



O USO DO CHATGPT COMO FERRAMENTA DE APOIO NA ELABORAÇÃO DE PROJETOS INTERDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Yris Araújo Bandeira ¹
Francisco José Alves de Aquino ²

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta um relato de experiência que aborda a utilização de ferramentas de inteligência artificial (IA) em um projeto interdisciplinar denominado Geocine, aplicado com alunos de ensino médio de uma escola estadual de Educação Profissional na cidade de Redenção, localizada no estado do Ceará.

O projeto consiste em uma série contínua de encontros semanais, iniciados em maio de 2023 e que perduram até a elaboração deste artigo, voltados para discussão e reflexão entre cinema global, geografia e tecnologia, envolvendo rodas de conversas, reflexões e atividades lúdicas estimulantes no âmbito das temáticas abordadas.

Este trabalho se justifica pela atualidade da temática; pelo potencial de explorar interseções entre cinema, geografia e ferramentas de inteligência artificial (IA) na educação; pela possibilidade de suscitar reflexões significativas sobre a importância da mediação pedagógica no uso de ferramentas de IA em sala de aula. Além disso, é matéria que dialoga com a realidade profissional da autora, que é professora de geografia na referida escola estadual de educação profissional, onde o projeto foi realizado.

O objetivo principal deste trabalho é explorar as potenciais aplicações de ferramentas de inteligência artificial, em especial do ChatGPT (“*Generative Pre-Trained Transformer*”) no âmbito do projeto Geocine. Os objetivos específicos incluem realizar um relato de experiência sobre as vivências desta autora na condução do projeto, bem como análise das percepções dos estudantes acerca da integração da IA, do protagonismo juvenil dos educandos, e de sua participação nas atividades lúdicas do Geocine.

Para a elaboração do presente trabalho, foi feita pesquisa qualitativa, exploratória e descritiva. Foram realizadas seis entrevistas estruturadas, com os membros mais frequentes nas

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - CE, yrisbandeira@gmail.com;

² Professor orientador: Doutor, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - CE, fcoalves_aq@ifce.edu.br.

reuniões semanais, nas quais foi possível constatar os impactos positivos na percepção dos estudantes com relação ao uso de ferramentas de IA no âmbito do projeto.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O percurso metodológico da presente pesquisa atendeu às seguintes etapas: idealização do projeto, convite à participação dos educandos, execução dos encontros semanais, levantamento bibliográfico, realização de entrevistas estruturadas, análise e apresentação dos dados obtidos.

Quanto à abordagem, tratou-se de uma pesquisa do tipo qualitativa, onde se considera que existem relações entre o mundo e os sujeitos que não podem ser traduzidas em números (Silva; Menezes, 2005). Quanto aos objetivos metodológicos, tratou-se de pesquisa exploratória e descritiva, com o fito de gerar maior “familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições” (Gil, 2002, p. 41). As pesquisas descritivas, por sua vez, “têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (*Ibid.*, p. 42).

Foram realizadas seis entrevistas estruturadas. Segundo Markoni e Lakatos (2022, p.), uma entrevista estruturada corresponde àquela em que o “entrevistador segue um roteiro estabelecido; as perguntas são previamente determinadas. Ela segue um formulário elaborado e é efetuada de preferência com pessoas selecionadas de acordo com um plano”. O formulário utilizado como guia para as entrevistas foi criado através da plataforma Google Formulários, e composto por quinze perguntas, sendo cinco delas de acordo com o padrão da escala Likert, e variavam entre 1 = Muito insatisfatório, 2 = Insatisfatório, 3 = Neutro, 4 = Satisfatório, 5 = Muito satisfatório.

REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto Geocine originou-se das inquietações desta autora com relação à viabilidade de trabalhar com ferramentas de inteligência artificial (IA) na educação profissional.

O campo da inteligência artificial cresceu consideravelmente nos últimos anos (Irigaray; Stocker, 2023).

Bates (2019) define a inteligência artificial como um conjunto de sistemas inteligentes que simulam características dos processos mentais humanos, como a capacidade de memorização do conhecimento, percepção e manipulação de ambientes, e compreensão da

linguagem natural humana. Ela é adaptativa, interativa e capaz de tomada de decisões baseada nos melhores e mais lógicos cenários (Bates, 2019).

Em novembro de 2022, a OpenAI, laboratório de pesquisas em inteligência artificial estadunidense, lançou o ChatGPT, uma ferramenta de IA baseada no modelo de linguagem GPT-3.5, que gera textos e simula diálogos semelhantes aos humanos (Dale, 2021). Sua interface intuitiva e a capacidade de oferecer respostas precisas por meio de comandos, chamados de “*prompts*”, resultaram em um aumento significativo no número de usuários nos primeiros meses após seu lançamento (Dale, 2021).

Ferramentas como o ChatGPT se inserem numa lógica que aponta que os próximos cenários da educação no presente século deverão envolver o desafio de acompanhar as mudanças tecnológicas frenéticas, de modo a saber utilizar-se de suas potencialidades no processo de ensino e aprendizagem (Morran; Masseto; Behrens, 2013).

No atual cenário de interconexão das sociedades, é importante que o professor valorize a mudança de perfil dos educandos, os estimule e oriente na busca por tornar as informações significativas, produzindo conhecimentos e partilhando vivências. Führ (2019, p.95) assinala a relevância de o professor compreender que o educando “tem ao seu alcance a possibilidade de consumir, buscar, comparar, processar, avaliar, selecionar e criar informações por meio das diferentes e contatos nas redes sociais, produzindo conteúdos e experiências utilizando a palavra, a imagem, o som, o movimento e o hipertexto.”

Neste sentido, para descrever a experiência com ferramentas de inteligência artificial no contexto educacional, optou-se por utilizar o relato de experiência como instrumento.

O relato de experiência (RE) constitui importante instrumento das memórias incorporadas no processo da pesquisa, onde as experiências são objeto de análise. Daltro e Faria (2019, p. 229) apontam que “o RE é uma modalidade de cultivo de conhecimento no território da pesquisa qualitativa”, no qual o pesquisador utiliza suas memórias e pensamentos para guiar suas descobertas ao longo do tempo, apresentando, posteriormente, sua compreensão a respeito do que foi experienciado. O RE nesta pesquisa não se propõe a figurar como a única verdade, mas valoriza o vivido, na busca por novas e diferentes ideias.

As experiências vivenciadas e apreendidas por esta autora permitiram um refinamento em seu olhar sobre os educandos e seu aprendizado mediado pelas novas tecnologias. Para Macedo (2016, p.32), acontecimento “é aquilo que nos coaciona a decidir por uma nova maneira de ser, de atuar ou de atrair. Suplemento incerto, imprevisível, dissipado, apenas aparece. Nomeia o não sabido da situação.” Nesse sentido, a experiência do projeto, foi, por si só um acontecimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram realizadas seis entrevistas estruturadas com alunos integrantes do projeto. O formulário utilizado como guia para as entrevistas foi criado através da plataforma Google Formulários, e composto por quinze perguntas, distribuídas em três categorias distintas, nomeadas como: “Aspectos gerais sobre o Geocine e Interdisciplinaridade”, “Geocine e as ferramentas de Inteligência Artificial” e “Avaliação Subjetiva do projeto Geocine”.

As respostas às perguntas da categoria “Aspectos gerais sobre o Geocine” foram configuradas de acordo com o padrão da escala Likert, e variavam entre 1 = Muito insatisfatório, 2 = Insatisfatório, 3 = Neutro, 4 = Satisfatório, 5 = Muito satisfatório. Nesta seção, os seis alunos afirmaram que o projeto contribuiu satisfatória ou muito satisfatoriamente para o aumento de seus conhecimentos sobre cinema; de sua percepção sobre a interdisciplinaridade na escola; e para a qualidade das atividades lúdicas propostas.

Quanto à categoria “Geocine e as ferramentas de Inteligência Artificial”, cinco alunos responderam favoravelmente ao uso da IA no projeto, e um aluno respondeu negativamente, afirmando que preferiria não trabalhar com ferramentas de IA, por se considerar “analógico”. Para esse aluno, ferramentas como o ChatGPT são interessantes pois encurtam o tempo de realização dos trabalhos, mas fazem com que o usuário “não precise pensar”, e não são capazes de fazer o que o professor faz, “nunca será capaz de ocupar o lugar do professor”, pois ela não “emite opinião” e é “fria”, se comparada à presença do docente no desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos alunos.

Quatro entrevistados afirmaram que o uso do ChatGPT apresenta problemas quanto à questão ética, pois o aluno pode usar a ferramenta para “copiar, colar e acabou”. Além disso, a ferramenta pode “dar informações falsas”. Neste sentido, destacaram a importância do senso crítico no uso dessas ferramentas. Cinco alunos apontaram limitações significativas na ferramenta, que resultaram em experiências “reclusas”, restritas. Eles destacaram que a ferramenta não suporta o tratamento de temas sensíveis, como o suicídio, que era foco de um roteiro criado por um dos participantes. Devido a essa restrição, o roteiro não pôde ser desenvolvido usando o ChatGPT.

No tocante à categoria “Avaliação Subjetiva do projeto Geocine”, as respostas dos alunos se mostraram positivas. Dentre as falas estão “projeto surpreendente”, “meu conhecimento de cinema foi ampliado”, “agora sei usar o ChatGPT”, “pensei que era algo relacionado só à Geografia e ao cinema, achei que era só assistir filme, nunca pensei que iríamos criar roteiros com inteligência artificial”, “nos debates todo mundo sempre tinha algo a agregar”, mostrando que os encontros semanais exerceram influência proveitosa sobre a

percepção dos alunos. Como dificuldades encontradas ao longo do projeto, os estudantes apontaram o “medo de expressar as próprias ideias”, “o medo de ser julgado”, “a falta de prática com ferramentas de IA”, e todos os participantes da pesquisa indicaram que o Geocine deve continuar. Além disso, ofereceram ideias de temáticas a serem trabalhadas no futuro do projeto, tais como os impactos do cinema na sociedade atual, ficção científica e mudanças climáticas.

Isso posto, entende-se que a percepção dos alunos, de uma forma geral, é de que o projeto Geocine agregou conhecimentos e expandiu percepções; de que a interdisciplinaridade foi trabalhada de modo satisfatório, de que ferramentas de inteligência artificial, como o ChatGPT, são úteis para aproveitamento do tempo, mas possuem limitações. Seus resultados podem, por vezes, ser semanticamente incoerentes, tendenciosos e se basear em informações falsas (Dale, 2021). A ferramenta pode “alucinar”, inventar, criar realidades alternativas incoerentes e sustentá-las.

Constatamos que o ChatGPT foi interessante para gerar curiosidades e “pontos de partida” para as tarefas propostas no projeto Geocine. Mas, quando a veracidade das informações era exigida, por vezes, a ferramenta falhava.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Geocine evoluiu para uma iniciativa interdisciplinar que incluiu grupos de diálogos semanais sobre tópicos relacionados à cultura cinematográfica global, geografia e tecnologia. Ao explorar o uso de ferramentas de inteligência artificial generativas para desenvolver atividades lúdicas, o projeto se propôs a promover o protagonismo juvenil dos educandos.

Do ponto de vista dos educandos, como recurso para perguntas que exigiam respostas atualizadas, o ChatGPT apresentou muitas limitações, dado que sua base de dados está atualizada apenas até meados de 2021. Quanto à criação de roteiros, ficções, personagens, cenários e diálogos, ele obteve maior aprovação. Do ponto de vista desta autora, como ferramenta para planejamento de atividades, projetos e roteiros para os encontros, ele se revelou eficiente.

Um novo paradigma de sociedade, permeado por inteligências artificiais cada vez mais presentes, pede por uma educação libertadora e conectada com a evolução da realidade, em que o educando seja protagonista dos processos de ensino e aprendizagem e o professor, para além de um mero mediador, facilitador, orientador do aluno, se perceba chave desse mesmo processo. Daí a importância da contínua formação docente, para que os professores possam seguir favorecendo o aluno em direção à construção de sua própria autonomia.

Palavras-chave: ChatGPT; Projeto Geocine, Inteligência Artificial, Educação Profissional e Tecnológica, Relato de experiência.

REFERÊNCIAS

BATES, A. W. **Teaching in a Digital Age** – Second Edition. Vancouver BC: Tony Bates Associates Ltd, 2015. Disponível em: <https://teachonline.ca/sites/default/files/pdfs/teaching-in-a-digital-age-second-edition.pdf>. Acesso em: 22 maio 2023.

Dale, R. (2021). GPT-3 What's it good for? **Natural Language Engineering**, 27(1), 113-118. DOI:10.1017/S1351324920000601. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/347633688_GPT-3_What's_it_good_for. Acesso em 10 set. 2023.

Daltro, M. R.; Faria, A. A. de. Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, vol. 19, núm. 1, 2019, Janeiro-Abril, pp. 223-237 Universidade do Estado do Rio De Janeiro. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451859860013>. Acesso em: 30 ago. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4º ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf. Acesso em: 12 de set. 2023.

IRIGARAY, H. A. R.; STOCKER, F. ChatGPT: um museu de grandes novidades. **Cadernos EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, RJ, v. 21, n. 1, p. e88776, 2023. DOI: 10.1590/1679-395188776. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/cadernosebape/article/view/88776>. Acesso em: 10 set. 2023.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade; MEDEIROS, João Bosco. **Fundamentos de Metodologia Científica: métodos científicos, técnicas de pesquisa, elaboração de referência bibliográficas**. 9.ed. São Paulo: Atlas, 2022. 354 p. ISBN 9788597026566.

MACEDO, R. S. **A pesquisa e o acontecimento compreender situações, experiências e saberes acontecimentais**, Salvador: EDUFBA, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451859860013>. Acesso em: 07 set. 2023.

MORRAN, J. M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. ed. Rev. e atual. Campinas, SP: Papirus, 2013.

SILVA, E. L. da.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. – 4. ed. rev. atual. – Florianópolis: UFSC, 2005. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/312125489_Metodologia_da_Pesquisa_e_Elaboracao_de_Dissertacao. Acesso em: 14 set. 2023.

SOARES, M. Impacto do Chat GPT na sociedade. **The Trends Hub**, Porto, n. 3, 2023. DOI: 10.34630/tth.vi3.5080. Disponível em: <https://parc.ipp.pt/index.php/trendshub/article/view/5080>. Acesso em: 14 set. 2023.