



## CONSTRUINDO NARRATIVAS EM CO-CRIAÇÃO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Glaucia Silva da Rosa Johann

**Resumo:** Com o avanço das tecnologias de inteligência artificial (IA), surgiram novas oportunidades relacionadas à construção de narrativas. Este trabalho investiga o processo de co-criação de narrativas envolvendo alunos de uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental de uma escola da Rede Municipal de Educação de Canoas/RS e a Linguagem Estocástica Generativa (LEG) ChatGPT. Este trabalho emerge da seguinte problemática: Como a Linguagem Estocástica Generativa ChatGPT pode contribuir para o processo de escrita e escrita dos alunos dos anos iniciais?. O objetivo é apresentar e discutir uma prática pedagógica desenvolvida em processo de co-criação entre alunos e a LEG ChatGPT a fim de potencializar o desenvolvimento da escrita dos alunos. A pesquisa, de natureza qualitativa, se apropriou do método cartográfico de Pesquisa-Intervenção para a produção e a análise dos dados. Neste sentido, a abordagem escolhida permitiu acompanhar os atos conectivos entre os alunos e a IA, bem como identificar os elementos que compõem essa nova dinâmica de pensar e problematizar o processo de aprendizagem. Como resultados foi possível compreender que a co-criação de histórias com a LEG ChatGPT promoveu um maior engajamento dos alunos nas atividades de leitura e escrita. Além disso, a experiência proporcionou um ambiente lúdico e engajador, favorecendo a imaginação e a criatividade dos alunos. Assim, a co-criação de narrativas com LEG ChatGPT apresenta-se como uma potente e inovadora abordagem que amplia a compreensão de escrita dos alunos, bem como instiga a colaboração entre entidades humanas e não humanas na criação de conhecimento.

**Palavras-Chave:** Inteligência Artificial. Prática Pedagógica. Narrativa.

### 1. INTRODUÇÃO

Nos últimos meses, temos acompanhado o crescente desenvolvimento da inteligência artificial (IA). Muito embora o conceito e surgimento da inteligência artificial não seja algo novo, essa tecnologia passou a receber destaque e fazer

parte das discussões nos mais diversos setores da sociedade após o lançamento da Linguagem Estocástica Generativa (LEG) ChatGPT<sup>1</sup> em novembro de 2022. O salto evolutivo desta recente IA e maneira como ela se desenvolve rapidamente causou um "espanto" em muitas pessoas e ela chegou a ser vista por alguns setores da sociedade mesmo como uma "ameaça a sociedade", tanto que o Instituto Future of Life<sup>2</sup>, emitiu uma carta aberta, solicitando solenemente um intervalo reflexivo no avanço da Inteligência Artificial. Tal documento contou com assinaturas de distintas personalidades eminentes dos setores empresariais e científicos.

No entanto, apesar deste movimento e esforço para travar os avanços da IA por parte de alguns setores da sociedade, não houve sucesso. As empresas de desenvolvimento tecnológico do setor prosseguiram com suas atividades, buscando incessantemente o aprimoramento e a potencialização de suas criações. Além disso, outras grandes empresas, como a Google<sup>3</sup>, também passou a divulgar seus planos relacionados ao desenvolvimento de sua IA.

Diante desse cenário, compreende-se que IA chegou para ficar e transformar as diversas esferas de nossa sociedade. Neste sentido, é fundamental refletir, de forma aprofundada, sobre como a educação vai se apropriar das tecnologias de IA, a fim de repensar os espaços de aprendizagem, as metodologias e as práticas pedagógicas.

É nesse contexto que emerge o problema que dá origem ao artigo "Como a Linguagem Estocástica Generativa ChatGPT pode contribuir para o processo de escrita dos alunos dos anos iniciais?" O objetivo é apresentar e discutir uma prática inventiva desenvolvida em processo de co-criação entre alunos e LEG ChatGPT a fim de potencializar o desenvolvimento da escrita dos alunos.

O artigo está organizado em cinco seções: a primeira apresenta uma breve introdução da temática abordada no artigo; a segunda descreve a metodologia que será desenvolvida ao longo do percurso; a terceira apresenta algumas reflexões acerca do referencial que sustenta o artigo; a quarta apresenta e discute alguns

---

<sup>1</sup> O ChatGPT, ou Generative Pre-trained Transformer, é uma plataforma de conversação de inteligência artificial (IA) criada pela OpenAI, ele se destaca por sua habilidade em fornecer respostas lógicas e coerentes, abrangendo desde questões simples até as mais complexas. Disponível em: <https://chat.openai.com/auth/login>

<sup>2</sup> Entidade sem fins lucrativos, dedica seus esforços à análise das ameaças primordiais à perpetuação da vida humana.

<sup>3</sup> Em julho de 2023, chegou ao Brasil o Bard, inteligência artificial da Google e concorrente direta do ChatGPT.

dados produzidos da investigação e; a última seção elabora as considerações finais sobre a investigação.

## **2. METODOLOGIA**

A pesquisa de natureza qualitativa se apropria do método cartográfico de Pesquisa-Intervenção de Passos, Kastrup e Escóssia (2020) para a produção e a análise dos dados. O método proposto busca acompanhar os processos sem estabelecer previamente um caminho a seguir. Nesse percurso, destaca-se a relação inseparável entre o fazer e o conhecer, onde o saber vai se constituindo por atos conectivos que transcendem as fronteiras entre seres humanos e não humanos, numa abordagem inovadora e inventiva.

O método visa acompanhar processos, sem pré-definir um caminho a ser traçado. Neste percurso, evidencia-se a relação indissociável entre o fazer e o conhecer, na qual o conhecimento emerge em atos conectivos transorgânicos, portanto, entre entidades humanas e não humanas, numa perspectiva inventiva.

A pesquisa apresenta-se como um território existencial que vai se constituindo ao ser habitado pelos participantes da pesquisa, segundo Kastrup segundo nesse caso uma turma de 34 alunos do quarto ano de uma Escola Municipal Ensino Fundamental de Canoas, no Rio Grande do Sul e a professora-pesquisadora-cartógrafa.

A cartografia é guiada por pistas. No presente artigo iremos evidenciar a pista do funcionamento da atenção do cartógrafo, a qual é compreendida como aberta e concentrada, variando em quatro movimentos: rastreio, toque, pouso e reconhecimento atento. Esses quatro movimentos, auxiliam o pesquisador-cartógrafo a compreender como emerge o processo inventivo de co-criação das narrativas junto com a LEG ChatGPT. Nesta investigação o rastreio tem início a partir da inquietação do pesquisador-cartógrafo, que ao habitar o território da pesquisa, percebe as dificuldades dos alunos em relação à leitura e escrita ao utilizarem os chromebooks no ambiente do laboratório de informática.

Nesse contexto, realiza uma varredura de campo para compreender de que forma e quais tecnologias poderiam otimizar esse processo, potencializando, por conseguinte, o desenvolvimento do aprendizado dos alunos.

O toque é a segunda variação de atenção, é algo que é destacado e ganha cuidado no processo de investigação, conforme Kastrup (2020), ele pode levar tempo para acontecer, ter diferentes graus de potencialidade e revelar diferentes entradas do percurso. Assim, na medida em que o toque foi emergindo nesta pesquisa, ele trouxe à tona uma série de reflexões acerca de como acontece o processo de aprendizagem dos alunos na contemporaneidade. Segundo Schlemmer (2021, p.46),

os processos de ensino e de aprendizagem se desenvolvem a partir das problematizações do tempo/mundo presente, num percurso de invenção e transubstanciação da Educação potencializado por metodologias inventivas (Schlemmer, 2018) e práticas pedagógicas inventivas, simpoiéticas e gamificadas (Schlemmer, 2020).

Nesta perspectiva é que compreende-se que problematização do tempo e do mundo presente deve ser o ponto de partida para o desenvolvimento dos processos de ensino e de aprendizagem na contemporaneidade. Desta forma, compreende-se que a educação do tempo e do mundo presente precisa ser entendida como um percurso de invenção uma vez que vivemos em constante movimento de mudança, em busca da transformação das práticas pedagógicas a fim de potencializar a aprendizagem dos alunos.

A partir do toque iniciou-se o movimento do pouso. O pouso indica a parada e focalização da investigação. Nesse sentido, o pouso, a parada - o zoom, envolveu planejamento das atividades que iriam compor as aulas, incluindo o desenvolvimento da proposta junto com os alunos e a LEG ChatGPT. E neste movimento de mergulho na experiência emerge o reconhecimento atento.

Segundo Oliveira, Andrade e Schlemmer (2022, p.46) “no Reconhecimento Atento, o espaço da observação se reconfigura, enquanto o pesquisador-cartógrafo realiza a análise aprofundada da investigação”.

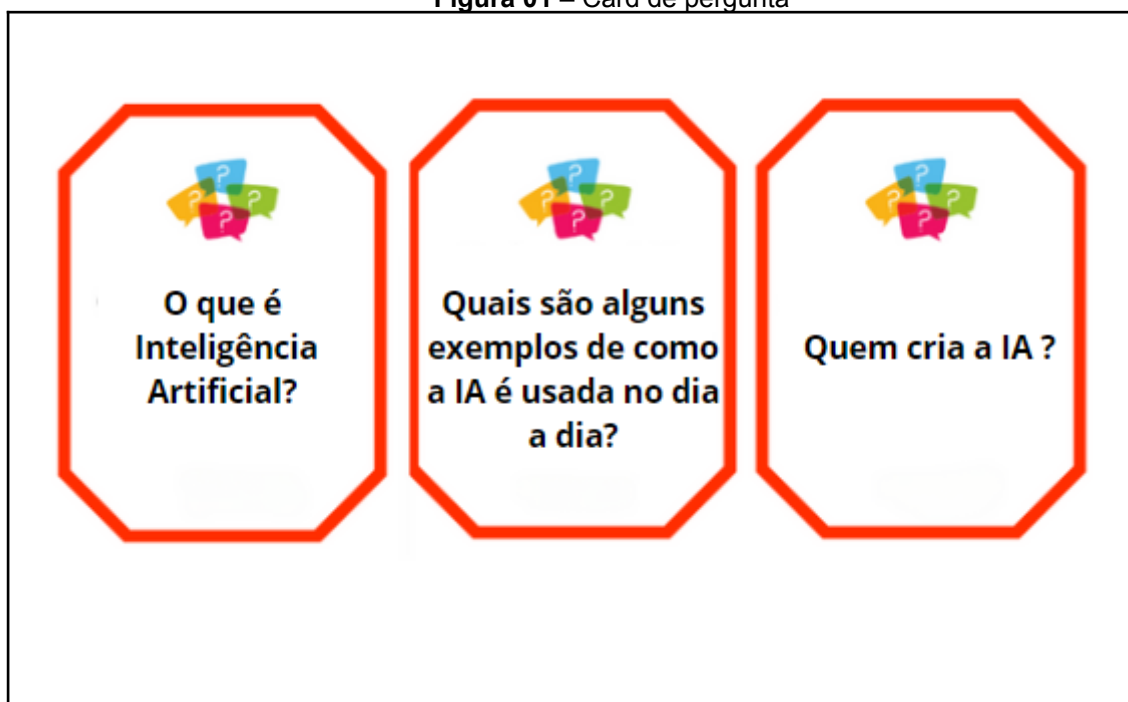
A fim de facilitar a apresentação, organizei o reconhecimento atento em duas seções. A primeira parte será abordada nesta seção, em que apresentarei o espaço de observação, e a segunda será apresentada a análise e discussão do percurso investigativo.

O processo de co-criação com a LEG ChatGPT foi desenvolvido em quatro aulas que serão brevemente apresentadas aqui. A primeira aula foi uma introdução

ao assunto inteligência artificial para entender o que os alunos conheciam e qual era a compreensão que os mesmos tinham em relação ao conceito de IA.

Para isso foi realizada uma roda e onde foi proposta a dinâmica “Cards: Perguntas e Respostas sobre Inteligência Artificial” para turma. Veja a seguir algumas das questões apresentadas nos card.

**Figura 01 – Card de pergunta**



**Fonte:** Arquivo próprio

Foram apresentados 18 cards diferentes, cuja as respostas eram realizadas por meio de uma dinâmica que lembrava a brincadeira o “limão entrou na roda”<sup>4</sup>, onde, em quem parasse a música, o aluno participante pegava um card e respondia à pergunta correspondente. Após este momento os alunos foram convidados a assistir um vídeo sobre IA e depois a responder uma pergunta na plataforma mentimeter<sup>5</sup>. O resultado desse momento deu origem a seguintes a nuvem de palavras:

**Figura 02 – Nuvem de palavras**

<sup>4</sup> Brincadeira infantil popular.

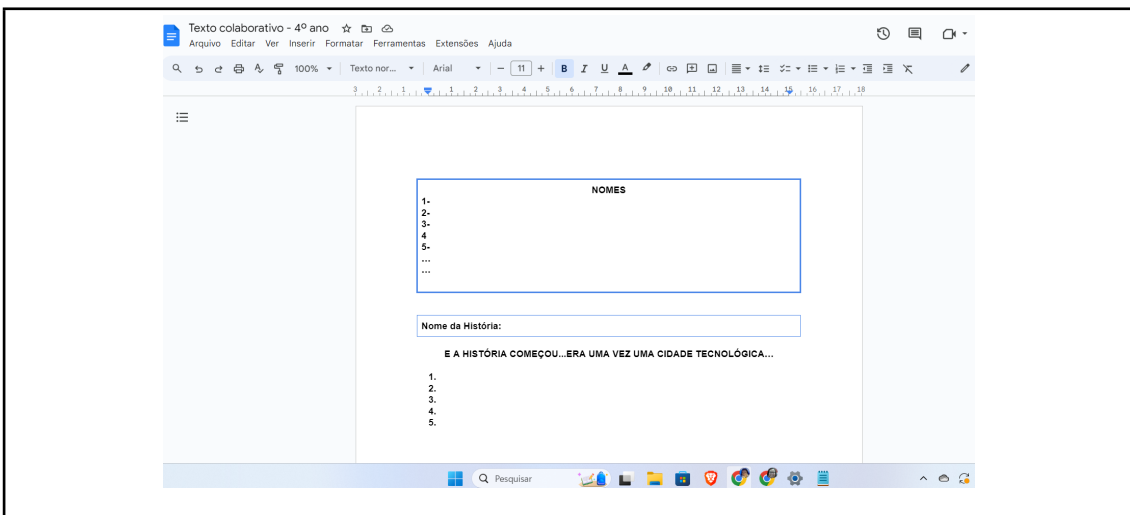
<sup>5</sup> <https://www.mentimeter.com/pt-BR>



Fonte: Arquivo próprio

Já na segunda aula os alunos foram convidados a realizar a leitura da história “A cidade tecnológica de Maria” de Silvana Correia da Silva e Carlos Augusto Pessoa de Brum em seus *Chromebooks*, a partir desta leitura surgiram algumas questões: A nossa cidade é tecnológica? Quais tecnologias encontramos em nossa cidade? Como será a nossa cidade daqui alguns anos com os avanços das tecnologias? A partir dessas questões, problematizamos como e quais são os benefícios desses avanços tecnológicos em nossas vidas e para cidade, em seguida foi proposto que os alunos elaborassem uma história colaborativa no Google documentos a fim de apresentar essa cidade tecnológica .

Figura 03 – Organização da proposta no Google documentos .

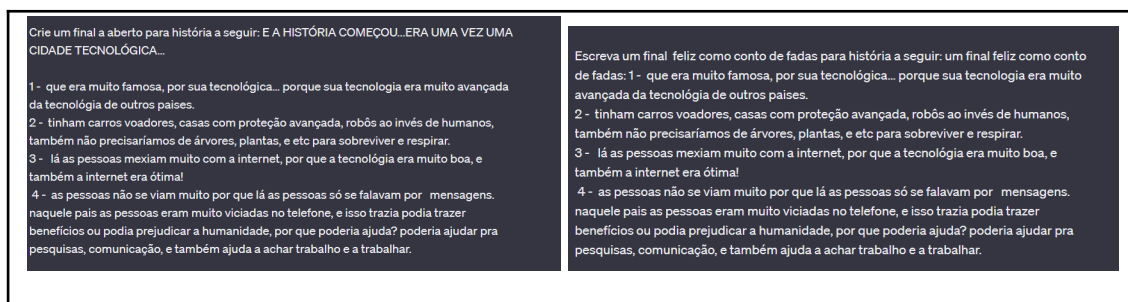


Fonte: Arquivo próprio

Na terceira aula iniciamos a construção do final das histórias com a ajuda do LEG ChatGPT. Inicialmente, conversamos sobre as histórias elaboradas pelos grupos, depois foi problematizado como as IAs poderiam nos ajudar a elaborar um final para histórias.

A finalização da narrativa aconteceu na quarta aula, nesta aula colocamos os textos já estruturados pelos alunos no ChatGPT e pedimos que, a partir daqueles textos, fosse elaborado três tipos de finais: um aberto, um final feliz como conto de fadas e outro surpreendente. Observe a seguir na sequência os prompts que foram enviados ao ChatGPT:

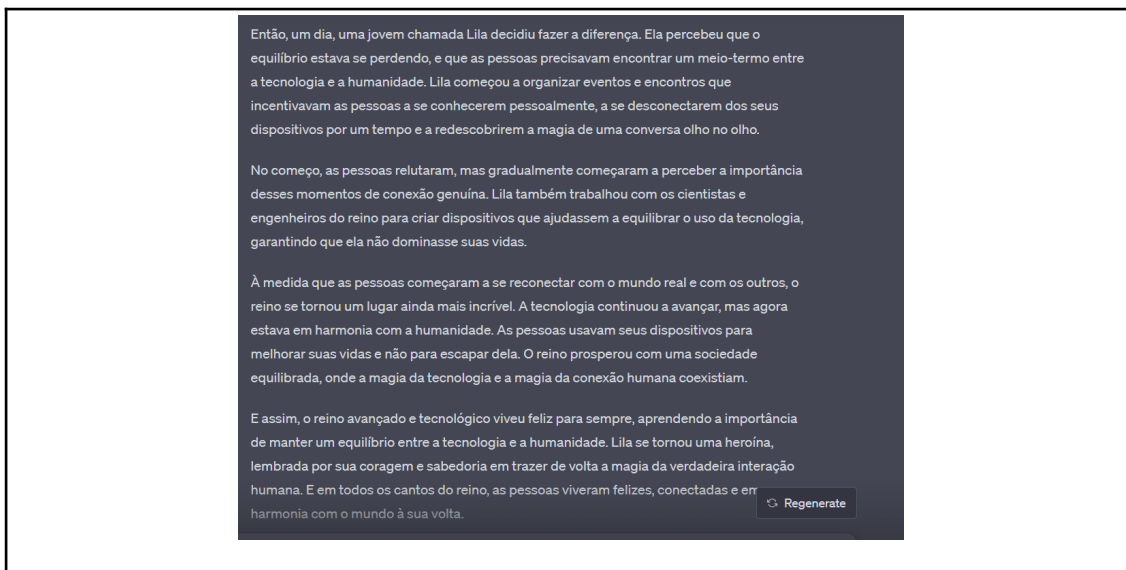
**Figura 04** – Prompts enviados ao ChatGPT por um dos grupos.



Fonte: Arquivo próprio

A partir destes comandos de prompts, observamos o movimento da inteligência artificial em ação. Os prompts que compartilhamos com a LEG ChatGPT serviram como fontes de criatividade, resultando em desfechos surpreendentes que encantaram os alunos. Veja um desses desfechos:

**Figura 04** – Texto co-criado com LEG ChatGPT.



**Fonte:** Arquivo próprio

Conforme a LEG ChatGPT foi apresentando direções inesperadas para o texto desenvolvido, os alunos começaram a se envolver e explorar outras perspectivas de narrativas suas histórias. Neste momento ficou evidente o potencial desta prática, pois os alunos começaram a se engajar com o processo de escrita bem como a explorar a sua criatividade.

### 3. REFERENCIAL TEÓRICO

Estamos vivenciando uma mudança de civilização que irá desestabilizar as economias e indústrias, bem como a política e ética (Accoto,2023). Com toda essa transformação que a sociedade está passando em tempo de inteligência artificial, a educação também começa a enfrentar desafios e empasses significativos.

A sociedade contemporânea não está mais em uma interação entre humano e objeto. Conforme Di Felice (2020) estamos vivendo em uma era entre inteligências, por isso não mais socio-técnica, mas um habitar redes, conectivo, atópico, numa perspectiva ecológica complexa. Segundo Di Felice (2023),

[...] as evoluções das formas de conectividade que caracteriza as principais experiências da nossa época, as mudanças climáticas, a pandemia, as inovações digitais e a nossa relação com os data, é fácil constatar a inadequação do nosso modelo de complexidade baseado nas oposições homem-técnica-natureza. (Di Felice, 2023, 42)



Assim, considerando os diversos acontecimentos e avanços que tivemos nos últimos anos e meses, torna-se ainda mais evidente que a forma antiga de pensar sobre as coisas, em gavetas, onde tecnologia e natureza eram vistas como opostas, não se sustenta mais. Conforme o autor tudo está interligado de maneira complexa, deste modo é que compreendemos que precisamos repensar nossa forma de entender e habitar o mundo.

Esse contexto, exige novos elementos epistemológico, teóricos e metodológicos, que conforme Paladini e Schlemmer (2022, p.3) “precisam ser traduzidos na arquitetura educacional, envolvendo as pedagogias, o currículo, os conteúdos, as metodologias e as práticas”. Com isso, teremos o potencial de transformar e inovar nossas práticas e vivências no contexto educacional.

Portanto, é de suma importância compreender as potencialidades que essa transformação está causando e ainda vai causar em nossas vidas. Por isso, a escola enquanto espaço de aprendizagem deve propor um espaço aberto ao diálogo e exploração da inteligência artificial, segundo Soares (2023),

A escola tem de se adaptar. Não pode diabolizar a Inteligência Artificial, mas é necessário insistir naquilo que esta nunca vai conseguir dar a cada um dos nossos alunos: a sua marca única, pessoal e intransmissível. Mostrar-lhes os benefícios que podem tirar destas novas ferramentas, gratuitas, com informação quase infinita e quase sempre precisa.

Sendo assim, cabe à escola, enquanto instituição de ensino, problematizar o desenvolvimento de práticas pedagógicas em co-criação com as diferentes inteligências artificiais, a fim de que essas potencializem o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, é papel das instituições também promover o desenvolvimento da consciência ética e responsável dos alunos em relação à apropriação destas tecnologias.

#### **4. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO**

A prática pedagógica foi desenvolvida com o intuito de potencializar o desenvolvimento da escrita dos alunos no processo de co-criação com a LEG ChatGPT. O percurso desta prática foi pensado para quatro encontros, que ocorreram no mês de julho e agosto de 2023 durante as aulas do projeto de tecnologia da informação e comunicação.

O caminho de uma vivência em um território, no âmbito dos anos iniciais, é atravessado pela ludicidade e imaginação, o que potencializa o ato de inventar. Logo após a leitura do início da história os alunos já começaram a imaginar como seria uma cidade tecnológica, e em seguida perceberam que já estamos cercados por inúmeras tecnologias em nossa vida cotidiana e na própria cidade, o que a qualifica como uma "cidade tecnológica".

O fato de já estarmos vivendo imersos e conectados a diversas tecnologias facilitou o processo de escrita dos alunos que fluiu, sem dificuldades para pensar no que escrever sobre o assunto. Por ser uma temática do interesse dos alunos, eles estavam muito animados para realizar a escrita colaborativa. Após o momento de escrita colaborativa no google documentos, os alunos foram provocados sobre como as tecnologias de inteligência artificial poderiam nos auxiliar neste processo de escrita. Em seguida o aluno A1<sup>6</sup> falou “podemos usar o ChatGPT, profe” em resposta a sua sugestão foi problematizado se ele conhecia e/ou já tinha explorado tal tecnologia, bem como os demais alunos. A resposta do aluno A1 foi que “nunca usei, só o meu pai no trabalho da faculdade” e os demais não tinham ouvido falar.

Na sequência deste diálogo inicial os alunos foram apresentados a LEG ChatGPT e iniciamos nosso processo de co-criação. Então colocamos o primeiro texto desenvolvido por um dos grupos e exploramos os seguintes *prompts*<sup>7</sup>: “ChatGPT me apresente outro final para essa história”, depois foi sugerido “ChatGPT me ajude a elaborar um final surpreendente para essa história” e por fim pedidos que o “ChatGPT apresenta um final de conto de fadas para essa história”.

Cada comando de *prompt* gerou uma versão diferente da história, o que chamou muito a atenção dos alunos, como segundo o aluno A2: "O ChatGPT é mais inteligente do que nós, consegue pensar histórias rápidas". Outro aspecto que chamou a atenção dos alunos foi que a narrativa, construída em co-criação com a LEG ChatGPT, estava escrita de forma correta, sem erro de português.

Um outro aspecto levantado pelos alunos é que, mesmo com a intervenção da IA na construção da narrativa da história, ela ainda manteve as ideias apresentadas no prompt inicial enviado por eles. Segundo o aluno A3: “ChatGPT precisa das nossas ideias para pensar”, nesta fala fica em evidência o processo de

---

<sup>6</sup> Com o intuito de preservar a anonimidade dos alunos envolvidos, adotaremos uma codificação composta por uma letra e um número para identificar individualmente cada participante.

<sup>7</sup> Linha de comando

co-criação entre entidade humana e não humana, pois aluno entende que a IA co-cria a partir da interação com ele. Além disso, fica evidente através das falas dos alunos que a IA neste contexto emerge como uma tecnologia potencializadora das capacidades criativas humanas.

Durante o percurso de construção da narrativa foi interessante acompanhar a reação dos alunos ao LEG ChatGPT, pois ao mesmo tempo em que os alunos foram percebendo a capacidade da IA em gerar conteúdo de forma ágil e inteligente, eles também perceberam que essa capacidade geradora é potencializada e construída com intervenção humana.

Além disso, ao longo do percurso de construção da narrativa, os alunos notaram que desenvolver suas narrativas em co-criação com LEG ChatGPT resultou em uma melhora significativa na qualidade da escrita do texto. Essa compreensão ressalta o fortalecimento da IA enquanto potencializadora do desenvolvimento e aprimoramento das habilidades de escrita dos alunos neste contexto. Contudo, essa prática pedagógica evidenciou como a tecnologia de IA, como a LEG ChatGPT, pode ser integrada de maneira potente e problematizadora no contexto educacional, incentivando a criatividade, a colaboração e o desenvolvimento da habilidade de escrita.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao revisitar o problema de pesquisa que originou este artigo após as experiências percorridas durante a prática, é evidente que a LEG ChatGPT se revela como uma tecnologia potente para auxílio das habilidades de escrita dos alunos. A LEG ChatGPT, enquanto uma tecnologia que desafia o processo de aprendizado da escrita, demonstrou ser extremamente promissora. É relevante ressaltar que, ao longo desta investigação, notou-se que os alunos passaram a ser mais cuidados em relação às suas produções escritas após o desenvolvimento da prática.

No entanto, considero esta prática como um passo inicial em direção ao desenvolvimento de práticas inovadoras, inventivas e co-criadas em conjunto com a LEG ChatGPT, e entende-se que ainda é preciso ter muito cuidado e responsabilidade quanto ao aprimoramento das práticas envolvendo IAs.

## 6. REFERÊNCIAS

ACCOTO, Cosimo . A potência da latência: inteligência artificial generativa – textos, imagens, agentes. Cadernos IHU Idéias (UNISINOS) , v. 21, p. 7-31, 2023.

DI FELICE, Massimo. **A cidadania digital**. São Paulo: Paulus. 2020.

DI FELICE, Massimo . Depois do natural e do artificial. As hiperinteligências, os LLMs e as qualidades conectivas da episteme do terceiro milênio. Cadernos IHU Idéias (UNISINOS) , v. 21, p. 33-50, 2023

OLIVEIRA, L. C. de, ANDRADE, F. de, SCHLEMMER, E. Educação Onlife e Transformação Digital: a prática pedagógica inventiva “Novas Aventuras de Dom Quixote”. **Video Journal of Social and Human Research**, 1(2), 37-56. Disponível em: <https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.25>

Paladini, J., & Schlemmer, E. (2022). Narrativa Interativa Gamificada e Simpoiética: uma prática pedagógica inventiva para o ensino de Matemática. Revista Diálogos em Educação Matemática, 2022. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/redemat/article/view/14604>

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana. **Pistas do método da cartografia**: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2020.

SCHLEMMER, Eliane . A vida está On. Revista Educatrrix, São Paulo - SP, p. 44 - 51, 07 out. 2021.

Soares, A. (2023) ChatGPTnas Escolas: Um Admirável Mundo Novo?, PÚBLICO. Público.<https://www.publico.pt/2023/04/05/impar/opiniao/chatgpt-escolas-admiravel-mundo-novo-2045083>