 2024, p.16)

Pensando em novas metodologias de ensino e em novas tecnologias, outro ponto importante que vem para agregar na sala de aula, tanto para professores quanto para alunos, é a Inteligência Artificial generativa, de acordo com Mayerle Filho (2023), as ferramentas de inteligência artificial podem contribuir de diferentes maneiras no cotidiano, auxiliando desde a redação de documentos até a resolução de questões específicas, como a programação e o design gráfico, além de responder a perguntas com base em informações disponíveis.

Portanto, a articulação entre a IAgem e a MAS-JH apresenta-se como uma proposta inovadora e relevante para os processos de ensino e aprendizagem. A fundamentação teórica sustenta a pertinência do produto educacional, demonstrando que ele está ancorado em referenciais atuais da educação e da tecnologia, buscando responder aos desafios contemporâneos da prática docente e possibilitando novas formas de mediação pedagógica.

3. PLANEJAMENTO DA OFICINA

1. Título da oficina: Heróis da educação: Construindo a jornada do herói no mundo da Inteligência Artificial

2. Público-alvo:

Professores da educação básica e superior de diferentes áreas do conhecimento e níveis de ensino, matriculados como aluno externo ou regular em um Programa de Pós Graduação em Ensino.

3. Carga horária:

16 horas (distribuídas em 4 encontros de 4 horas cada)

4. Modalidade:

Online – encontros síncronos por meio da plataforma Google Meet

5. Número de participantes:

47 professores

6. Objetivo geral:

Proporcionar uma formação teórico-prática sobre a Inteligência Artificial Generativa, aliada ao uso da Metodologia Ativa *Storytelling* - Jornada do Herói, com vistas à criação de propostas pedagógicas significativas e inovadoras.

7. Objetivos específicos:

- Compreender os fundamentos e o potencial pedagógico da IAgem na educação.
- Explorar o uso da inteligência artificial generativa como ferramenta de apoio à criação de narrativas de acordo com a MAS-JH
- Desenvolver propostas pedagógicas integrando a MAS-JH e a IAgem, contextualizadas à realidade dos participantes.
- Refletir sobre as possibilidades e limites da aplicação dessas ferramentas no cotidiano escolar.

8. Metodologia:

A oficina adota uma abordagem interativa e participativa, os encontros combinaram momentos

expositivos (apresentação de conceitos e ferramentas), experiências práticas (criação de narrativas adaptadas ao conteúdo trabalhado pelo docente), discussões em grupo e socialização das produções. A IAgem foi apresentada como uma aliada à prática docente, promovendo o protagonismo do professor na construção de materiais e estratégias.

9. Recursos utilizados:

- Plataforma Google Meet (para os encontros)
- Ferramenta *ChatGPT*, *BingImageCreator*, *PixVerse* (IA generativa)
- *Mentimeter* e *Canva* para interação e registro das produções.
- *BookCreator* para socialização das produções.
- *Figma*, para socialização de ideias.

10. Cronograma dos encontros:

Quadro 2: Planejamento dos encontros

Qual encontro?	Carga horária	Conteúdo	Link do material
Encontro 1	4 horas	Abertura e acolhida. Despertar o interesse nas metodologias ativas apresentando a importância do uso de metodologias ativas em sala de aula e o impacto das narrativas na aprendizagem. Apresentar a história do <i>Storytelling</i> mostrando de onde surgiu, iniciando com os estudos de Campbell sobre os mitos, dando sequência por Vogler ao estudar o Livro de Campbell e por fim a Metodologia Ativa <i>Storytelling - Jornada Herói</i> , desenvolvida pela Me. Waldirês	<p>Metodologias ativas https://gamma.app/docs/A-Importancia-das-Metodologias-Ativas-em-Sala-de-Aula-rcyjhc86r5a162</p> <p>Linha do tempo sobre o Storytelling https://create.piktochart.com/beta/teams/31619127/saved/64449185?from=ai_app</p> <p>Apresentação da Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do herói. https://create.piktochart.com/beta/teams/31619127/saved/64449185?from=ai_app</p> <p>Apresentação de atividades utilizando a integração da IAgem com a MAS-JH</p>

		<p>Estevam Hannuch. Explicação de um conteúdo trabalhado com os alunos da pesquisadora que envolvia a IAgem e a MAS-JH. Por fim, os participantes são divididos em grupos e precisam encontrar na história “Os três Porquinhos” a fase correspondente ao número do grupo o qual participa.</p>	<p>aplicada pela pesquisadora na escola que a mesma trabalha</p> <p>Atividade identificando as fases da Jornada do Herói https://docs.google.com/document/d/1R6ucP81f-O3Elv8Pd1dIvcJqbeV3faoTPK5M9pQxhO8/edit?usp=sharing</p>
Encontro 2	4 horas	<p>Histórico da IA e na sequência apresentar ferramentas de IA generativa que serão utilizados para construir a história baseada nas fases do herói, <i>(ChatGPT/Gemini, PixVerse, BingImageCreator)</i> na criação de personagens e roteiros narrativos. Início da elaboração de propostas pedagógicas com base em temas curriculares dos participantes. Separar em grupos de acordo com a área do conhecimento que cada participante atua. Fazer o acompanhamento e orientação em tempo real de acordo com a necessidade de cada grupo.</p>	<p>Introdução a Inteligência Artificial Generativa https://gamma.app/docs/Introducao-a-Inteligencia-Artificial-Generativa-c6upagvj7104slo</p> <p>Explorar as ferramentas de IAgem online: <i>BingImageCreator, PixVerse, IA do Canva, ChatGPT, Gemini.</i> Ferramenta de criação de livro <i>BingImageCreator</i></p> <p>Atividade: Reescrever a fase da história analisada na aula anterior, deixando-a mais mágica e envolvente, com o uso da IA de texto. Em seguida criar uma imagem para esse fase utilizando a AI generativa de imagem. https://www.canva.com/design/DAGv5Cm2cjo/UMXC07P-VUubh_gVYjOtfO/edit?utm_content=DAGv5Cm2cjo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p> <p>Levantamento do tema para as histórias https://www.figma.com/board/g1vojhPdAT7ZOEUqNy1zO3/Escolha-o-tema-da-hist%C3%B3ria?node-id=0-1&t=PjCf4gZlj9lV63wR-1</p> <p>Iniciar a escrita das histórias</p>

			utilizando a IAgen para produzir a escrita e também a ilustração.
Encontro 3	4 horas	Socialização das produções, discussão coletiva sobre possibilidades, desafios e cuidados éticos no uso da IAgen na sala de aula para produzir conteúdos educacionais e mais especificamente utilizada na MAS-JH. Encerramento com roda de conversa e avaliação da oficina.	Avaliação final https://drive.google.com/file/d/1CQWyJb2TUviJ7ehLTRgBUmSIYX9HXYUZ/view?usp=sharing

Fonte: Autoria própria

11. Avaliação:

A avaliação da oficina se deu de modo formativo, ao longo de todo o processo. Foram considerados o engajamento dos participantes, a qualidade e pertinência das propostas elaboradas, a participação nas discussões e a autoavaliação dos docentes sobre o aprendizado adquirido. Ao final da oficina, foi realizada uma roda de conversa com devolutivas orais e, posteriormente, um formulário com a avaliação final sobre a ministrante, o conteúdo abordado e a aplicabilidade da proposta.

12. Considerações finais sobre o planejamento:

O planejamento foi pensado para promover um equilíbrio entre teoria e prática. A flexibilidade do ambiente online permitiu a participação de professores de diversas regiões, enriquecendo o processo formativo.

Um ponto interessante de se ressaltar, é que para uma possível replicação desta oficina seria interessante deixar um tempo a mais reservado para explicar as funcionalidades das

ferramentas tendo em vista que alguns profissionais ainda não tinham o mínimo conhecimento e tiveram dificuldade para realizar a atividade proposta.

A testagem prévia do material produzido durante a prototipagem com o grupo GPEMAT contribuiu para que tivesse uma pessoa mais especializada no grupo que ajudou na questão dessas dúvidas que surgiram das pessoas menos familiarizadas com as tecnologias emergentes, além de aprimorar o formato, ajustando tempos, clareza de instruções e recursos utilizados, de modo a garantir o alinhamento com os objetivos do produto educacional.

4. MOMENTO DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - MAPEA

A avaliação da oficina foi planejada para garantir que se pudesse utilizá-la não só para avaliar os participantes, mas a prática pedagógica utilizada pela ministrante, para que se pudesse aperfeiçoar a oficina de acordo com aquilo que foi proposto, ou de acordo com a aprendizagem e entendimento daquilo que era apresentado. Para isso, foram utilizadas diferentes estratégias de coleta de dados durante e após a aplicação da oficina, com o intuito de obter um panorama amplo sobre o impacto e os pontos de melhoria.

A avaliação inicial ocorreu durante a fase de prototipagem, com o grupo GPEMAT, do qual a pesquisadora faz parte. Essa etapa foi fundamental para testar as atividades, verificar a clareza e a viabilidade dos conteúdos e ajustar o que fosse necessário antes da aplicação oficial. Por meio do *feedback* dos participantes do grupo, foi possível identificar aspectos que necessitavam de ajustes, garantindo que a proposta estivesse alinhada aos objetivos e fosse adequada para o público-alvo.

Na aplicação oficial da oficina, a avaliação envolveu a participação dos professores durante a realização das atividades propostas no decorrer dos encontros, foram convidados a refletir sobre a aplicabilidade das utilizações da IAgem aliada a MAS-JH no seu desenvolvimento profissional. Além disso, pode ser avaliado os trabalhos produzidos apresentados para todos os presentes.

Ao final da oficina, aplicou-se um formulário avaliativo com perguntas sobre a atuação da ministrante, a oficina em si, a opinião dos alunos sobre a utilização da IAgem para construir histórias de acordo com MAS-JH. Assim, o processo avaliativo não apenas certifica o cumprimento dos objetivos propostos, mas também contribuiu para avaliar a prática apresentada, o conteúdo, e a proposta contribuindo assim para a construção de um material mais consistente, efetivo e alinhado com as demandas reais dos educadores.

REFERÊNCIAS

HANNUCH, Waldirês Estevam. **Novas aprendizagens do século XXI e o Storytelling como Metodologia Ativa**: uma jornada heroica rumo a sala de aula. 2024. 146 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio-PR, 2024.

MAYERLE FILHO, Mario. **Utilizando o ChatGpt para transformar sua vida**. Guarulhos - SP: Ed. do autor, 2023.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 2-25.

TREVISAN, Fernando Pissuto. A pirâmide de Glasser aplicada no ensino a distância. **Revista Camalotes**, v. 1, n. 2, p. 30-40, 2022.

VOGLER, Chistopher. **A jornada do escritor** - estrutura mítica do escritor. 3. ed. 8. reimp. São Paulo: Alephh, 2015.