

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGENS, TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO

VICTOR GUILHERME FEITOSA RODRIGUES DE ARAÚJO

CR(IA)NDO

Belo Horizonte

2024

VICTOR GUILHERME FEITOSA RODRIGUES DE ARAÚJO

CR(IA)NDO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Letras como requisito para a obtenção do título de Especialista em Linguagens, tecnologias e educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Correa Gomes Junior

Belo Horizonte

2024



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Curso de Especialização em Linguagem e Tecnologia

ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE
CURSO

Nome do aluno(a): VICTOR GUILHERME FEITOSA RODRIGUES DE ARAÚJO

Título do trabalho: CR(IA)NDO

Às 10 horas do dia 03 de fevereiro de 2024, reuniu-se a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação para julgar, em exame final, os trabalhos de conclusão de curso, requisito final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação. Abrindo a sessão, os professores da banca, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra ao(à) candidato(a) para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa do(a) candidato(a). Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Profa. Dra. Luciana de Oliveira Silva indicou a aprovação do candidato;

Profa. Dra. Marina Morena dos Santos e Silva indicou a aprovação do candidato;

Pelas indicações, o(a) candidato(a) foi considerado(a) aprovado.

Pontuação: 78,0

O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 03 de fevereiro de

Documento assinado digitalmente
LUCIANA DE OLIVEIRA SILVA
Data: 27/02/2024 10:48:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
MARINA MORENA DOS SANTOS E SILVA
Data: 26/02/2024 19:25:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

2024.

Profa. Dra. Luciana de Oliveira Silva

Profa. Dra. Marina Morena dos Santos e Silva

RESUMO

Pensar em aulas de tecnologia nos leva rapidamente à ideia tradicional de cursos de informática, onde o professor atua como guia para o uso de softwares e hardware. É eficaz para manuseio, mas o CFH (Ciclo de Formação Humana) acredita que é mais crucial construir conhecimento do que simplesmente manipular. Assim, surge este projeto pedagógico inovador que coloca os alunos no papel de protagonistas. Disciplinas como língua portuguesa, língua inglesa, literatura, filosofia e sociologia formam a base deste enfoque centrado no aluno. A inteligência artificial (IA) entra em cena para auxiliar na criação de contos, trazendo benefícios para o letramento digital e multiletramentos. A colaboração com a IA estimula a escrita criativa, fornecendo sugestões inovadoras e enriquecendo as histórias. Além disso, o processo envolve habilidades de pesquisa, contribuindo para o desenvolvimento do letramento digital. Essa parceria entre humanos e IA fortalece habilidades como trabalho em equipe e comunicação, essenciais nos multiletramentos. A criação de contos, integrando texto, imagens e sugestões da IA, permite a exploração de diversas linguagens e mídias. A IA também incentiva a experimentação linguística, introduzindo novas palavras e estilos literários. Isso não apenas expande o vocabulário dos alunos, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades linguísticas. O uso da IA na educação vai além do tradicional, impulsionando a criatividade, promovendo a participação ativa dos alunos e preparando-os para se destacarem na sociedade digital.

Palavras-chave: Inteligência artificial; Ciclo de formação humana; Contos; Multiletramentos; Escrita de contos.

ABSTRACT

Thinking about technology classes quickly brings us to the traditional idea of computer courses, where the teacher acts as a guide for the use of software and hardware. It is effective for handling, but CFH (Human Formation Cycle) believes that it is more crucial to build knowledge than simply manipulate. Thus, this innovative pedagogical project emerges, placing students in the role of protagonists. Subjects such as Portuguese language, English language, literature, philosophy, and sociology form the basis of this student-centered approach. Artificial intelligence (AI) comes into play to assist in the creation of tales, bringing benefits to digital literacy and multiliteracies. Collaboration with AI stimulates creative writing, providing innovative suggestions and enriching tales. Moreover, the process involves research skills, contributing to the development of digital literacy. This partnership between humans and AI strengthens skills such as teamwork and communication, essential in multiliteracies. Creating tales, integrating text, images, and AI suggestions, allows the exploration of various languages and media. AI also encourages linguistic experimentation by introducing new words and literary styles. This not only expands students' vocabulary but also contributes to the development of language skills. The use of AI in education goes beyond the traditional, boosting creativity, promoting active student participation, and preparing them to excel in the digital society.

Keywords: Artificial intelligence; Human Formation Cycle; Tales; Multiliteracies; Tale writing.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página inicial do website ChatGPT.....	28
Figura 2 – Página de criação de conta do ChatGPT.....	29
Figura 3 – Layout inicial do ChatGPT.....	29
Figura 4 – Layout inicial do ChatGPT com informações de <i>prompt</i> inseridas.....	29
Figura 5 – Resposta do ChatGPT.....	30
Figura 6 – Página inicial do <i>Stable Diffusion</i>	32
Figura 7 – Página de criação de conta do <i>Stable Diffusion</i>	33
Figura 8 – Layout inicial do <i>Stable Diffusion</i>	34
Figura 9 – Primeiro resultado da criação de imagem no <i>Stable Diffusion</i>	35
Figura 10 – Segundo resultado da criação de imagem no <i>Stable Diffusion</i>	35
Figura 11 – Página inicial do Bing.....	36
Figura 12 – Resultado de criação de imagem no Bing.....	36

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO.....	9
2 JUSTIFICATIVA.....	10
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
4 PÚBLICO-ALVO.....	15
5 OBJETIVOS.....	15
5.1 Objetivos de ensino.....	15
5.2 Objetivos de aprendizagem.....	15
6 ORIENTAÇÕES DE USO DAS FERRAMENTAS.....	16
6.1 ChatGPT.....	16
6.2 <i>Stable Diffusion</i>	19
7 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO.....	20
8 ATIVIDADES.....	22
8.1 Primeiro encontro.....	22
8.2 Segundo encontro.....	22
8.3 Terceiro encontro.....	23
8.4 Quarto encontro.....	24
8.5 Quinto encontro.....	25
8.6 Sexto encontro.....	26
8.7 Sétimo encontro.....	27
9 AVALIAÇÃO.....	28
10 MANUAL DO PROFESSOR.....	29
10.1 Orientações para preparação do projeto.....	29
10.1.1 ChatGPT.....	30
10.1.2 <i>Stable Diffusion</i>	32
10.2 Orientações para implementação do projeto.....	36
10.2.1 Primeiro encontro.....	37
10.2.2 Segundo encontro.....	38
10.2.3 Terceiro encontro.....	39
10.2.4 Quarto encontro.....	40
10.2.5 Quinto encontro.....	41
10.2.6 Sexto encontro.....	42
10.2.7 Sétimo encontro.....	43

10.2.8 Sugestões para evento de culminância.....	44
---	-----------

1 APRESENTAÇÃO

Em 2017, a secretaria municipal de Irecê deu início à implementação de um novo referencial curricular, chamado Referencial Curricular por Ciclo de Formação Humana. Com este novo modelo curricular, o município tem pretendido agir não só na formação do que se entende como formação escolar tradicional: português, matemática, ciências, história, etc. todas divididas em componentes curriculares específicos e encaixotados, sem nenhuma pretensão de pensar a transversalidade das matérias, fechando os olhos para a bagagem de mundo que o aluno traz consigo na mochila todos os dias. Mas com esta nova implementação, a secretaria de educação tem pretendido agir em um espaço mais amplo, dinâmico e, sobretudo, visando trazer para a cena o componente mais importante do contexto de ensino/aprendizagem: o aluno.

Este novo referencial curricular segue diretamente a BNCC e expande o ensino tradicional regular dividindo-o em áreas de conhecimento: Ciências humanas e suas tecnologias, responsável por discussões no campo da geografia, história, filosofia, ética, diversidade e religiosidade; Linguagens e suas tecnologias, responsável por discussões no campo da língua portuguesa, língua estrangeira, artes, educação física e tecnologias digitais da informação e comunicação; Ciências naturais, matemática e suas tecnologias, responsável por discutir e desenvolver o letramento científico e da aprendizagem de matemática; Estudos literários e suas tecnologias, responsável por partir da literatura e do texto para explorar todos os aspectos da humanidade. A matriz curricular dividida em eixos permite que haja uma interação fluida entre as disciplinas do mesmo eixo temático, seguindo a principal demanda da contemporaneidade, que é quebrar dicotomias para pensar A + B, não A ou B.

Para aprofundar ainda mais na transversalidade do ensino e aprendizagem, para além da divisão dos eixos temáticos, houve também a implementação dos ambientes de aprendizagem, que ficaram a cargo de cada escola implementar levando em consideração os seus contextos. Os ambientes são Corpo e Movimento, Música, Teatro, Capoeira, Xadrez, Robótica, Lógico-matemático, Judô, Dança, Experimentações Científicas, Cinema, Astronomia, Cultura Regional e Aprendizagem em Tecnologia, ambiente cujo este projeto pedagógico foi desenvolvido para ser implementado.

A ideia inicial dos ambientes é a de proporcionar aos alunos experiência diversas, para que eles possam desenvolver competências além das desenvolvidas na sala de aula regular. Este projeto proporciona a integralização dos eixos de linguagens, literatura, ciências humanas e tecnologia, dando para os alunos o protagonismo de serem os criadores e revisores das suas próprias construções literárias, em parceria com o Chat GPT.

Dentro do ambiente de tecnologia e com ajuda de inteligência artificial, os alunos serão estimulados a criarem os seus próprios contos. Ao fim, todos os contos serão reunidos em um livro, que será apresentado em um evento de culminância com autógrafos.

2 JUSTIFICATIVA

É compreensível que quando se pense em ambiente tecnológico e as atividades que serão desenvolvidas nele, rapidamente cheguemos à conclusão de que as aulas seguirão em um formato tradicional de cursos de informática. Nesta perspectiva, o professor agiria como um monitor, ensinando os alunos a utilizarem *softwares*, reconhecerem *hardware*, encorajando-os a explorarem as camadas mais interessantes e interativas do que o mundo digital dá como possibilidade. Não há como negar que existe efetividade neste tipo de metodologia, entretanto ela é muito mais sobre como manejar, do que sobre construir. Para o currículo por CFH, estas metodologias não se mostram suficientes, uma vez que o que se entende por aprendizagem, nesta matriz curricular, é a construção de conhecimento aliada ao protagonismo do aluno.

Em busca de dar conta desta importante demanda, este projeto pedagógico é pensado para ser desenvolvido no ambiente de tecnologia, a partir da criatividade e elaboração textual dos alunos, tendo como transversais os eixos de ciências humanas, linguagens e literatura, mais especificamente as disciplinas de língua portuguesa, língua inglesa (pois as inteligências artificiais que geram imagens atualmente só executam *prompts* em inglês, entregando resultados cada vez melhores a depender da estruturação dos substantivos e adjetivos descritos no comando), literatura, filosofia e sociologia, aliadas ao que se compreende hoje como aprendizagem tangencial e pedagogia por projetos (Pazello, 2005).

A integração da inteligência artificial (IA) na criação de contos apresenta uma série de benefícios no contexto do letramento digital e dos multiletramentos. Em primeiro lugar, a colaboração com a IA pode estimular a escrita criativa ao fornecer sugestões inovadoras para enriquecer as histórias, impulsionando a imaginação dos escritores. Além disso, o processo de criação de contos em parceria com a IA demanda habilidades de pesquisa, incentivando os participantes a buscar e incorporar informações precisas em suas narrativas. Esse aspecto contribui para o desenvolvimento de competências fundamentais no letramento digital, onde a capacidade de conduzir pesquisas é essencial.

A colaboração entre humanos e IA também aprimora as habilidades de trabalho em equipe e comunicação, aspectos cruciais nos multiletramentos. A capacidade de integrar as contribuições da IA às ideias dos escritores humanos promove uma abordagem colaborativa,

enriquecendo o processo criativo. A criação de contos utilizando-se de fontes diversas, como texto, imagens e sugestões, facilitada pela IA, possibilita a exploração de diversas linguagens e mídias. Isso amplia as habilidades nos multiletramentos, onde a compreensão e produção de narrativas em diferentes contextos são fundamentais.

A IA também incentiva a experimentação linguística ao introduzir novas palavras, estruturas de frase ou estilos literários. Essa exploração contribui para o desenvolvimento de habilidades linguísticas e a expansão do vocabulário dos escritores.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É a partir do olhar da pedagogia de projetos que este projeto pedagógico é estruturado e, é a partir dela que ele será executado. Ela consiste em uma prática de ensino e aprendizagem que preza pelo *meaning-making*, expressão que pode ser traduzida como “aprender fazendo”, ou “perceber/criar um sentido enquanto faz”. Esta perspectiva de ação pedagógica valoriza, sobretudo, os modos de conhecer e as formas de saber do aluno, pois toda compreensão e atribuição de sentidos a partir da construção da aprendizagem e da significação, perpassa e valoriza os seus conhecimentos prévios, suas vivências, inteligências e o próprio jeito como ele se enxerga no mundo.

Valorizar este tipo de aprendizagem significa ressignificar os processos avaliativos tradicionais, que seguem a cronologia do “estudar bastante” para depois “tornar-se competente” e “então agir no mundo”, a pedagogia de projetos posiciona os sujeitos, alunos e professores diretamente nas práxis, tratando concomitantemente de teoria e prática, de pensar e fazer (Jordão, 2014, p. 21). Na pedagogia de projetos, a escola é integrada a sociedade.

A escola tradicional age a partir de uma relação de poder, na maneira mais foucaultiana: operam em uma lógica de facilitação das trocas entre as pessoas, conhecimentos ou formas de conhecer, sempre passíveis de mudanças. No dentro/fora da escola, esta lógica opera na atribuição de valores a conhecimentos, favorecendo o *status quo*. Entretanto, a escola tem o poder de instaurar espaços com a finalidade de dar espaço a conhecimentos (e pessoas) discriminados e/ou silenciados, dando a eles importância e reconhecimento legítimos a partir de critérios específicos, possibilitando assim uma valorização real.

Um dos objetivos do trabalho escolar, na pedagogia de projetos, é justamente construir a escola como um espaço em que se pode *ver e ser de diferentes formas*, ou seja, um espaço em que a multiplicidade de sentidos é legitimada

e se torna produtiva [...] gerar formas novas de ver, fazer, ser e estar no mundo. (Jordão, 2014. p. 27).

O conceito de letramento, que já foi bastante fechado e confundido com alfabetização, hoje é tão amplo quanto a quantidade de galhos em uma grande árvore, e esta é uma boa metáfora: as raízes são como nós, seres aptos a utilizar a língua, dotados de singularidades; o tronco é a própria língua; os galhos são os diversos tipos de letramentos e, as folhas, flores e frutos são o produto final daquilo que começa lá embaixo. “O campo de estudos referidos ao letramento preocupa-se fundamentalmente com investigações sobre a escrita, seus usos, suas funções e seus efeitos tanto para o indivíduo quanto para a sociedade” (Terra, 2013, p. 30)”. O conceito ainda se estende um pouco mais, chegando a multiletramentos, para pensar as questões identitárias, um ponto de vista um tanto quanto freiriano e defendido por Orlando e Ferreira (2013).

O termo multiletramentos surgiu no intuito de englobar as atuais discussões referentes às novas pedagogias do letramento e difere do conceito de letramentos por este se referir à multiplicidade e variedade das práticas letradas da nossa sociedade e aquele fazer referência tanto à multiplicidade cultural quanto à semiótica de constituição dos textos. (Orlando, Ferreira, 2013, p. 425).

Atualmente, a concepção mais aceita a respeito do letramento digital, é a de que para o sujeito se tornar um sujeito “letrado no mundo cibernético”, é necessário que ele saiba manusear os aparelhos digitais com aptidão, ler textos, pesquisar e produzir textos, de forma satisfatória (Daley 2010; Snyder 2009; Dias e Novais 2009). Não é novidade para quase ninguém, no entanto é importante salientar que os ambientes virtuais estão cada vez mais inseridos em nossas vidas, das formas mais simples, como encurtando distâncias através de mensagens instantâneas, chamadas de vídeo etc., ou de formas um pouco mais complexas, virtualizando nossas vidas através dos diversos sistemas bancários e de identificação.

A pandemia do covid-19, que teve início no Brasil ainda no começo de 2020, evidenciou como o não investimento de tempo e recursos no letramento digital pode acabar fragilizando o ensino atual, sobretudo no ensino público. Então é importante que tenhamos ciência destes avanços no campo tecnológico e como eles influenciam na sala de aula. Nos caminhos que estamos percorrendo a paços largos, os celulares e demais objetos tecnológicos devem passar cada vez mais da proibição para a utilização pedagógica.

Saindo um pouco deste espaço e indo para a prática, ou seja, para a produção, tanto o professor quanto os alunos podem romper algumas das expectativas criadas neste ensino tradicional, como a de que o próprio professor é o arauto do conhecimento e que os alunos só

estão naquele espaço para aprender. Os *prompts* de comando que operarão o ChatGPT, a partir de uma lógica de elaboração de um texto já pré-desenvolvido, serão sempre adaptadas e seguirão a lógica da criatividade da criança envolvida, uma vez que o nível de detalhes e de exigência do *prompt* tem o poder de mudar completamente a perspectiva ou o modo de desenvolvimento do texto.

No E-book *ChatGPT do zero aos prompts avançados*, Edney Souza (2023) busca descomplicar o uso dos *prompts* da ferramenta, assim como também de alguma forma, ajuda o leitor a criar um horizonte de expectativas. Os *prompts* são os comandos ou linhas de comando que o usuário da ferramenta precisa introduzir para que a ferramenta execute uma ação, por exemplo: “elabore um texto triste, com 5 personagens, sendo eles duas mulheres, um lobisomem, um sapo e uma gaivota”. A partir deste comando, a ferramenta começará a formular uma história que dê conta de introduzir estes personagens e o tom esperado.

A ferramenta tendo entregado o resultado, cabe a nós lermos e compreender se este resultado atingiu ou não as nossas expectativas. As possibilidades de refino do texto, de introdução de elementos e de elaboração de história em cadeia, relacionada, só são limitadas pela nossa imaginação. Caso falte criatividade, você pode executar *prompts* que entreguem resultados relacionados, como: “preciso de 10 ideias sobre como estruturar um seminário com o tema bolo de pote”. Quanto mais detalhes, mais elementos poderão ser introduzidos no texto.

Sendo assim, o ChatGPT, além de se mostrar como uma ferramenta de refinamento dos textos dos alunos, ele também pode fazer o papel de corretor auxiliar, brainstorm, ou qualquer outra demanda que a orientação e modificação textual possam dar conta.

Uma das principais vantagens do uso das IAs na educação é o aprimoramento da eficiência do ensino. As IAs podem ajudar os educadores a gerenciar melhor o processo de ensino, automatizando tarefas rotineiras, como avaliação de tarefas e acompanhamento do progresso dos alunos. Isso permite que os professores tenham mais tempo para se concentrar em atividades de ensino mais interativas e significativas, como a criação de experiências de aprendizagem envolventes e a orientação individualizada dos estudantes.

Além disso, as IAs podem proporcionar personalização do aprendizado. Essas tecnologias podem adaptar o conteúdo educacional de acordo com as necessidades individuais de cada aluno. Por meio da análise do desempenho e do estilo de aprendizagem de cada estudante, as IAs podem fornecer materiais e atividades personalizadas, atendendo às suas necessidades específicas. Isso promove um ensino mais eficaz, permitindo que cada aluno progrida em seu próprio ritmo e de acordo com suas habilidades e interesses.

Outro benefício das IAs na educação é o feedback imediato e o apoio aos estudantes. As IAs podem oferecer feedback instantâneo aos alunos, ajudando-os a identificar erros, compreender conceitos e melhorar seu desempenho. Esse feedback imediato é essencial para que os estudantes corrijam suas falhas prontamente e aprimorem suas habilidades de maneira mais eficiente.

Por fim, as IAs proporcionam acesso a recursos educacionais avançados. Os estudantes podem se beneficiar do uso de simulações interativas, tutoriais multimídia e assistentes virtuais, que fornecem uma experiência de aprendizado enriquecedora. Essas tecnologias avançadas permitem que os alunos explorem conceitos complexos de forma prática, desenvolvendo habilidades e compreensão mais aprofundadas. Ao incorporar essas tecnologias inteligentes de maneira adequada, podemos potencializar o processo de ensino e aprendizagem, preparando os estudantes para enfrentar os desafios do mundo moderno.

Trabalhar os contos literários utilizando recursos tecnológicos pode trazer uma série de benefícios para os estudantes, estimulando sua criatividade, imaginação e habilidades de leitura e escrita. A tecnologia oferece diversas possibilidades para aprimorar a experiência dos alunos com os contos literários. Uma das principais vantagens de utilizar a tecnologia nesse contexto é a possibilidade de criar ambientes virtuais que reproduzam cenários, personagens e atmosferas dos contos literários. Isso permite aos alunos vivenciarem as histórias de forma mais realista, desenvolvendo sua empatia e compreensão emocional. Além disso, a tecnologia também proporciona oportunidades para os estudantes criarem e compartilharem suas próprias versões dos contos literários. Por meio de ferramentas de escrita digital, animação, edição de vídeo e áudio, eles podem criar adaptações, recriações e desdobramentos das histórias, exercitando sua criatividade e habilidades de produção textual.

A interação com a tecnologia também facilita a pesquisa e o acesso a informações adicionais sobre os contos literários, como contexto histórico, biografias dos autores e análises críticas. Dessa forma, os estudantes podem aprofundar sua compreensão e interpretação das narrativas, enriquecendo sua experiência de leitura.

A utilização da tecnologia no ensino dos contos literários possibilita uma maior personalização e adaptação às necessidades individuais dos alunos. Recursos como *text-to-speech*, tradução automática e dicionários digitais auxiliam na compreensão de vocabulário e no desenvolvimento das habilidades de leitura em diferentes níveis de proficiência.

Durante a execução do projeto, os alunos produzirão contos, os refinarão através do ChatGPT, farão a correção e readequação à sua ideia original, refinarão novamente, realizando este processo quantas vezes forem necessárias para que, juntos, a criança e a IA, consigam

atingir um nível avançado de detalhamento e elaboração da ideia original. O processo de refinamento consiste em um melhor desenvolvimento dos elementos narrativos, adequação de linguagem e coesão textual. Ao final, os textos serão reunidos em um livro para que seja feita a socialização, na escola e fora dela.

4 PÚBLICO-ALVO

Estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II

5 OBJETIVOS

Os objetivos deste projeto de ensino foram pensados a partir da Taxonomia de Bloom (Ferraz; Belhot, 2010).

5.1 Objetivos de ensino

- Capacitar os alunos para integrar sugestões da IA de forma inovadora, promovendo a criatividade na construção de enredos, personagens e ambientes;
- Estimular a pesquisa em diversas mídias, incentivando os alunos a incorporar elementos multimodais em suas histórias, enriquecendo a narrativa com imagens, áudio e interatividade;
- Desenvolver habilidades de colaboração em ambientes digitais, onde os alunos aprendem a trabalhar em conjunto com a IA, compreendendo e integrando suas sugestões de maneira eficiente;
- Promover o pensamento crítico ao ensinar os alunos a avaliar a relevância e confiabilidade das informações fornecidas pela IA, selecionando aquelas que melhor contribuem para a narrativa.

5.2 Objetivos de aprendizagem

- Desenvolver a capacidade dos aprendizes de avaliar criticamente os modelos de linguagem utilizados pela IA, compreendendo suas limitações, vieses e implicações éticas;
- Capacitar os alunos a sintetizar diversas formas de mídia, como texto, áudio e imagens, para criar narrativas interativas envolventes e imersivas;
- Compreender e aplicar algoritmos de geração de conteúdo, explorando como os algoritmos podem ser ajustados para influenciar a criação de histórias de maneira única;

- Desenvolver a habilidade de adaptar o conteúdo gerado pela IA para atender a diferentes públicos-alvo, considerando características demográficas, culturais e emocionais;
- Estimular uma reflexão profunda sobre a evolução da inteligência artificial ao longo do tempo, explorando suas implicações sociais, culturais e literárias;
- Fomentar o trabalho colaborativo em ambientes virtuais, onde os alunos podem colaborar não apenas entre si, mas também com sistemas de IA para criar histórias coesas e inovadoras;
- Promover a compreensão ética na aplicação da IA na criação literária, discutindo dilemas éticos e incentivando a tomada de decisões fundamentadas;
- Desenvolver a habilidade de aplicar técnicas avançadas de processamento de linguagem natural para aprimorar a qualidade e a originalidade das narrativas;
- Capacitar os alunos a avaliar a experiência do usuário nas narrativas interativas, considerando a usabilidade, a acessibilidade e a capacidade de engajamento;
- Desenvolver habilidades de curadoria de conteúdo ao selecionar, adaptar e combinar elementos gerados pela IA para criar narrativas coesas e significativas.

6 ORIENTAÇÃO DE USO DAS FERRAMENTAS

6.1 ChatGPT

O ChatGPT é um modelo de linguagem desenvolvido pela OpenAI, baseado na arquitetura GPT-3.5 (Generative Pre-trained Transformer 3.5). Trata-se de um sistema de inteligência artificial projetado para processar e gerar texto de maneira contextual, com base em grandes quantidades de dados de treinamento.

A capacidade fundamental do ChatGPT é entender e gerar texto de maneira coerente e contextual, permitindo que ele responda a uma ampla variedade de perguntas, forneça informações, crie texto criativo e execute tarefas relacionadas à linguagem natural. Ele é uma versão aprimorada de modelos anteriores, com uma capacidade notável de compreender o contexto de uma conversa e gerar respostas significativas.

Embora o ChatGPT seja poderoso em termos de processamento de linguagem natural, ele pode não ser perfeito e ocasionalmente pode gerar respostas imprecisas ou fora de contexto.

- Acesso à plataforma

Para utilizar o ChatGPT, você precisa de acesso à plataforma ou aplicação que o integra. Isso pode ser por meio de um site, aplicativo móvel ou outra forma de acesso fornecida pelo provedor de serviços.

- Autenticação

Cadastre suas credenciais de acesso à plataforma para obter permissão para usar a IA. É possível autenticar utilizando conta Google. Ela solicitará que sua identidade seja confirmada via SMS.

- Iniciar uma “conversa/diálogo”

Após acessar a plataforma, você geralmente verá uma caixa de chat ou campo de entrada de texto. É aqui que você iniciará a conversa com o ChatGPT.

- Digite seu *prompt*

Prompts são instruções ou consultas fornecidas a modelos de linguagem, como o GPT, para orientar sua geração de texto. No contexto do ChatGPT, um *prompt* é a entrada de texto que um usuário fornece para solicitar uma resposta ou interação do modelo.

Por exemplo, se você estiver usando o ChatGPT para obter informações sobre o clima, você pode fornecer um *prompt* como: "Diga-me a previsão do tempo para amanhã na minha cidade." O modelo usará esse *prompt* para entender a intenção da sua pergunta e gerar uma resposta relevante.

A escolha cuidadosa dos *prompts* é importante para obter resultados desejados, pois a resposta do modelo é influenciada pelo contexto fornecido. Experimentar com diferentes formulários de *prompts* pode ajudar a refinar e ajustar as respostas geradas pelo modelo.

- Aguardar a resposta

O ChatGPT processará sua entrada e gerará uma resposta. Isso pode levar alguns segundos, dependendo da carga de uso e da complexidade da solicitação.

- Avaliar a resposta

Assim que a resposta for gerada, leia-a atentamente. O ChatGPT tentará fornecer informações ou realizar tarefas com base no que você solicitou. Avalie se a resposta é adequada e atende às suas necessidades. É importante salientar que as informações da IA não devem ser consideradas completamente fidedignas, sendo assim, toda e qualquer informação por ela fornecida deve ser revisada.

- Conversa em andamento

A conversa pode ser contínua. Você pode continuar fazendo perguntas ou fornecendo instruções adicionais. O ChatGPT manterá o contexto da conversa e responderá com base no histórico da interação.

- Formate suas perguntas

Você pode formatar suas perguntas de diferentes maneiras, como solicitar informações, traduzir texto, criar conteúdo ou resolver problemas matemáticos. O ChatGPT é flexível na interpretação de várias solicitações.

- Comandos especiais

Além de perguntas, você pode usar comandos especiais, como "Aumente o nível de criatividade" ou "Explique em termos simples". Esses comandos permitem ajustar o estilo ou a profundidade da resposta.

- Privacidade e segurança

Esteja ciente de que as conversas com o ChatGPT podem ser registradas para fins de análise e treinamento. Evite compartilhar informações pessoais ou sensíveis.

- Aprimore a conversa

Se o ChatGPT não forneceu uma resposta satisfatória, você pode reformular sua pergunta ou fornecer mais contexto para obter melhores resultados.

Lembre-se de que a qualidade das respostas pode variar e depende da formulação das perguntas e da complexidade da solicitação. O ChatGPT é uma ferramenta poderosa, mas

requer alguma interação e refinamento para obter os melhores resultados em suas tarefas ou perguntas específicas.

6.2 *Stable Diffusion*

A criação de imagens a partir de texto usando inteligência artificial é uma aplicação fascinante conhecida como Geração de Imagens Textuais (ou *Text-to-Image Generation*). O *Stable Diffusion* é uma plataforma/serviço oferecido pela Dream Studio.

- Acesso à plataforma

Acesse-a pelo site <https://beta.dreamstudio.ai/generate>.

- Autenticação

Cadastre suas credenciais de acesso à plataforma para obter permissão para usar a IA de geração de imagens. É possível autenticar utilizando conta Google e Discord.

- Formule a descrição de texto

Crie uma descrição de texto clara e detalhada que expresse o que deseja ver na imagem. Quanto mais detalhes e contexto você fornecer, melhor a IA entenderá sua solicitação. Também é possível selecionar o tipo de estilo a ser gerado, como arte digital, fantasia, arte em pixel, cinematográfica, etc. Além disto, é possível refinar o texto de geração com *prompts* como Kodak 400 (gerará uma imagem simulando uma foto tirada a partir de uma câmera deste modelo), *detailed*, *8k*, *Van Gogh style*, etc.

- Envie a descrição para a IA

O texto enviado para a IA deverá ser em inglês. Use a plataforma para enviar a descrição de texto à IA, no local descrito como *prompt*.

- Processamento pela IA

A IA processará a descrição e tentará gerar uma imagem correspondente com base nas informações fornecidas.

- Avalie a saída

Avalie a imagem gerada para ver se atende às suas expectativas. É possível selecionar a imagem e refiná-la reformulando o *prompt* ou apenas solicitando variações.

- Aperfeiçoamento da solicitação

Se a imagem gerada não estiver conforme o desejado, você pode ajustar a descrição de texto, fornecer mais contexto ou pedir à IA que faça revisões até obter o resultado desejado.

- Baixe ou salve a imagem

Após obter a imagem desejada, você pode baixá-la ou salvá-la para uso futuro.

- Privacidade e ética

Esteja ciente de questões de privacidade e ética ao usar IA para gerar imagens. Evite solicitar conteúdo inapropriado ou sensível.

- Experimente e explore

A prática e a exploração são fundamentais. Experimente diferentes descrições de texto e observe como a IA responde para entender suas capacidades e limitações.

Lembre-se de que a qualidade das imagens geradas pode variar dependendo da descrição do texto.

7 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO

Para desenvolver este projeto, será necessário aliar processos não digitais a projetos digitais. Inicialmente, o uso do audiovisual será indispensável, pois é uma maneira efetiva de mostrar algumas histórias e enredos, para que os alunos sejam estimulados a pensarem narrativas complexas e com detalhes. Neste ponto, o YouTube será usado como ferramenta pedagógica, mesmo ele sendo uma plataforma digital e não uma ferramenta em si. Por meio

dele, o(a) professor(a) poderá exibir para os alunos tutoriais de como utilizar as plataformas, além de vídeos diversos para inspirar na escrita dos seus alunos.

O YouTube é uma plataforma digital de compartilhamento de vídeos fundada em 2005. A plataforma tem se consolidado cada vez mais no espaço educacional, uma vez que a gratuidade e layout intuitivo auxiliam tanto no envio, quanto no consumo dos conteúdos, democratizando ainda mais o ensino/aprendizagem.

Oliveira (2016) pensa o YouTube como ferramenta pedagógica. A pesquisadora sustenta que a interatividade, dinamismo, multimídia e hipermídia da plataforma fazem dela uma ótima aliada dos professores na tarefa de mediar discussões e envolver os alunos. Os caracteres interatividade e dinamismo são os responsáveis por dar movimento e evitar a monotonia nos encontros, já a multimídia e hipermídia são características que auxiliam na compreensão e condensação de qualidade das informações, para que assim sejam melhor aceitas compreendidas pelos discentes. Oliveira (2016) ainda pensa um aspecto que, para este projeto, é muito precioso: o audiovisual como uma ferramenta capaz de fazer uma comunicação multissensorial e emocional, aliada ao racional e com uma linguagem que facilita a interação do conteúdo com o público.

Trabalhar com texto é trabalhar arte e, a arte é sempre uma busca de exercitar a sensibilidade, o emocional, então o audiovisual é um bom companheiro, pois ele utiliza o apelo multissensorial para entregar emoções “prontas” para serem sentidas, quando entrega para nós personagens que as estão sentindo. Esta entrega é importante, à priori, mas os encontros e a elaboração do texto, precisa partir das emoções do corpo envolvido no projeto, ou seja, de todos os participantes.

Em um segundo momento, os alunos precisam ser encorajados a pesquisarem um pouco mais a respeito do tema do conto que eles planejam escrever. Para isto, é interessante que os discentes sejam orientados em uma pesquisa investigativa a partir de uma leitura de hipertextos em múltiplas fontes.

Em caso de alunos que por algum motivo não consigam produzir textos escritos, é possível gravar áudios das suas histórias e utilizar a ferramenta *Whisper!* para transcrevê-los. Ela não se encaixa completamente na categoria de inteligência artificial, no entanto a partir dela é possível realizar transcrições automáticas de áudios, possibilitando a opção de criação de contos a partir da fala. Esta é uma ferramenta gratuita que roda a partir do Google Drive em sua ferramenta *Colaboratory*.

(Consultar tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=HrA1JgZy8Fw&t=165s>).

Este projeto foi implementado na Escola Municipal Professor Luiz Mário Dourado, no ambiente de tecnologia, em 6 turmas da pré-adolescência, em Irecê, no interior da Bahia. Como produto final, foi produzido um ebook, que pode ser acessado em <https://encurtador.com.br/kyGQW>. Link. Último acesso em 15 de outubro de 2023.

8 ATIVIDADES

As atividades foram pensadas para serem realizadas durante aulas de 50 minutos.

Todos as versões dos textos deverão ser preservadas e arquivadas para que o desenvolvimento seja demonstrado ao fim.

Dispositivos tecnológicos necessários

- Computador, notebook, celular, tablete ou qualquer outro aparelho digital que dê acesso ao ChatGPT e ao *Stable Diffusion*.

8.1 Primeiro Encontro

O(a) professor(a) deve iniciar uma discussão do que é o gênero textual conto: estrutura, elementos da narrativa, verossimilhança, tempo, subgêneros e o que mais for necessário. É interessante que nesta discussão alguns exemplos sejam dados, sugiro que eles sejam pensados a partir do contexto de estudo da turma, sobre temas que tenham sido discutidos recentemente ou que serão discutidos na atual disciplina ou em outras correlatas.

O tema tendo sido definido e os primeiros contos já tendo sido socializados, os alunos deverão experimentar partir para uma pesquisa investigativa e, posteriormente, iniciar a escrita dos seus próprios contos em seu caderno. Esta etapa deverá ser pensada como atividade de casa, mas é importante frisar que, para prosseguimento do projeto, todos terão que elaborar este primeiro conto. O YouTube deverá ser sugerido como plataforma de pesquisa.

8.2 Segundo encontro

No segundo encontro, alguns dos contos produzidos pelos alunos devem ser socializados. Posteriormente, eles deverão ser indagados, em formato de atividade, a respeito da história escolhida, assim como sobre a sequência de fatos. Perguntas sugeridas:

- Qual foi a inspiração inicial para a escolha da temática deste conto?

- Quais questões ou temas você desejava explorar por meio deste conto?
- Como você decidiu o gênero do conto? (Fantasia, ficção científica, realismo, etc.)
- Há alguma mensagem ou lição que você pretende transmitir aos leitores por meio deste conto?
- Como você escolheu o cenário e o ambiente em que o conto se desenrola? Qual é o papel desse ambiente na história?
- Qual é a importância dos personagens na escolha da temática? Eles influenciaram a direção da história de alguma forma?
- Como você planejou a sequência de eventos no conto? Qual foi o processo de desenvolvimento dessa trama?
- Que tipo de pesquisa ou preparação foi necessária para escrever este conto, considerando a temática e os eventos?
- Você teve que fazer alguma revisão ou alteração significativa na sequência de eventos durante o processo de escrita?
- Como o título do conto se relaciona com a temática e a sequência de eventos?
- Qual foi a maior dificuldade que você enfrentou ao desenvolver a história? Como você a superou?
- Como você equilibrou a necessidade de manter o leitor envolvido com o desejo de contar uma história que refletisse seus objetivos e visão como autor?
- Houve alguma influência literária ou autores que o inspiraram na escolha da temática e na construção da sequência de eventos?
- Como você vê a relação entre a temática e os eventos do conto e as preocupações ou debates mais amplos na sociedade ou na cultura?
- Você acredita que a escolha da temática e a sequência de eventos têm algum significado pessoal para você como autor? Se sim, de que maneira?

A partir das respostas dos alunos, o(a) professor(a) deverá investigar os detalhes presentes nos contos e estimular o seu desenvolvimento, sugerindo caminhos e auxiliando na adequação de contextos. Se possível, importante que este acompanhamento seja feito individualmente.

8.3 Terceiro encontro

Alguns dos contos devem ser socializados novamente, entre eles, contos que foram socializados no encontro anterior. O(a) professor(a) deverá apontar aspectos que foram desenvolvidos entre uma socialização e outra.

Nesta etapa, o *Stable Diffusion* deve ser apresentado para os alunos. A ideia é de que, a partir desta IA, os alunos possam dar uma imagem ao ambiente e aos personagens dos seus contos. A partir das imagens geradas, os alunos deverão retornar para os seus contos e adequá-los com detalhes que eles julguem que contribuirão com o desenvolvimento da história, e que foram fornecidos pelas imagens geradas pela IA.

8.4 Quarto encontro

Alguns dos contos devem ser socializados novamente, entre eles, contos que foram socializados anteriormente. No entanto, a partir deste encontro, os alunos devem ser indagados a respeito do desenvolvimento do seu texto e do texto dos colegas. Uma breve socialização verbal deverá ser feita. Perguntas sugeridas:

- Houve uma evolução no uso de recursos literários, como metáforas, simbolismo ou imagens?
- Houve uma mudança na extensão dos textos? Um deles era mais longo ou mais curto que o outro?
- Houve um desenvolvimento de personagens, temas ou enredos entre os dois textos?
- A complexidade ou profundidade das ideias ou mensagens nos textos diferiu entre os encontros?
- Houve feedback ou influência de outros escritores, professores ou editores entre os dois encontros que impactaram o desenvolvimento dos textos?
- A clareza, coesão e coerência dos textos melhoraram de um encontro para o outro?

Ao fim do questionamento, o ChatGPT deve ser mostrado para os alunos, assim como também deve ser feita uma demonstração. É importante que o(a) professor(a) deixe bem claro que o GPT não deve criar a ideia e sim desenvolver, sendo assim, durante a demonstração, deve-se usar um conto preparado previamente, abstando-se de criar um do zero. Comando sugerido para desenvolver o texto: Elabore um texto utilizando os seguintes elementos: (texto criado previamente).

O contraste, as diferenças, as similaridades e o desenvolvimento do texto devem ser demonstrados para os alunos, privilegiando o enriquecimento do texto original.

8.5 Quinto encontro

Nesta etapa, os alunos devem transcrever os seus contos para os aparelhos digitais para que comecem a utilizar o GPT como ferramenta de desenvolvimento do texto. Os contos desenvolvidos a partir da IA devem ser revisados pelos alunos. Os *prompts* podem ser refinadas ao longo da conversação para desenvolvimento do texto. Neste encontro, o(a) professor(a) deverá fazer o papel de orientador deste refinamento.

Ao fim, os alunos deverão ser estimulados a criticar, a partir de um questionário, o processo de desenvolvimento, julgando as alterações, sendo elas de acréscimo ou decréscimo de detalhes. Perguntas sugeridas:

- Quais foram as principais alterações feitas no texto original?
- Como o texto refinado abordou as questões levantadas no texto original?
- Houve alguma adição ou exclusão de informações ou detalhes no texto refinado em comparação com o texto original?
- As mudanças no texto refinado tornaram o conteúdo mais claro ou mais conciso em relação ao texto original?
- O texto refinado apresenta novos exemplos, evidências ou argumentos para apoiar as ideias do texto original?
- Foram feitas correções gramaticais ou de estilo no texto refinado?
- O texto refinado mantém a estrutura geral do texto original ou há uma reorganização significativa?
- Como o texto refinado abordou possíveis ambiguidades ou áreas confusas no texto original?
- O texto refinado preservou a intenção e o propósito do texto original, ou houve mudanças substanciais nesses aspectos?
- As mudanças no texto refinado foram feitas para melhorar a fluidez e a legibilidade do texto original?
- Foram introduzidas novas ideias ou perspectivas no texto refinado em comparação com o texto original?
- Como as sugestões do ChatGPT foram incorporadas no processo de refinamento do texto?
- O tamanho do texto foi alterado no processo de refinamento? Ele ficou mais longo ou mais curto?

- As alterações feitas no texto refinado abordaram as preocupações ou objetivos específicos do autor?

8.6 Sexto encontro

Nesta fase do processo de escrita, tem-se esperado que os alunos tenham atingido um bom nível de maturidade em suas habilidades criativas, o que lhes permite elaborar a versão final de seus contos. A atividade principal consiste em uma abordagem individualizada, na qual o professor orienta os alunos com base em suas necessidades específicas, enfatizando a comparação entre diferentes versões do texto.

Os alunos começam revisando suas versões preliminares, analisando a estrutura, coesão, clareza e estilo. Eles fazem anotações sobre áreas que percebem precisar de melhorias. Em seguida, é proposta a comparação entre as diversas versões de seus próprios textos, destacando mudanças e aprimoramentos feitos ao longo do processo de escrita. Aqui, o foco é na evolução do enredo, desenvolvimento de personagens e melhoria geral na qualidade da escrita. O papel do professor se torna crucial nessa etapa, com interações individuais para discutir as versões preliminares, oferecer feedback construtivo e sugerir melhorias. Durante essas interações, os alunos refinam elementos narrativos, como diálogo, descrição, desenvolvimento de personagens e ambiente.

O processo pode incluir uma revisão colaborativa, dependendo do ambiente da sala de aula, onde os alunos se ajudam mutuamente na edição de seus textos.

8.7 Sétimo encontro

Este deve ser um encontro para discutir as etapas do projeto e fazer a sua avaliação final. Ao fim, vocês terão uma quantidade de conteúdos valiosa e recomendo que não sejam arquivados. O(a) professor(a), juntamente com os(as) alunos(as) devem pensar um projeto de culminância para apresentar os contos para a escola.

Sugestão: instalação com todos os textos em todas as suas versões, exibindo-os de modo sequencial, como um processo evolutivo.

Evento de culminância.

9 AVALIAÇÃO

A avaliação deve ser feita pensando o progresso completo, então as seguintes rubricas devem ser preenchidas a cada encontro. Ela pode ser preenchida a partir de grupos de alunos, ou preenchidas de forma individual.

Sugestão de rubrica:

Rubricas de acompanhamento					
Critérios avaliados	Insatisfatório	Ruim	Regular	Bom	Ótimo
Atividade.	Ausência constante em atividades. Demonstrou falta de comprometimento e interesse. Contribuiu de maneira mínima ou nula para as atividades em grupo. Não cumpriu prazos ou entregou trabalhos de baixa qualidade devido à falta de envolvimento.	Participou de algumas atividades, mas com irregularidade. Mostrou falta de consistência no engajamento. Baixo interesse em algumas áreas específicas das atividades. Não demonstrou uma contribuição significativa para o grupo ou para o andamento das atividades.	Participou da maioria das atividades, mas com algumas ausências ocasionais. Demonstrou um interesse médio nas propostas. Contribuiu de maneira satisfatória para o grupo em algumas ocasiões, mas não de maneira consistente. Cumpriu a maioria dos prazos, mas pode ter apresentado inconsistências na qualidade do trabalho.	Participou ativamente de todas as atividades propostas. Demonstrou interesse genuíno e comprometimento. Contribuiu de maneira consistente para o grupo, compartilhando ideias e colaborando efetivamente. Cumpriu a maioria dos prazos com qualidade satisfatória.	Participou de todas as atividades com entusiasmo e dedicação. Demonstrou um alto nível de comprometimento e interesse em todas as áreas. Contribuiu de maneira excepcional para o grupo, liderando iniciativas e agregando valor às atividades. Sempre cumpriu prazos e entregou trabalhos de alta qualidade, sendo um exemplo para os demais participantes.
Criticidade e concentração.	Falta de análise crítica na produção escrita. Ausência de concentração evidente, resultando em erros frequentes.	Demonstrou limitada capacidade de análise crítica na produção escrita. Concentração irregular, com momentos de distração	Mostrou uma capacidade moderada de análise crítica. Manteve uma concentração aceitável na maior parte do tempo.	Demonstrou habilidade consistente de análise crítica na produção escrita. Manteve alta concentração na maioria das partes do texto.	Exibiu uma análise crítica excepcional na produção escrita. Demonstrou elevado nível de concentração

	Demonstrou superficialidade e nas abordagens, sem aprofundamento ou reflexão.	refletidos em inconsistências no texto. Algumas partes do trabalho podem apresentar falta de profundidade nas ideias expressas.	Apresentou uma produção escrita com certo grau de profundidade, mas com algumas áreas que poderiam ser mais refinadas.	Expressou ideias de forma clara e reflexiva, contribuindo para uma produção escrita de qualidade.	em todo o trabalho. Apresentou uma produção escrita profunda, refinada e perspicaz, revelando uma compreensão aguçada do tema abordado.
Questionamentos e auxílio nas discussões.	Ausência de contribuições para o debate entre os colegas. Não ofereceu auxílio ou interação significativa com os outros participantes.	Trouxe questionamentos, mas estes eram superficiais ou pouco relevantes. Participação esporádica na discussão com colegas. Ofereceu auxílio de maneira limitada ou inconsistente.	Apresentou alguns questionamentos pertinentes, mas sem grande profundidade. Participação regular na discussão com os colegas. Contribuiu de maneira satisfatória, oferecendo ajuda ocasional aos colegas.	Trouxe questionamentos relevantes e estimulantes para a discussão. Participação consistente e construtiva na interação com os colegas. Ofereceu auxílio de maneira efetiva, demonstrando interesse genuíno no progresso do grupo.	Apresentou questionamentos profundos e instigantes que enriqueceram a discussão. Participou ativamente, incentivando um ambiente colaborativo e produtivo. Forneceu auxílio de maneira excepcional, mostrando uma compreensão abrangente do conteúdo e ajudando os colegas a alcançarem seu melhor desempenho.
Autonomia.	Necessitou de supervisão constante e direcionamento. Demonstrou falta de iniciativa e dependência excessiva de instruções. Apresentou dificuldades significativas em realizar a produção	Mostrou alguma capacidade de trabalhar de forma autônoma, mas com limitações. Precisou de orientação adicional em certas etapas da atividade. Autonomia é inconsistente, e há	Demonstrou uma capacidade média de trabalhar de forma independente. Conseguiu realizar a produção escrita sem supervisão constante, mas pode buscar ajuda	Trabalhou de forma autônoma na maioria das etapas da produção escrita. Demonstrou iniciativa e tomada de decisões independentes quando necessário. Requeriu pouca supervisão e é	Exibiu um alto nível de autonomia em todas as fases da produção escrita. Iniciou e conduziu o trabalho de forma independente, demonstrando criatividade e habilidade crítica.

	escrita sem suporte constante.	momentos em que a supervisão é mais necessária.	ocasionalmente. Mantve um nível aceitável de autonomia. Pode se beneficiar de maior confiança em algumas áreas.	capaz de enfrentar desafios de forma eficaz.	Foi capaz de superar obstáculos com eficiência, apresentando um domínio completo da tarefa sem depender de orientação externa.
--	--------------------------------	---	---	--	--

10 MANUAL DO PROFESSOR

Prezado(a) professor(a),

Seja bem-vindo(a) ao manual do professor do projeto de ensino Cr(IA)ndo. Aqui você encontrará todas as informações e orientações necessárias para a aplicação do projeto.

Não entenda este manual como algo que deve ser seguido com rigidez, não. A aprendizagem e desenvolvimento de habilidades, sejam elas a partir de projetos pedagógicos convencionais, ou por meio de projetos como este, devem servir como um norte, ou para ilustrar um pouco melhor, uma trilha. Entenda que, para elaborá-lo, percorri alguns caminhos já abertos e, em certa medida, precisei abrir espaço para criar este caminho que trilhei e que agora você trilhará. Neste exercício de abertura, encontrei maravilhas! Cachoeiras de informações, lindas paisagens da imaginação que ganharam forma com as inteligências artificiais. Esta trilha apenas como um conjunto de metodologias possíveis. E sabe o melhor? Os meus alunos foram os meus companheiros neste desbravamento, e só cheguei até aqui porque os pés deles caminharam junto aos meus. Contudo, é necessário manter uma postura ativa. O usuário deve analisar criticamente tudo o que é apresentado e intervir quando necessário para obter os resultados esperado.

Sinta-se à vontade para, junto com os seus alunos, partir da nossa experiência para experimentar e seguir o caminho que mais lhes convir. Para te ajudar neste caminho, te dou esta dica: o fim é importante, mas ele é só o fim. O caminho é a etapa mais importante.

10.1 Orientações para a preparação do projeto

Apesar de ser um projeto de simples preparação e aplicabilidade, é necessário que se tenha atenção em alguns pontos, principalmente os relacionados a acessibilidade das plataformas das inteligências artificiais.

10.1.1 ChatGPT

O acesso a esta inteligência artificial se dá por meio do link <https://chat.openai.com/auth/login>. Aberto o site, o usuário (aluno ou professor) deverá acessar o botão de *Sign Up* para realizar o cadastro.

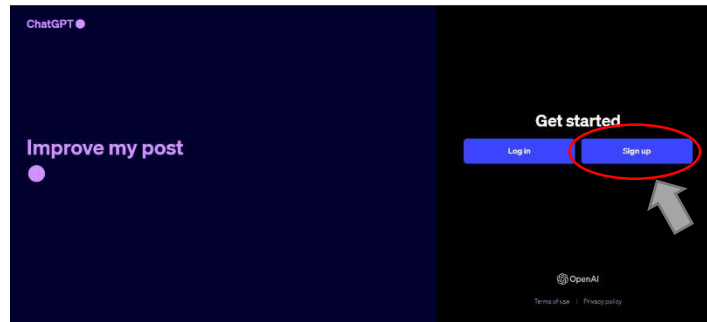


Figura 1: Página inicial do website ChatGPT

Após selecionar esta opção, o usuário poderá inserir um e-mail para cadastro ou apenas selecionar uma das plataformas de vinculação disponíveis no cadastro do site, sendo elas Google, Microsoft e Apple.

Figura 2: Página de criação de conta do ChatGPT

Suponhamos que para criar uma conta foi selecionado continuar utilizando uma conta Microsoft. O próximo passo é inserir o seu nome e a sua data de nascimento. Posteriormente, o site exigirá uma autenticação via SMS, então é necessário que, nesta etapa, seja inserido um número de celular válido e de fácil acesso, pois o site enviará um código de verificação, que deve ser inserido para que o cadastro seja finalizado.

Após o cadastro e o *log in* na plataforma, esta é a página que o usuário encontrará.

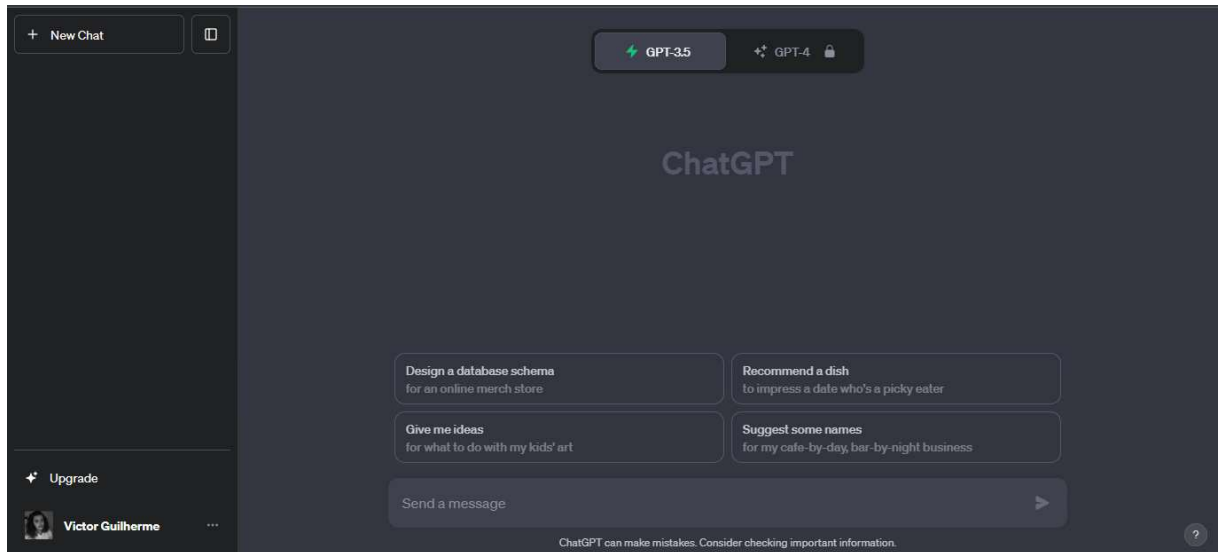


Figura 3: Layout inicial do ChatGPT.

Nela é possível realizar todas as operações de criação de *prompts* para refinamento de textos e ideias, e tudo mais que for necessário para dar andamento ao projeto.

Segue um exemplo:

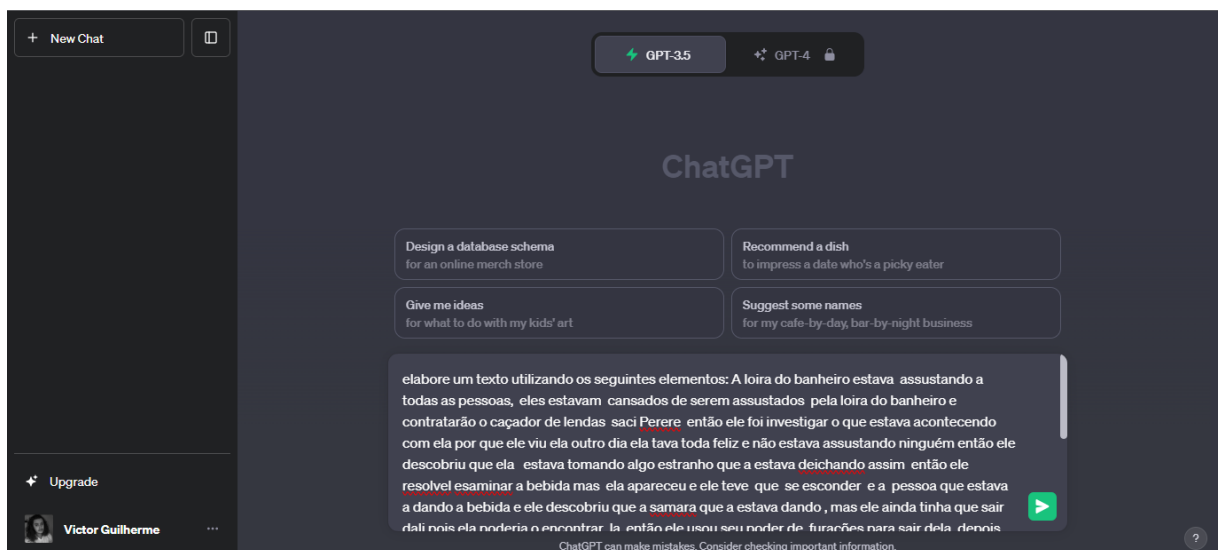


Figura 4: Layout inicial do ChatGPT com informações de *prompt* inseridas

Foi inserido na inteligência artificial o seguinte texto elaborado por uma das minhas alunas do 5^a, o original, sem nenhuma modificação ou correção, juntamente com o *prompt* “elabore um texto utilizando os seguintes elementos”:

A loira do banheiro estava assustando a todas as pessoas, eles estavam cansados de serem assustados pela loira do banheiro e contratarão o caçador de lendas saci Pererê. Então ele foi investigar o que estava acontecendo com ela por que ele viu ela outro dia ela tava toda feliz e não estava assustando ninguém então ele descobriu que ela estava tomando algo estranho que

a estava deixando assim. Então ele resolveu examinar a bebida, mas ela apareceu e ele teve que se esconder e a pessoa que estava a dando a bebida e ele descobriu que a Samara que a estava dando, mas ele ainda tinha que sair dali pois ela poderia o encontrar lá. Então ele usou seu poder de furacões para sair dela, depois que ele saiu ele só iria precisar saber por que ela estava fazendo isso depois de uma grande investigação ele descobriu que era por que ninguém gostava dela e ela queria amigos e a loira do banheiro tinha muitos amigos e ela pensou que se ela fizesse eles pararem de gostarem dela eles irião virar amigos dela, o saci disse para ela que ela poderia ter muitos amigos e não precisaria fazer aquilo depois de convencida pelo saci ela deu o antidoto para a loira do banheiro e então a loira conseguiu seus amigos de volta e a Samara bem ela conseguiu muitos amigos pelo seu dom de fazer poções e o saci foi contratado para outros casos.

Resultado:

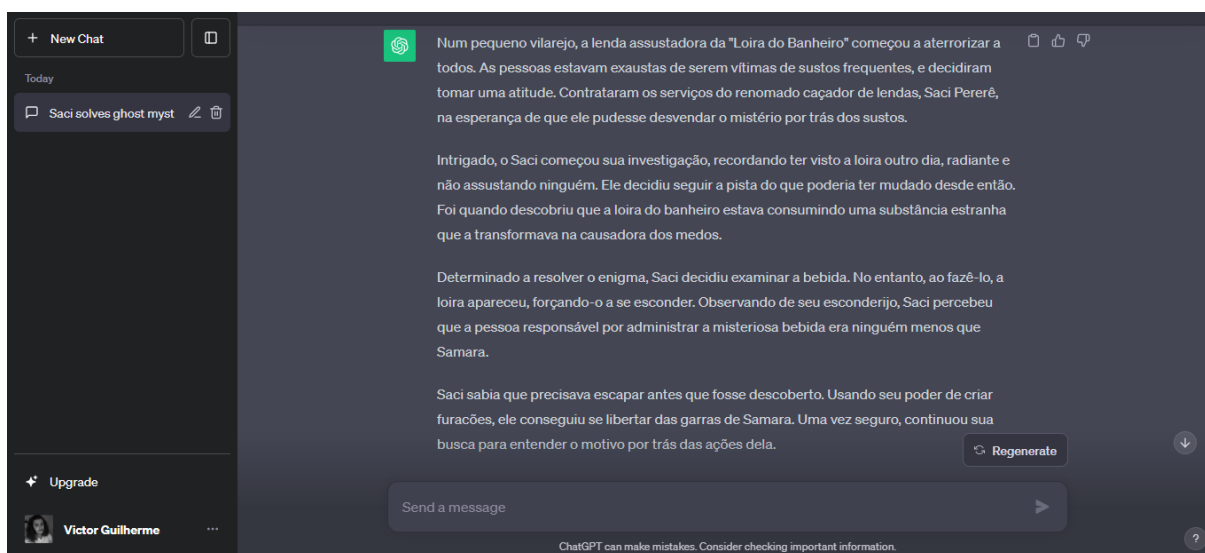


Figura 5: Resposta do ChatGPT

Num pequeno vilarejo, a lenda assustadora da "Loira do Banheiro" começou a aterrorizar a todos. As pessoas estavam exaustas de serem vítimas de sustos frequentes, e decidiram tomar uma atitude. Contrataram os serviços do renomado caçador de lendas, Saci Pererê, na esperança de que ele pudesse desvendar o mistério por trás dos sustos.

Intrigado, o Saci começou sua investigação, recordando ter visto a loira outro dia, radiante e não assustando ninguém. Ele decidiu seguir a pista do que poderia ter mudado desde então. Foi quando descobriu que a loira do banheiro estava consumindo uma substância estranha que a transformava na causadora dos medos.

Determinado a resolver o enigma, Saci decidiu examinar a bebida. No entanto, ao fazê-lo, a loira apareceu, forçando-o a se esconder. Observando de seu esconderijo, Saci percebeu que a pessoa responsável por administrar a misteriosa bebida era ninguém menos que Samara.

Saci sabia que precisava escapar antes que fosse descoberto. Usando seu poder de criar furacões, ele conseguiu se libertar das garras de Samara. Uma vez seguro, continuou sua busca para entender o motivo por trás das ações dela.

Após uma extensa investigação, Saci descobriu que Samara agia daquela maneira porque se sentia solitária. Ninguém gostava dela, e ela acreditava que, ao fazer com que os amigos da loira do banheiro perdessem o interesse nela, conseguiria conquistar essas amigas para si.

Com compaixão, Saci conversou com Samara, explicando que ela poderia ter muitos amigos de maneira genuína, sem recorrer a tais artifícios. Convencida pelo caçador de lendas, Samara decidiu dar o antídoto para a loira do banheiro. Rapidamente, a loira recuperou seus amigos, e Samara, agora conhecida por suas habilidades em fazer poções, ganhou muitos amigos genuínos.

Saci Pererê, tendo cumprido sua missão com sucesso, foi reconhecido por suas habilidades e logo foi contratado para outros casos, deixando para trás um vilarejo mais unido e livre do medo que a lenda da loira do banheiro havia causado.

O “diálogo” com a plataforma permanece, e toda inferência e “conversação” feita dentro deste, terá como espinha dorsal do diálogo esta primeira atividade. *Prompts* como “não gostei do segundo parágrafo, refaça”, “refaça com mais ação”, “dê um toque de fantasia em determinada parte da história”, “deve acontecer tal coisa com o personagem principal”, são exemplos de como a conversação pode seguir. Quanto mais rico em detalhes for o texto base inserido, com mais riqueza de detalhes será o resultado gerado pela IA.

A partir do primeiro resultado, o texto poderá começar a ser refinado. A ideia inicial precisará ser checada, adequada, reelaborada, reescrita, passando por todo o processo para que o trabalho final não seja apenas um texto gerado artificialmente, e sim um trabalho em grupo entre o usuário da plataforma e a própria plataforma.

10.1.2 Stable Diffusion

Para acessar a IA que gera imagens, o usuário (aluno ou professor) deverá acessar o link <https://beta.dreamstudio.ai/generate>. Esta será a página encontrada:



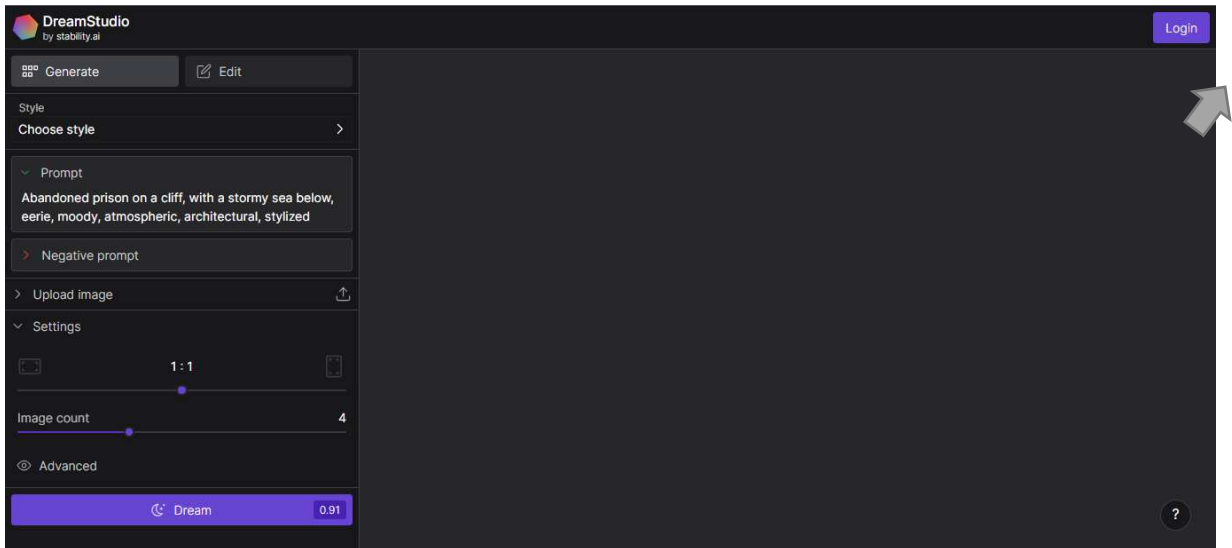


Figura 6: Página inicial do *Stable Diffusion*

O usuário deverá clicar em *Login* para realizar o cadastro e continuar.

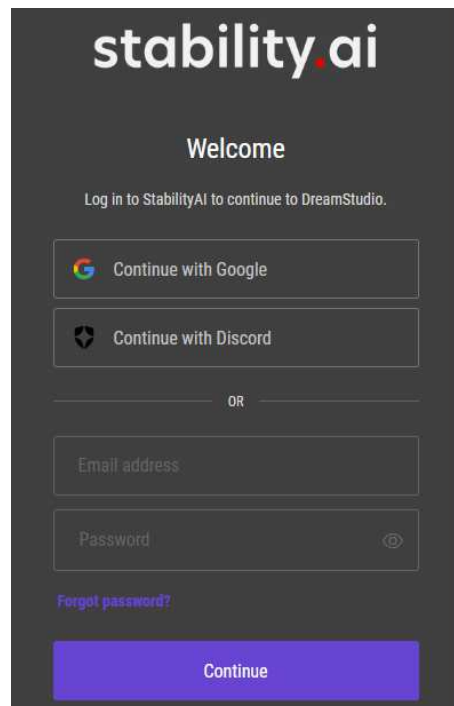


Figura 7: Página de criação de conta do *Stable Diffusion*

Nesta etapa, o usuário deverá selecionar a autenticação com uma das plataformas disponíveis, Google ou Discord. Não é necessário nenhum cadastro sofisticado para ter acesso, todavia, infelizmente, como todas as boas inteligências artificiais geradoras de imagens, é necessário que se compre créditos com dinheiro real. Cada opção selecionada pode modificar a quantidade de créditos utilizado. Os novos usuários são presenteados com 25 créditos.

Esta é a página que deverá ser encontrada após o *Login*:

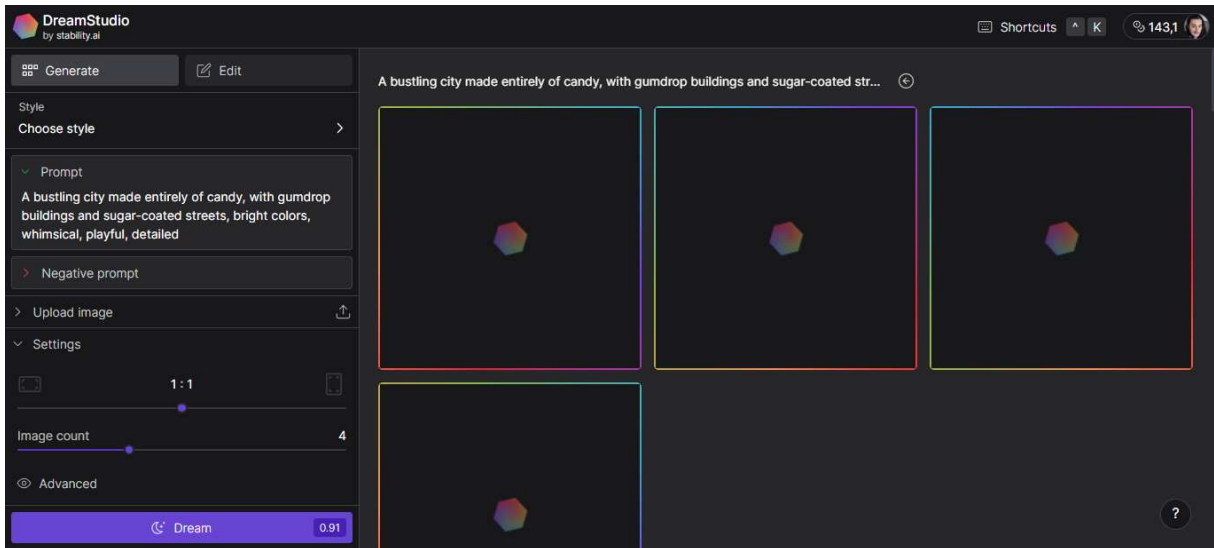


Figura 8: Layout inicial do *Stable Diffusion*.

O *prompt* gerador de imagem deverá ser inserido na caixa de texto descrita como *prompt*. As demais ferramentas podem ser facilmente exploradas pois são muito intuitivas, como *choose style*, ferramenta na qual se pode delimitar um estilo de imagem, como cinematográfica, 3D, realista, anime, etc. Os *prompts* devem ser escritos em inglês.

Para exemplificar e integrar as duas ferramentas, inseri no ChatGPT o seguinte *prompt*: faça para mim uma descrição física, em um parágrafo, de uma jovem pálida, de vestidos brancos, interagindo como um jovem negro, de roupa vermelha e que tenha uma perna só. Como resultado o ChatGPT me deu o seguinte texto:

Numa cena encantadora, uma jovem pálida destaca-se em seu vestido branco como um raio de luz lunar. Seus cabelos loiros caem suavemente sobre os ombros, criando um contraste etéreo com a pele delicadamente alva. Seus olhos, de um azul cristalino, transmitem uma serenidade cativante. Ela compartilha risadas e gestos gentis com um jovem negro vestindo roupas vermelhas vibrantes, destacando-se em meio à paleta clara ao seu redor. Este jovem, cheio de vivacidade, demonstra uma incrível vitalidade e confiança, apesar de ter apenas uma perna, o que não diminui em nada sua presença vibrante. A interação entre esses dois seres distintos é um testemunho da beleza que surge quando as diferenças são celebradas e superadas pela verdadeira conexão humana.

A descrição é muito grande, então pedi que ele a reduzisse e traduzisse para o inglês, estes foram os resultados:

Num cenário encantador, uma jovem pálida em um vestido branco brilha como uma figura etérea. Seus cabelos loiros caem delicadamente, enquanto seus olhos azuis transmitem serenidade. Ela compartilha risadas com um jovem negro vestindo vermelho, cuja vivacidade

e confiança se destacam, mesmo com apenas uma perna. A cena é um testemunho da beleza que surge quando as diferenças são superadas pela autêntica conexão humana.

In a enchanting setting, a pale young woman in a white dress shines like an ethereal figure. Her blonde hair falls delicately, while her blue eyes convey serenity. She shares laughs with a young black man in red, whose vibrancy and confidence stand out, even with only one leg. The scene is a testament to the beauty that arises when differences are overcome by genuine human connection.

Inseri a descrição na inteligência artificial geradora de imagens e selecionei o estilo como anime e estes foram os resultados:

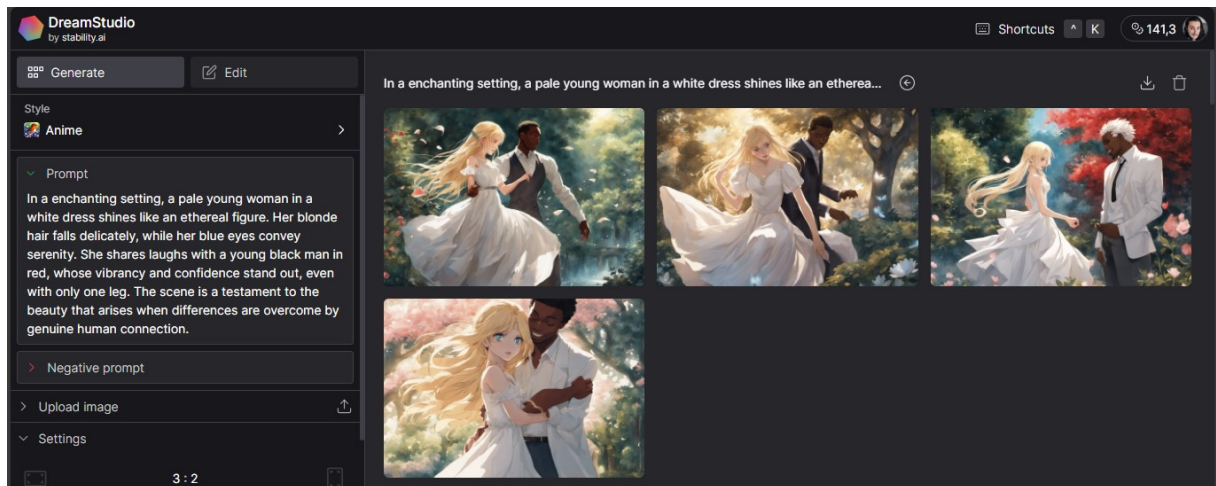


Figura 9: Primeiro resultado de criação de imagem no *Stable Diffusion*.

O resultado não condissse especificamente com a descrição, então é necessário que ela seja readequada e as imagens refinadas para que elas se adequem ao que o usuário deseja. Nesta inteligência artificial, menos detalhes podem garantir uma melhor imagem.

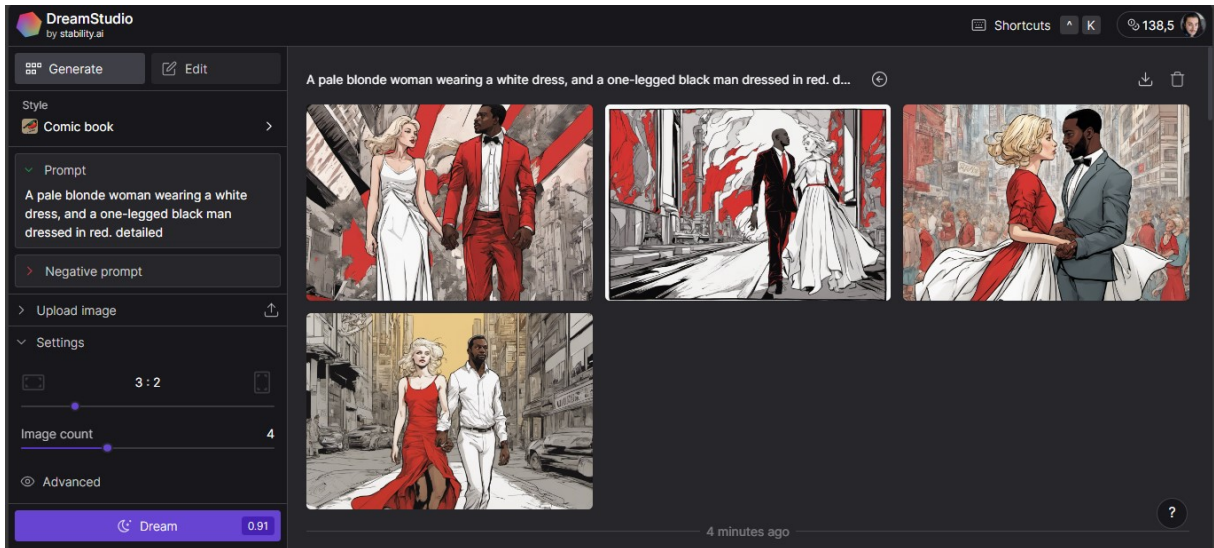


Figura 10: Segundo resultado de criação de imagem no *Stable Diffusion*

Nesta segunda tentativa, inseri apenas o *prompt* “A pale blonde woman wearing a white dress, and a one-legged black man dressed in red.”, acompanhado de “detailed”, apenas para que a inteligência artificial desse um pouco mais de atenção aos detalhes. O resultado precisa ser um pouco mais refinado para atender à história exemplo, no entanto, este é o caminho e a criatividade de vocês é o limite.

Também é possível utilizar a ferramenta de criação de imagem do Bing. Ela, assim como a *Stable Diffusion*, também gera imagens com base em e é possível utilizar em português. O Bing também funciona com sistema de créditos, o usuário recebe 15 diariamente, no entanto não tem a maioria das funcionalidades do já citado, embora em alguns momentos se mostre mais assertiva na criação mais fidedigna baseada no *prompt*.

O *layout* desta ferramenta é bastante intuitivo. Para acessar, é necessário fazer login com uma conta Microsoft.

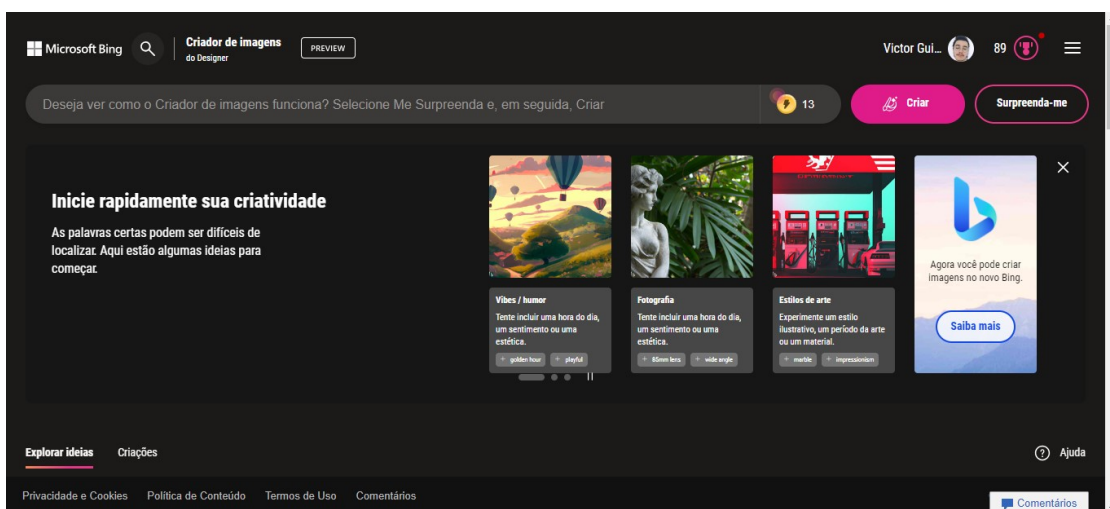


Figura 11: Página inicial do Bing

Basta inserir o *prompt* na caixa e clicar em criar.

Esta foi uma das imagens geradas com o mesmo texto.

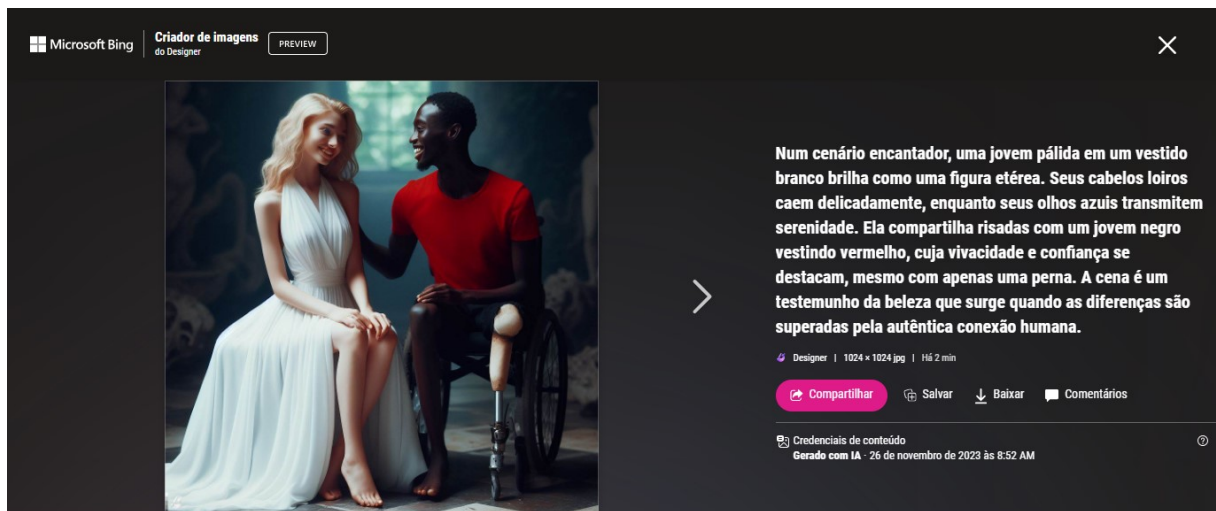


Figura 12: Resultado de criação de imagem no Bing.

10.2 Orientações para a implementação do projeto

10.2.1 Primeiro encontro:

- Introdução ao gênero conto.

Inicie a aula com uma breve explicação sobre o gênero textual conto, abordando elementos como estrutura, narrativa, verossimilhança, tempo e subgêneros.

- Discussão em grupo.

Promova uma discussão em grupo sobre o conceito de conto, incentivando os alunos a compartilharem suas compreensões e experiências prévias com o gênero.

- Exemplos contextualizados.

Apresente exemplos de contos relacionados aos temas discutidos em sala, utilizando histórias que possam ser relacionadas ao contexto de estudo da turma.

- Definição do tema.

Juntos, defina o tema geral que será explorado nos contos. Pode ser relacionado a assuntos recentemente discutidos na disciplina ou em outras áreas correlatas.

- Socialização de contos iniciais.

Solicite que os alunos compartilhem breves ideias ou esboços de contos que tenham em mente. Isso cria um ambiente colaborativo desde o início.

- Atividade de pesquisa.

Explique a importância da pesquisa investigativa para enriquecer a temática dos contos. Sugira que utilizem o YouTube como uma plataforma para encontrar inspirações relacionadas ao tema escolhido.

- Tarefa de casa.

Estabeleça que a pesquisa e as primeiras ideias sejam levadas para casa, incentivando os alunos a começarem a esboçar seus contos em seus cadernos.

10.2.2 Segundo encontro:

- Socialização dos contos.

Inicie a aula com a socialização dos contos iniciais. Cada aluno pode compartilhar suas ideias e inspirações, criando um ambiente de feedback construtivo.

- Atividade de discussão.

Utilize as perguntas sugeridas para guiar uma atividade de discussão sobre os contos. Isso não só promove uma compreensão mais profunda das histórias, mas também incentiva os alunos a refletirem sobre suas escolhas de escrita.

- Investigação detalhada.

A partir das respostas dos alunos, investigue detalhes presentes nos contos. Estimule o desenvolvimento das histórias sugerindo caminhos e auxiliando na adequação de contextos.

- Acompanhamento individual.

Se possível, reserve um tempo para um acompanhamento individual com cada aluno. Isso permite que o professor compreenda melhor as necessidades específicas e forneça orientações personalizadas.

Essas etapas iniciais estabelecem as bases para a criação dos contos, incentivando a pesquisa, a discussão e a reflexão sobre as escolhas dos alunos. O acompanhamento individualizado contribui para um desenvolvimento mais personalizado e eficaz das histórias.

10.2.3 Terceiro encontro:

- Socialização de contos desenvolvidos.

Inicie o encontro com a socialização de alguns contos, dando destaque àqueles que foram compartilhados no encontro anterior. Destaque aspectos que foram desenvolvidos entre as socializações.

- Introdução ao *Stable Diffusion* e/ou criador de imagens do Bing.

Apresente o *Stable Diffusion* aos alunos, explicando como essa ferramenta de IA pode gerar imagens relacionadas aos ambientes e personagens de seus contos. Mostre exemplos de como a tecnologia pode enriquecer a descrição visual das histórias.

- Atividade prática.

Peça aos alunos para utilizar o *Stable Diffusion* para criar imagens relacionadas aos elementos centrais de seus contos, como ambientes e personagens. Explique que essas imagens servirão como base para enriquecer suas narrativas.

- Adequação dos contos.

Os alunos devem retornar aos seus contos e fazer ajustes com base nas imagens geradas pela IA. Eles devem considerar como esses detalhes visuais contribuirão para o desenvolvimento da história.

10.2.4 Quarto encontro:

- Socialização e avaliação.

Mais uma vez, promova a socialização de alguns contos, incluindo aqueles que foram compartilhados anteriormente. Desta vez, os alunos devem ser indagados sobre o desenvolvimento de seus textos e dos colegas.

- Atividade de discussão.

Utilize as perguntas sugeridas para guiar uma discussão sobre a evolução dos contos. Destaque aspectos como o uso de recursos literários, mudanças na extensão dos textos, desenvolvimento de personagens, complexidade das ideias, influências externas e melhorias na clareza, coesão e coerência.

- Apresentação do ChatGPT.

Apresente o ChatGPT aos alunos e faça uma demonstração. Enfatize que o ChatGPT será utilizado para desenvolver e enriquecer textos existentes, não para criar ideias do zero.

- Demonstração controlada.

Use um conto preparado previamente e forneça um comando específico ao ChatGPT para desenvolver o texto. Destaque o contraste, as diferenças, as similaridades e o enriquecimento do texto original.

Essas etapas visam incentivar o desenvolvimento contínuo dos contos dos alunos, incorporando elementos visuais gerados pela IA e explorando as potencialidades do ChatGPT para aprimoramento textual. O foco está na evolução e na reflexão sobre o processo criativo.

10.2.5 Quinto encontro:

- Transcrição para dispositivos digitais.

Inicie o encontro incentivando os alunos a transcreverem seus contos para dispositivos digitais, preparando-os para a interação com o GPT.

- Introdução ao uso do GPT.

Explique como o GPT será utilizado como ferramenta de desenvolvimento textual. Destaque a importância de revisar e aprimorar os contos utilizando as capacidades do modelo.

- Atividade prática.

Os alunos devem começar a interagir com o GPT, utilizando *prompts* para expandir ou refinar seus textos. Encoraje-os a explorar diferentes abordagens e a ajustar os *prompts* ao longo da conversação.

- Papel de orientador do professor:

O professor desempenhará o papel de orientador, auxiliando os alunos na interação com o GPT. Fornecerá orientações sobre como formular *prompts* eficazes e dará sugestões para o refinamento do texto.

- Revisão dos contos desenvolvidos pela IA:

Após a interação com o GPT, os alunos devem revisar cuidadosamente os contos desenvolvidos pela IA. Eles devem observar as alterações sugeridas e avaliar como essas contribuem para o aprimoramento da narrativa.

- Questionário de autoavaliação:

Distribua ou faça verbalmente um questionário aos alunos para que eles possam refletir sobre o processo de desenvolvimento com o GPT. As perguntas sugeridas visam avaliar as mudanças feitas, a clareza do conteúdo, o alinhamento com a intenção original, entre outros aspectos.

- Discussão em grupo:

Realize uma discussão em grupo para que os alunos compartilhem suas experiências com o uso do GPT. Isso pode incluir desafios enfrentados, descobertas feitas e insights sobre o processo de refinamento.

- Feedback coletivo:

Ofereça feedback coletivo sobre as interações com o GPT, destacando pontos positivos e áreas de melhoria. Incentive a troca de ideias entre os alunos para enriquecer o aprendizado.

- Estímulo à crítica construtiva:

Estimule os alunos a criticarem o processo de desenvolvimento, considerando alterações específicas, melhorias de clareza, e se as sugestões do GPT foram úteis. Isso promove uma reflexão crítica sobre a integração da tecnologia no processo criativo.

Essa etapa visa integrar o GPT no processo de escrita, proporcionando aos alunos uma experiência prática na revisão e aprimoramento de seus contos. A avaliação crítica permite que compreendam melhor as contribuições da IA e refinem suas habilidades de escrita de maneira mais informada.

10.2.6 Sexto encontro:

- Revisão individualizada.

Inicie a aula reforçando a importância da revisão na etapa final do processo de escrita. Os alunos devem revisar suas versões preliminares, concentrando-se em elementos como estrutura, coesão, clareza e estilo.

- Autoavaliação e anotações.

Incentive os alunos a fazerem uma autoavaliação de suas próprias versões, identificando áreas que percebem precisar de melhorias. Eles devem fazer anotações sobre essas áreas para orientar o processo de refinamento.

- Comparação entre versões.

Proponha uma comparação entre as diversas versões dos contos dos alunos. Destaque mudanças e aprimoramentos feitos ao longo do processo de escrita. O objetivo é destacar a evolução do enredo, desenvolvimento de personagens e aprimoramento geral da qualidade da escrita.

- Orientação individual do professor.

O professor desempenha um papel crucial nesta fase, interagindo individualmente com os alunos para discutir suas versões preliminares. Ofereça feedback construtivo, sugira melhorias e discuta elementos narrativos específicos, como diálogo, descrição, desenvolvimento de personagens e ambiente.

- Revisão colaborativa.

Dependendo do ambiente da sala de aula, considere a possibilidade de realizar uma revisão colaborativa, onde os alunos se ajudam mutuamente na edição de seus textos. Isso pode proporcionar diferentes perspectivas e insights.

10.2.7 Sétimo encontro:

- Avaliação final e discussão das etapas.

Reserve este encontro para discutir as etapas do projeto e realizar a avaliação final. Os alunos e o professor podem compartilhar insights sobre o processo de escrita, os desafios enfrentados e as aprendizagens adquiridas.

- Preservação do conteúdo.

Destaque a importância do conteúdo produzido pelos alunos, sugerindo que não seja arquivado. Discuta maneiras de preservar e compartilhar esses contos, seja por meio de publicação online, impressão ou apresentação em eventos escolares.

- Projeto de culminância.

Incentive os alunos a pensar em um projeto de culminância para apresentar os contos para a escola. Isso pode incluir uma exposição dos contos, leituras públicas, dramatizações ou outras formas criativas de compartilhar as histórias.

- Reflexão individual e coletiva.

Promova uma reflexão individual e coletiva sobre o processo do projeto. Os alunos podem compartilhar o que mais aprenderam, destacar os momentos mais desafiadores e expressar seu crescimento como escritores.

Estes encontros finalizam o projeto, proporcionando uma oportunidade para reflexão, avaliação e celebração das conquistas dos alunos. O processo de escrita individualizada, combinado com a revisão colaborativa e orientação do professor, contribui para um desenvolvimento significativo das habilidades de escrita dos alunos.

10.2.8 Sugestões para evento de culminância

Para a culminância desse projeto de escrita de contos, você pode organizar um evento que envolva toda a comunidade escolar. Aqui estão algumas sugestões:

- Exposição literária e leituras públicas.

Organize uma exposição na escola onde os contos dos alunos sejam destacados. Crie espaços decorados com elementos relacionados aos contos, como cenários ou ilustrações. Durante o evento, permita que os alunos leiam trechos de seus contos em um microfone, compartilhando suas histórias com os colegas, professores, pais e outros membros da comunidade.

- Dramatizações ou encenações.

Incentive os alunos a transformar partes de seus contos em pequenas dramatizações ou encenações teatrais. Isso não apenas adiciona uma dimensão visual e criativa à culminância, mas também permite que os alunos explorem diferentes formas de expressão artística.

- Publicação online ou impressa.

Considere a possibilidade de compilar os contos dos alunos em uma publicação online ou impressa. Os alunos podem sentir um grande senso de realização ao verem seus contos publicados. Distribua cópias impressas durante o evento ou compartilhe o link da publicação online.

- Premiação e reconhecimento.

Reconheça os esforços dos alunos por meio de prêmios ou certificados de realização. Crie categorias como "melhor desenvolvimento de personagem", "narrativa mais envolvedora" ou "melhor uso de linguagem descritiva". Isto incentiva a excelência e destaca conquistas individuais.

- Exibição de arte visual.

Se os alunos utilizaram o *Stable Diffusion* para gerar imagens relacionadas aos seus contos, crie uma exibição de arte visual para complementar a exposição literária. Mostre as imagens ao lado dos contos correspondentes.

Ao planejar a culminância, certifique-se de criar um ambiente inclusivo e celebratório que destaque o talento e a criatividade dos alunos. Essa celebração não apenas encerra o projeto de maneira significativa, mas também inspira os alunos a continuar explorando e aprimorando suas habilidades de escrita no futuro.

REFERÊNCIAS

- DALEY, Elizabeth. **Expandindo o conceito de letramento**. Trabalhos em Linguística Aplicada. Campinas, v. 49, n. 2, p. 481-491, 2010.
- DIAS, Marcelo Cafiero; NOVAIS, Ana Elisa Novais. **Por uma matriz de letramento digital. III Encontro Nacional Sobre Hipertexto**. Belo Horizonte, CEFET- MG, 2009.
- ORLANDO, Andreia F., FERREIRA, Aparecida de J. **Do letramento aos multiletramentos: contribuições à formação de professores(as) com vistas à questão identitária**. Revista Travessias, Unioeste, Paraná. vol.7, n.1, 2013.
- PAZELLO, E. **Pedagogia de projetos e o ensino de inglês como língua estrangeira moderna em escola regular de 5ª A 8ª séries: convicção ou modismo?** Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2005.
- SOUZA, Edney. **ChatGPT: Do Zero aos Prompts Avançados**. E-book. Disponível: <https://lp.interney.net/2eepir/chatgpt-do-zero-aos-prompts-avancados>
- SNYDER, Ilana. *Ame-os ou deixe-os: navegando no panorama de letramentos em tempos digitais*. In. Araújo, Júlio César, Dieb, Messias (Orgs.). **Letramentos na Web**. Fortaleza: Edições UFC, 2009. p. 23-45.
- TERRA, Márcia Regina. **Letramento & letramentos: uma perspectiva sócio-cultural dos usos da escrita**. DELTA [online]. 2013, vol.29, n.1, pp. 29-58. ISSN 0102-4450.