



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.



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.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Quadro 1: Descrição técnica do produto educacional.....	7
Quadro 2 - Quadro 2: Planejamento dos encontros	12

LISTA DE SIGLAS

IAgem - Inteligência Artificial Generativa

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

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	6
1. PRODUTO EDUCACIONAL.....	7
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	9
3. PLANEJAMENTO DA OFICINA.....	11
4. MOMENTO DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM - MAPEA.....	16
REFERÊNCIAS.....	17

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 IAgen 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 IAgen 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.