

Curadorias históricas: um laboratório de IA na formação docente

Historical curatorship: an AI laboratory in teacher training

Curadurías históricas: un laboratorio de IA en la formación docente

André Luan Nunes Macedo¹

Resumo

O presente ensaio relata a experiência de uso da inteligência artificial (IA), especialmente dos chatbots, nas disciplinas de Prática Docente no curso de História da Universidade do Estado de Minas Gerais -campus Campanha, Minas Gerais durante o primeiro semestre de 2024 e na disciplina “Laboratório de História e Educação II” do curso de História da Universidade Federal de Minas Gerais, ministradas no segundo semestre de 2024 e no primeiro semestre de 2025. A proposta das disciplinas foram explorar as interseções entre o ensino de História e as novas tecnologias da IA generativa. Para tanto, estruturamos o percurso formativo em quatro momentos: (1) uma introdução conceitual sobre cibercultura e a história da IA; (2) oficinas práticas de engenharia de prompt voltadas às demandas cotidianas da docência em História; (3) discussões críticas sobre dilemas éticos, autoria e os riscos da IA na educação; (4) desenvolvimento de produtos educacionais pelos estudantes, articulando IA e ensino de História. A experiência partiu de uma trajetória prévia de experimentação com IA, desenvolvida tanto no campo da docência quanto na assessoria política, culminando na criação de sistemas personalizados como o “Juscelino 2.0” e “Ubuntu”, que ampliaram a compreensão metodológica e pedagógica do uso dessas ferramentas em outros contextos educativos.

Palavras-chave: Ensino de história. Inteligência artificial. Engenharia de prompt. Cibercultura.

Abstract

This essay reports on the experience of using artificial intelligence (AI), particularly chatbots, in the course of teaching practices during the first semester of 2024 at the State University of Minas Gerais, Campanha campus, and the “Laboratory of History and Education II” at the Federal University of Minas Gerais (UFMG), taught in the second semester of 2024 and the first semester of 2025. These courses aimed to explore the intersections between History teaching and the emerging technologies of generative AI. The curriculum was structured into four main phases: (1) a conceptual introduction to cyberculture and the history of AI; (2) practical workshops on prompt engineering tailored to the everyday needs of History teachers; (3) critical discussions on ethical dilemmas, authorship, and the risks of AI in education; and (4) the development of educational products by students, integrating AI with History pedagogy. The experience was informed by a previous trajectory of experimentation with AI in both teaching and political advisory contexts, culminating in the creation of personalized

¹ Universidade Federal de Viçosa – UFV. Viçosa/MG, Brasil. E-mail: andre.macedo@ufv.br.
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2968-2039>

systems such as “Juscelino 2.0” and “Ubuntu”, which expanded methodological and pedagogical understandings of AI use in educational settings.

Keywords: History teaching. Artificial intelligence. Prompt engineering. Cyberculture

Resumen

Este ensayo relata la experiencia del uso de la inteligencia artificial (IA), especialmente de los chatbots, en la asignatura de practica docente en el primer semestre de 2024 en la Universidad del Estado de Minas Gerais , y en la asignatura “Laboratorio de Historia y Educación II” del curso de Historia de la Universidad Federal de Minas Gerais, impartida en el segundo semestre de 2024 y el primer semestre de 2025. El objetivo de los cursos fue explorar las intersecciones entre la enseñanza de la Historia y las nuevas tecnologías de la IA generativa. La propuesta pedagógica se estructuró en cuatro momentos principales: (1) una introducción conceptual sobre la cibercultura y la historia de la IA; (2) talleres prácticos sobre ingeniería de *prompts* aplicados a las tareas cotidianas del profesorado de Historia; (3) debates críticos sobre dilemas éticos, autoría y riesgos del uso de la IA en el ámbito educativo; y (4) desarrollo de productos educativos por parte del alumnado, articulando la IA con la enseñanza de la Historia. La experiencia se basó en una trayectoria previa de experimentación con IA tanto en contextos docentes como de asesoría política, que culmi nó con la creación de sistemas personalizados como “Juscelino 2.0” y “Ubuntu”, los cuales ampliaron la comprensión metodológica y pedagógica del uso de estas herramientas en contextos educativos.

Palabras clave: Enseñanza de la Historia. Inteligencia Artificial. Ingeniería de *prompts*. Cibercultura.

Considerações iniciais e contexto das disciplinas

A disciplina “Laboratório de História e Educação II” foi ministrada durante o segundo semestre de 2024 e o primeiro semestre de 2025, no curso de História da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), durante minha atuação como professor substituto. Seu objetivo, conforme o projeto pedagógico, era aproximar os estudantes de debates contemporâneos e interdisciplinares na área de ensino de História. Cada docente, nesse sentido, teve liberdade para articular a disciplina aos seus temas de investigação e interesse. Essa interseção se deu por meio da Inteligência Artificial (IA) - tema que, à época, também orientava o meu projeto de pós-doutorado, também feito no programa de Pós-Graduação em História da UFMG.

Cheguei à disciplina com uma bagagem que combinava prática docente, experimentação política e envolvimento direto com tecnologias de linguagem natural.

Ressalto que, antes de atuar na UFMG, lecionei no curso de História da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), campus de Campanha, onde foram iniciados os primeiros experimentos com IA, ainda que de maneira exploratória. Foi então que surgiu a ideia de um projeto de extensão voltado à formação docente com foco em boas práticas no uso de IA na educação básica.

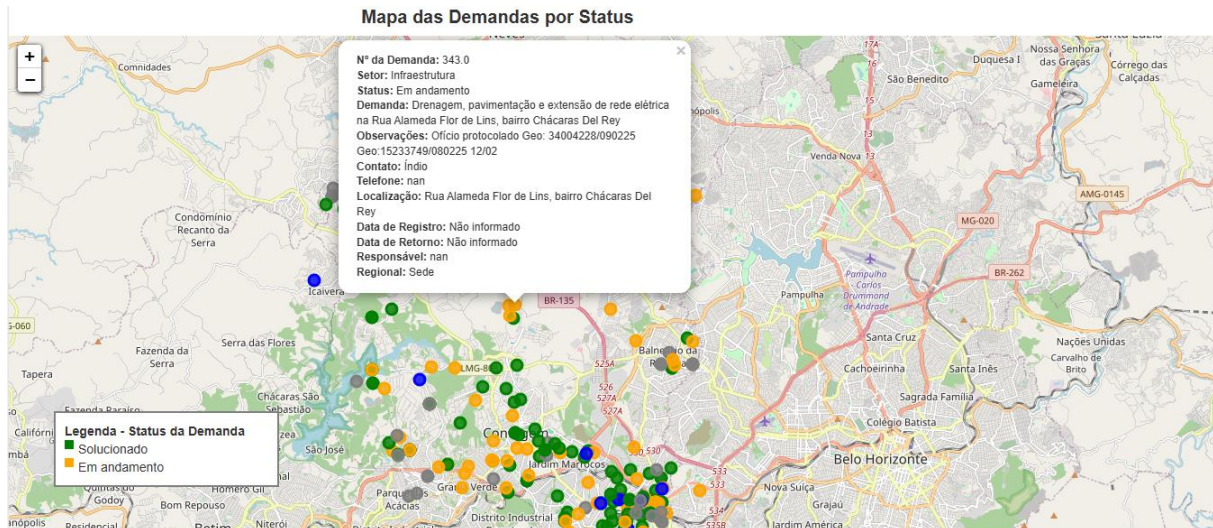
Essa trajetória na UEMG, marcada por descobertas, tentativas e erros, me levou a buscar uma sistematização mais robusta do tema. Um divisor de águas foi a realização do curso de Engenharia de Prompt ministrado por Jules White, em 2024, da Vanderbilt University, que forneceu as bases para compreender os padrões de interação com chatbots e aplicá-los tanto em ambientes educativos quanto políticos. Para Jules White, a Engenharia de Prompt é uma habilidade de conversação com os Large Language Models (LLMs) (White, 2023). Os prompts podem ser definidos como instruções dadas para as LLMs para reforçar regras, automatizar processos e garantir qualidades (e quantidades) de outputs gerados. Prompts também podem ser vistos como uma forma de programação, que pode customizar os resultados e interações com uma LLM (White, 2023). Aprender essa interação é crucial para conseguir um bom desenvolvimento da programação a partir do uso da linguagem natural, ou seja, da linguagem que nós seres humanos comuns e leigos da área, somos capazes de compreender.

Além disso, é importante mencionar os recursos da plataforma do ChatGPT, da OpenAI. Ela possibilita criarmos assistentes personalizados, voltados a uma determinada tarefa. Utilizando os saberes da engenharia de prompt, foi possível criar assistentes que se transformaram em jogos de Role Playing Games e organizadores de dados, voltados para uma determinada tarefa, como veremos mais adiante.

A partir da expertise acumulada, foi possível pensar na possibilidade de se ofertar uma disciplina a partir dos assistentes, imagens e roteiros de aula desenvolvidos anteriormente. Mas, para contar a história da disciplina, é preciso entender como desenvolvemos nossas práticas com a IA.

A experiência Juscelino: quando a IA entra na política

Figura 1: Mapa de demandas desenvolvido pelo Juscelino em sua versão 2.0 para o gabinete da vereadora



Fonte: Acervo pessoal do autor.

O desenvolvimento da disciplina, na UEMG, não pode ser compreendido sem resgatar a experiência prática que o professor da disciplina teve no início de 2024, durante a pré-campanha da então por uma candidata a vereadora no município de Contagem-MG. Atuando na coordenação das demandas populares, enfrentou-se o desafio de organizar, sistematizar e dar respostas rápidas às questões trazidas pela população.

Foi criado um sistema operacional com o ChatGPT que organizava demandas, produzia relatórios automatizados, gerava documentos e, com o tempo, até mapas georreferenciados com base em dados coletados pela militância. Essa foi a gênese do **Sistema Juscelino**, um conjunto de GPTs personalizados que evoluiu para atender desde tarefas burocráticas até análises preditivas, simulando, na prática, um gabinete de dados operado por linguagem natural.

Essa experiência, apesar de situada no campo eleitoral do legislativo estadual, alimentou diretamente nossas reflexões pedagógicas. Percebeu-se o potencial que a IA tinha de ampliar a capacidade de ação. As analogias que surgiram, como a do tatu (que escava) e do pássaro (que sobrevoa), tornaram-se metáforas poderosas para pensar o papel da curadoria humana frente ao poder de síntese e visualização da IA.

Do ponto de vista da militância, o tatu faz o trabalho rotineiro e “escava” as demandas no território. Ele investiga e encontra os vestígios, traçando uma busca ativa. Nesse caso,

nosso melhor “tatu” era a nossa candidata e o corpo de sua militância, que encontrava a população e dela extraía informações importantes sobre os gargalos da cidade.

O sobrevoo do pássaro pela cidade produzido pela IA precisava fundamentalmente do rastejo bem-feito do tatu. Ou seja, o Juscelino só funcionaria bem se tivesse um bom aprendizado de dados, organizados e bem padronizados. Nesse caso, se a curadoria dos dados fosse bem realizada, caso contrário produziria delírios.

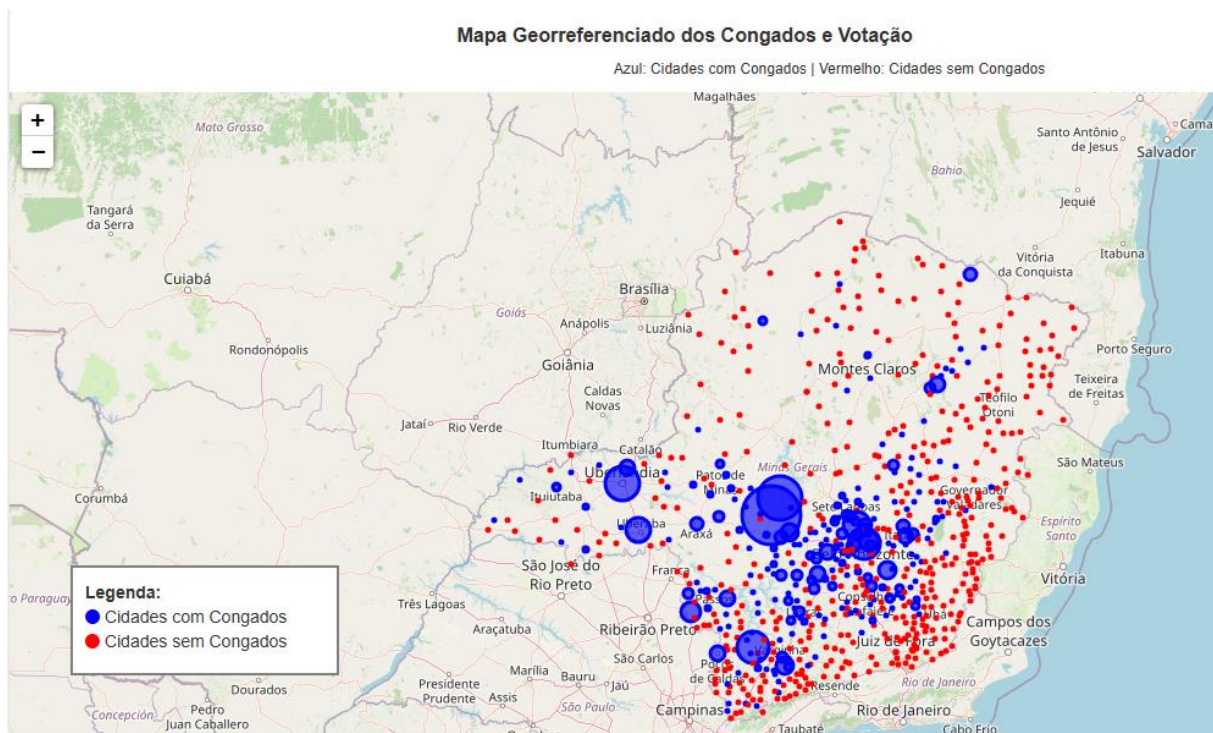
Do ponto de vista metodológico, o Juscelino possibilitou organizar as demandas em um determinado tempo e registrado de forma cartográfica, para que tivéssemos uma noção mais precisa do espaço em que atuamos. Ofereceu uma visão de conjunto para um historiador militante, que transformou as informações de uma planilha no Excel em um mapa georreferenciado, sem que precisasse saber códigos ou programações mais específicas de computação, a não ser o campo da engenharia de prompt. Diante do que era produzido na interação com o Juscelino, começamos a nos questionar: e se fizéssemos mapas de votação eleitoral de tempos anteriores? Quais seriam as possibilidades de investigação histórica a partir do uso desta ferramenta? Como os professores e alunos poderiam se beneficiar desta leitura holística?

Ubuntu e os congados: inteligência artificial como ferramenta de mapeamento da memória afro-mineira

Se a experiência do Juscelino foi uma espécie de iniciação política na aplicação da IA para organização territorial de demandas populares, o projeto *Ubuntu* representou a abertura de um novo campo de possibilidades: o uso da IA para a **cartografia da memória coletiva e das tradições culturais afrodescendentes**.

Durante nossa colaboração com o gabinete de uma deputada estadual, contribuímos com o desenvolvimento de um sistema inspirado na lógica do Juscelino, mas voltado à tarefa de **mapear os Congados de Minas Gerais**. Esse mapeamento realizado possibilitou **organizar, sistematizar e apresentar os dados em mapas georreferenciados**, facilitando a visualização da presença dos Congados por região e suas demandas específicas.

Figura 2: Exemplo de mapa gerado a partir do Ubuntu.



Fonte: acervo pessoal do autor.

Esse trabalho deu origem ao projeto que apelidamos de *Ubuntu*, nome que evocava não apenas uma filosofia de coletividade e ancestralidade, mas também a ideia de que a IA, se bem orientada, poderia **ajudar a reconstituir laços invisibilizados pelo racismo e a criminalização da cultura afro-brasileira**. O mapa produzido passou a funcionar como uma ferramenta de escuta ativa: ele não apenas apresentava as localizações dos Congados, mas trazia também histórias, demandas e rotas de articulação política.

Essa experiência mostrou que **a IA pode estar a serviço de uma racionalidade que preserve as tradições**. Se inserida em projetos políticos e pedagógicos enraizados na cultura popular, ela pode contribuir com a visibilização de sujeitos históricos tradicionalmente marginalizados. Como defendemos em uma síntese junto à Parlamentar em questão: pensar o uso da IA junto aos Congados é mostrar que “a tradição é o futuro”.

Produção de imagens e a iconografia do ensino de história

Antes mesmo da disciplina "Laboratório de História e Educação II", a experiência com inteligência artificial na formação docente já vinha sendo ensaiada em outros contextos. Um dos mais marcantes aconteceu durante minha atuação no curso de História da UEMG, no

campus de Campanha, especialmente nas disciplinas voltadas à **prática de formação docente**.

Ali, experimentamos o uso da IA para a **produção de imagens didáticas** a partir de conceitos teóricos centrais da educação e do ensino de História. O exercício não era apenas ilustrativo — era profundamente interpretativo. A IA era convocada a **materializar visualmente** ideias abstratas, oferecendo uma nova camada de leitura e, principalmente, uma oportunidade crítica.

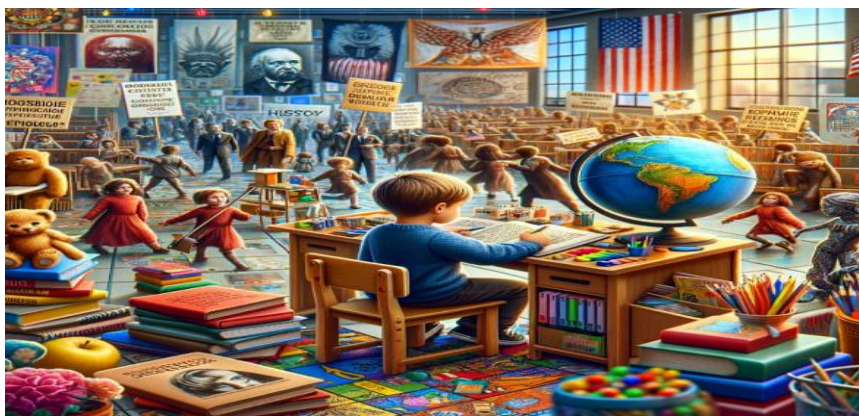
Utilizamos, por exemplo, o recurso da geração de imagens para trabalhar o conceito de **aprendizagem conceitual** em Vygotsky no ensino de história (Bittencourt, 2011), convidando os estudantes a interpretar visualmente o processo de internalização e mediação simbólica. Em outro momento, produzimos imagens para discutir a **transposição didática**, conforme elaborada por Yves Chevallard (Chevallard, 2013), imaginando visualmente o deslocamento do saber acadêmico/científico para o saber escolar.

Figura 3: O comando solicitado para o ChatGPT

Faça uma imagem inspirada na perspectiva de Vygotsky sobre o processo de aprendizagem histórica a partir de uma criança que busca aprender o conceito de democracia através do seu meio.

Fonte: acervo pessoal do autor.

Figura 4: O desenvolvimento da imagem pelo ChatGPT.



Fonte: acervo pessoal do autor.

Também fizemos o mesmo para problematizar o conceito de **consciência histórica**, proposto por Jörn Rüsen (2012). Não cabe adentrarmos especificamente sobre o conceito, uma vez que o que nos interessa é destacar a capacidade pedagógica do GPT em ilustrar determinadas abstrações conceituais. Nesse sentido, para cada um dos sentidos temporais da consciência histórica desenvolvidos pelo autor — **tradicional, exemplar, crítico e genético** — produzimos uma imagem específica, baseada em descrições conceituais. Essas imagens, ao serem apresentadas em sala de aula, serviram como referências geradoras para a construção de debates sobre **tempo, narrativa e memória**.

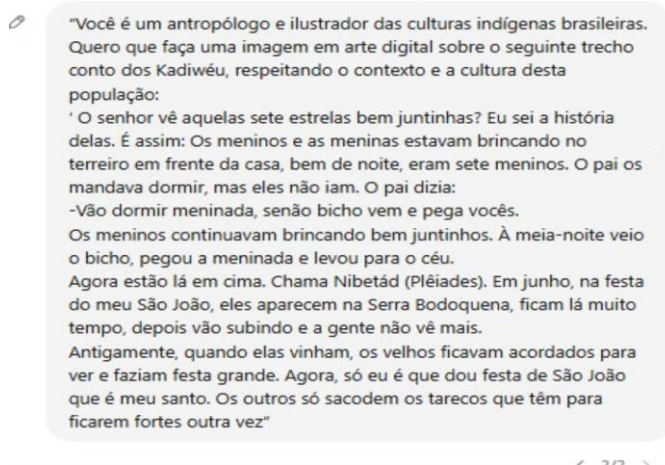
Figura 5: A aprendizagem crítica.



Fonte: acervo pessoal do autor.

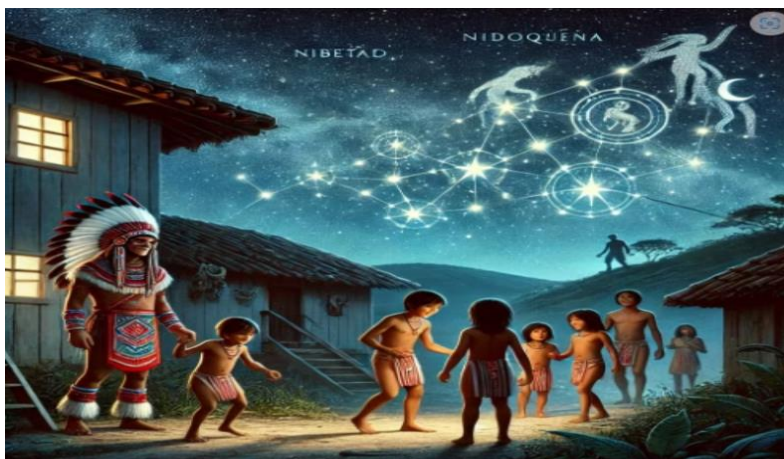
Mais do que criar imagens, o objetivo era **problematizar as imagens criadas**. Um dos momentos mais ricos foi a produção visual a partir de **contos e lendas dos povos Kadiwéu**, retirados de uma das obras de Darcy Ribeiro (1975). Utilizamos trechos narrativos como base textual e pedimos à IA que gerasse imagens correspondentes. Com as imagens poderíamos discutir as diferentes visões que os estudantes possuíam sobre os povos originários, possibilitando visualizar preconceitos próprios e, até mesmo, visões reificadas e estereotipadas geradas pela IA.

Figura 6: O comando para a criação da imagem do conto dos Kadiwéu.



Fonte: acervo pessoal do autor.

Figura 7: A imagem criada a partir do comando dado.



Fonte: acervo pessoal do autor.

Essa situação se transformou em oportunidade pedagógica: propusemos uma análise crítica dessas imagens com os estudantes, discutindo os limites da IA e a necessidade de uma **curadoria ética e epistemologicamente situada** e que também problematizasse o racismo algorítmico, como nos adverte Lynn Alves (2023). Por outro lado, tal ferramenta didática nos ajudou a problematizar diferentes significados sobre as representações. No caso ilustrado, foi possível discutir junto aos alunos os vieses da ferramenta, como também os nossos estereótipos com relação a determinadas populações originárias. Alguns alunos, ao analisarem a imagem, detectam uma luz elétrica na casa ilustrada, alegando que as casas não possuem o formato e as características de uma habitação de família indígena. Dessa forma, percebe-se uma pressuposição dos educandos, segundo a qual um indígena estaria descaracterizado caso

consumisse determinados bens vinculados a uma ideia de modernidade (Munduruku, 2024) . Isso se relaciona intimamente com determinado etnocentrismo e as chamadas teorias da aculturação. Tais perspectivas analíticas situam o indígena como um sujeito parado no tempo (Coelho, 2019). Dotado de uma essência imutável, qualquer construção que fuja de uma visão estereotipada já faria com que o indígena perdesse sua condição identitária.

Dessa forma, percebe-se a importância da IA utilizada como ferramenta problematizadora. É possível questionar suas visões e, ao mesmo tempo, instrumentalizá-la como uma importante técnica capaz de suscitar questões que dizem respeito às nossas visões de mundo. Afinal, é importante questionar: com o advento da IA, estamos criando uma diferente relação com a iconografia da História? De que maneira é possível ilustrar situações, personagens, processos, paisagens e eventos históricos que possuem fontes primárias e não possuem imagens de época? Como a IA poderia nos ajudar a recriar tais paisagens? Como ela nos ajuda a problematizar os estereótipos e reificações criados sobre determinado contexto?

Ensaio para uma didática da inovação: a experiência da disciplina Laboratório de História e Educação

Organizar uma disciplina que articula **IA e ensino de História** não foi tarefa simples. O desafio era duplo: por um lado, lidar com o **desconhecimento ou receio técnico** frente às novas ferramentas; por outro, evitar o caminho fácil da **deslumbrada adesão tecnológica**, que vê na IA uma solução mágica para todos os problemas educacionais. Era preciso construir um espaço pedagógico enxergando a técnica/ tecnologia como instrumentos ambivalentes, conforme defendido por Pierre Lévy (1999). Nesse caso, a tecnologia foi encarada como um **condicionante cultural** que exige leitura, contexto e intervenção:

Uma técnica não é nem boa, nem má (isto depende dos contextos dos usos e dos pontos de vista), tampouco neutra já que é condicionante ou restritiva, já que de um lado abre e de outro fecha o espectro de possibilidades). Não se trata de avaliar seus “impactos”, mas de situar as irreversibilidades às quais um de seus usos nos levaria, de formular os projetos que explorariam as virtualidades que ela transporta e de decidir o que fazer dela. (Levy, 1999, p.26).

Para fins didáticos, vamos narrar o processo de ensino e aprendizagem construídos durante a disciplina “Laboratório de História e Educação II”, ministrada no segundo semestre de 2024 e no primeiro semestre de 2025 na UFMG.

A disciplina iniciou o debate valendo-se da problematização sobre o conceito de **cibercultura**. Valendo-nos certamente da obra de Pierre Lévy (1999), apresentamos aos estudantes o conceito de ciberespaço, discutimos sua historicidade e, sobretudo, o caráter fármaco da tecnologia (*pharmakon*) — que tanto pode curar quanto envenenar, a depender de seus usos e mediações. Essas discussões aconteceram mediante a confecção de perguntas de cunho questionador e norteador que sempre buscavam o diálogo entre educando e educador, a fim de construir coletivamente a percepção dos conceitos e da temática.

Na sequência, propusemos uma **linha do tempo da inteligência artificial**, desde as reflexões de Alan Turing até os saltos promovidos pela abundância de dados das redes sociais nos anos 2010 (Chagas, Santos & Araújo, 2023). Discutimos as chamadas “eras” da IA, os ciclos de entusiasmo e desencanto com o campo de estudos sobre IA, e chegamos ao momento atual: os grandes modelos de linguagem, como o ChatGPT, capazes de gerar texto, imagem e até vídeo com base em interações naturais. Aqui os conhecimentos previamente construídos no curso de História da UEMG, no campus de Campanha, foram amplamente utilizados para embasar e orientar as aulas, principalmente no que diz respeito à criação de imagens com IA e planos de aula.

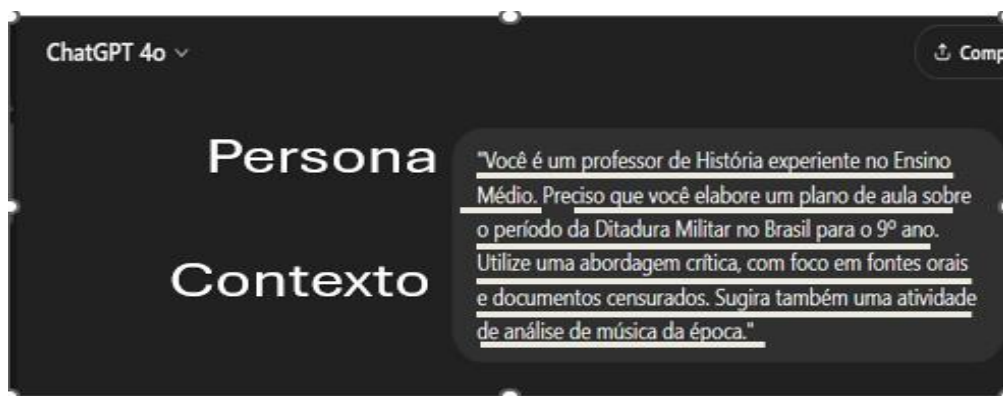
A terceira aula foi um ponto de virada: discutimos a IA como **agente temporalizador da História**, com base no artigo de Rodrigo Bonaldo (2023), e introduzimos o uso da IA na **produção de imagens** a partir de fontes primárias. Foi ali que começou a germinar a ideia de **criar bancos visuais didáticos**, alimentados por IA, que poderiam servir de apoio à docência e à problematização de estereótipos visuais e narrativos. Aqui os alunos, professor e monitor, a partir de um canal aberto de construção coletiva da disciplina, estruturaram possíveis formas de avaliação que vinculam o uso dos conhecimentos adquiridos com as expertises do conjunto dos alunos.

Na parte prática, iniciamos com **oficinas de Engenharia de Prompt**, apresentando os padrões que mais utilizamos durante nossa atuação docente: **persona, metalinguagem e padrão invertido** (White, 2023). Adentrar especificamente sobre esses padrões não é o objetivo deste ensaio, mas é preciso apresentar em linhas gerais o que significou o seu uso no contexto da disciplina.

A persona significa fazer com que a IA assuma uma determinada funcionalidade. No exemplo do comando oferecido para a geração da ilustração indígena acima é possível perceber o uso do padrão de interação da persona (“Você é um excelente antropólogo e ilustrador das culturas indígenas brasileiras”). O uso da persona faz com que os chatbots possam operar de forma mais especializada para a geração de textos e imagens, conforme solicitado pelo usuário. Ele simula a linguagem de uma pessoa especialista sobre este tema. O leitor também deve questionar o motivo pelo qual se utilizou a palavra “excelente”. De acordo com os estudos de Li et.al (2023) foi possível perceber que o uso de estímulos emocionais e adjetivações ampliam as capacidades e melhoria das respostas dos chatbots.

No caso da metalinguagem, foi possível ensinar a memorização de ações. Em linhas gerais, o padrão de interação da metalinguagem significa “se eu pedir X, faça Y”. No caso em questão, exploramos as possibilidades de uso deste padrão, que poderia facilitar o processo de automação e seus eventuais dilemas. Assim, foi possível explorar o processo de aprendizado de máquina, que realizava uma determinada operação, como por exemplo, a elaboração de um plano de aula. Vejamos:

Figura 8: Exemplo de comando para elaborar um plano de aula.



Fonte: acervo pessoal do autor.

No caso em questão, o chatbot forneceu um plano de aula dentro do padrão de entrada solicitado. Na medida em que achamos a resposta do chatbot satisfatória, ao invés de termos que toda vez repetir a operação, é possível “ensinar” à LLM o padrão da metalinguagem, fazendo com que ela se lembre do que foi feito anteriormente:

Figura 9: Exemplo de padrão da metalinguagem



. Fonte: acervo pessoal do autor.

O padrão invertido assume uma lógica que remete ao seu nome: ao invés de perguntarmos para a IA, ela começa a nos fazer perguntas. Na medida em que programamos o chatbot para nos elaborar perguntas, é possível colocá-lo como um construtor de cenários. Foi a partir deste insight que enxergamos a possibilidade de desenvolver jogos de *RPG* com os estudantes da disciplina. Em linhas gerais, a IA assume a posição do mestre e oferece ao usuário alternativas de interação. Ora, diante desta possibilidade, como poderíamos criar jogos que tivessem uma paisagem histórica de um determinado acontecimento, fazendo com que o jogador experimentasse uma imersão simulada? Foi a partir desta noção do padrão invertido que desenvolvemos o Jogo “Legalidade em Chamas: a Campanha da Legalidade”, que explicaremos mais adiante.

Diante do entusiasmo apresentado pelos estudantes e da possibilidade criadora dividimos as turmas por grupos, organizados em eixos temáticos. No primeiro semestre de 2024 fizemos a seguinte divisão: um grupo trabalhou o tema do **racismo algorítmico**, criando imagens com IA para analisar criticamente a reprodução de estereótipos raciais; outro grupo problematizou o conceito de **autoria e ética**, produzindo um texto-reflexão sobre os limites e as possibilidades da escrita com IA; um terceiro se dedicou à **cartografia digital**, montando um banco de dados sobre os bailes funks e black das cidades de Belo Horizonte e Rio de Janeiro, com visualização georreferenciada; outro grupo criou o jogo “**Sombras da Acrópole**”, um *RPG* histórico inspirado na Guerra do Peloponeso, onde o padrão invertido permitia à IA simular os diferentes personagens históricos, baseado no jogo “**A Legalidade**

em Chamas", que simula a campanha de resistência de Leonel Brizola em 1961, criado pelo professor durante a disciplina; houve ainda quem quisesse se aprofundar nos próprios fundamentos da **engenharia de prompt**, estudando suas potencialidades e sugerindo boas práticas; também tivemos um grupo que trabalhou as **noções básicas** de uso do chat, montando uma apresentação que introduziu conceitualmente a temática aos possíveis leitores do conteúdo. Por fim, os estudantes organizaram um **banco público de recursos didáticos**, com textos e materiais publicados em uma página do Instagram criada para a disciplina.

Figura 10: Jogo “Legalidade em Chamas: A Campanha da Legalidade.



Fonte: acervo pessoal do autor.

A proposta foi se tornando, pouco a pouco, uma incubadora de projetos de história pública com IA. Entendendo a história pública como um espaço de reflexão próprio, autônomo e polissêmico (Hermeto; Ferreira, 2020), capaz de construir diferentes traduções da pesquisa científica para outros públicos, assim como se apropriar de recursos midiáticos e tecnológicos utilizados por grande parte da população, foi possível inserir os chatbots e pensar uma linguagem historiadora própria para o desenvolvimento de produtos voltados para o ensino e outras dimensões do cotidiano. Ali não se aprendia apenas a usar a tecnologia — aprendia-se a disputar seu sentido, diversificar e pluralizar suas formas de uso em algum campo de interesse. Cada grupo, ao seu modo, se apropriava das ferramentas para interrogar o passado, o presente e suas formas de representação. A IA era ao mesmo tempo meio e objeto, problema e possibilidade.

Já no primeiro semestre de 2025, os LLMs da OpenAI foram atualizados, ampliando sua performance e precisão na solicitação dos comandos. Além disso, foi possível explorar

outras possibilidades, como a criação de vídeos e o desenvolvimento de investigações profundas. Durante este curso os alunos deste semestre em específico desenvolveram:

1. O RPG “Estado de Alerta”, um jogo que simula um país que passa por um golpe de Estado e tem na sua base de conhecimento textos historiográficos que ensinam o usuário a aprender sobre o conceito de golpe de estado;
2. Um mapa georreferenciado que detecta os lugares de memória que remetem a repressão e a resistência democrática em Belo Horizonte.
3. Um mapa sobre a greve dos trabalhadores do movimento sindical durante a ditadura militar a partir de uma curadoria de dados do Arquivo Público Mineiro.
4. Um vídeo em primeira pessoa, utilizando imagens das fachadas de cinema da cidade de Belo Horizonte nos anos 1950.

Figura 11: Mapa dos espaços de memória que evocam a resistência democrática e a repressão na cidade de Belo Horizonte-MG.



Fonte: acervo pessoal do autor.

Portanto, uma mediação que permita uma interação dinâmica com os recursos tecnológicos digitais deve ser a via de regra para um processo de ensino-aprendizagem neste contexto. Não devemos tratá-la como a solução de nossos problemas, como uma espécie de *pharmakon* que somente remedia as mazelas da educação, ainda mais num contexto social de profundas desigualdades de acesso aos instrumentos da cibercultura. Porém, tampouco devemos tratar os recursos tecnológicos como instrumentos supérfluos ou que pouco

contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades das disciplinas de história, utilizando-os através de uma intencionalidade pedagógica, pautada em um planejamento e objetivos prévios com vistas ao desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem. A disciplina nunca sucumbiu em glorificar a IA, mas também não cedeu ao pânico moral. Entre um polo e outro, fomos construindo uma formação crítica, experimental e inventiva.

Considerações finais

A experiência relatada neste artigo não foi apenas uma iniciativa didático-tecnológica, mas um gesto político-pedagógico. Trabalhar com inteligência artificial no campo do ensino de História exigiu **curadoria ética, sensibilidade crítica e disposição inventiva**. Foi esse conjunto de disposições que orientou nossa prática e que buscamos compartilhar aqui como relato ensaístico e provocação.

Se, por um lado, a IA nos oferece recursos inéditos para simular, representar e visualizar processos históricos; por outro, ela nos força a rever nossas formas de ensinar, narrar e interagir com o conhecimento. O desafio que enfrentamos foi o de **transformá-la em interlocutora pedagógica que nos faz repensar nossas práticas** (Boa Sorte, 2023) tensionando suas respostas, interrogando seus vieses, traduzindo seus delírios em aprendizado situado.

A disciplina “Laboratório de História e Educação II” e as demais experiências relatadas demonstraram que é possível construir um espaço de criação coletiva, onde a IA não é um fim, mas **meio e mediação**: entre conceitos e imagens, entre teoria e prática, entre passado e futuro. Ali se aprenderam técnicas, mas também se praticou escuta, colaboração e crítica. cremos que a disciplina apresentou aos alunos, futuros professores da rede pública e privada, possibilidades de dinamização do processo didático, bem como a facilitação de burocracias pedagógicas, que por muitas vezes desestimulam o processo criativo do professor, limitando-o a repetir somente o mesmo modelo educacional já imposto.

Do Sistema Juscelino ao projeto Ubuntu à iconografia das aprendizagens, da criação de jogos históricos às oficinas de prompt, o que se construiu foi um ecossistema pedagógico **capaz de produzir sentidos novos para a História no presente digital**. Um laboratório de

pensamento, gesto e imaginação, que renova a forma de pensar a educação vinculada ao uso das tecnologias.

Seguimos, agora, com o compromisso de aprofundar essa experiência em outras disciplinas e investigações, expandindo os horizontes de investigação e convidando mais estudantes a se apropriarem dessas ferramentas com consciência e criatividade. Porque, ao fim, não se trata apenas de ensinar História com IA. Trata-se de **reimaginar a própria forma de formar sujeitos históricos** em tempos de inteligência artificial.

Declaração de uso de inteligência artificial na produção do artigo

Este artigo contou com a colaboração da assistente de escrita **Lucerna: Ensaios de IA**, uma IA especializada em transformar aulas, transcrições e experiências docentes em textos ensaísticos autorais, voltados à interseção entre tecnologia e ensino de História.

Lucerna atuou realizando as seguintes tarefas:

- Leitura e interpretação de **transcrições de áudio e trechos ditados pelo autor humano**, organizando as ideias em eixos temáticos e estruturando os núcleos do artigo.
- Redação preliminar dos textos, com base em comandos diretos, correções e reformulações solicitadas ao longo do processo de escrita.
- Adaptação do estilo oral para uma linguagem escrita de natureza ensaística, mantendo a vivacidade do pensamento falado sem perder o rigor argumentativo.
- Apoio na elaboração de trechos como o resumo, considerações finais, estruturação da narrativa e organização temática dos tópicos.

Lucerna não escreve de forma autônoma: **atua por demanda e com acompanhamento constante**, em um processo colaborativo, interativo e iterativo. O uso da IA foi informado ao longo de todo o percurso de produção e segue as melhores práticas de transparência acadêmica (Sampaio et.al, 2024), não sendo utilizado para substituir o trabalho

intelectual, mas para expandir suas possibilidades. A presença de Lucerna neste trabalho busca refletir também sobre **a própria temática que o artigo trata** — os usos pedagógicos, críticos e criativos da inteligência artificial no ensino de História.

Referências

ALVES, Lynn. Notas iniciais sobre a Inteligência Artificial e Educação. In: ALVES, Lynn (Org.). **Inteligência Artificial e Educação: refletindo sobre os desafios contemporâneos**. Salvador: EDUFBA; Feira de Santana: UEFS Editora, 2023. p. 33–51.

Aprendizagens em História (A formação de conceitos: confrontos entre Piaget e Vygotsky). In: BITTENCOURT, C.M.F. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez 2011, 4ª Ed, pp. 181-189.

BONALDO, Rodrigo Bragio. **História mais do que humana: descrevendo o futuro como atualização repetidora da Inteligência Artificial**. Revista História (São Paulo), v. 42, e2023037, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1980-4369e2023037>. Acesso em: 14 mar. 2024.

CHAGAS, Alexandre M.; SANTOS, José Daniel Vieira; ARAÚJO, Daniel Ferreira Barros de. As eras da Inteligência Artificial: do conceito ao ChatGPT. In: SANTOS, Edméa; CHAGAS, Alexandre; BOTTENTUIT JR., João Batista (Org.). **ChatGPT e educação na cibercultura: fundamentos e primeiras aproximações com inteligência artificial**. São Luís: EDUFMA, 2024. p. 63–78.

CHEVALLARD, Yves. **Sobre a teoria da transposição didática: algumas considerações introdutórias**. Revista de Educação, Ciências e Matemática, v. 3, n. 2, p. 1–14, maio/ago. 2013. ISSN 2238-2380. Texto apresentado no Simpósio Internacional de Pesquisa e Desenvolvimento em Educação Matemática, Bratislava, 1988. Tradução de Cleonice Puggian.

COELHO, Mauro Cezar. A história indígena no ensino de história: princípios, desafios e perspectivas. In: REIS, T. S. (Org.) ; SOUZA, C. M. (Org.) ; [OLIVEIRA, Monalisa Pavonne](#) (Org.) ; LYRA JR., A. A. (Org.) . **Coleção História do Tempo Presente Volume I**. 1. ed. Boa Vista: Editora da UFRR, 2019. v. 3, pp.250-270.

HERMETO, Miriam; FERREIRA, Rodrigo de Almeida (org.). **História pública e ensino de história**. São Paulo: Letra e Voz, 2021.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. Cap. 1 e 2.

RÜSEN, Jörn. **Jörn Rüsen e o ensino de história**. Curitiba: EdUFPR, 2011. p. 41–49.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

SAMPAIO, Rafael Cardoso et al. **ChatGPT e outras IAs transformarão a pesquisa científica: reflexões sobre seus usos.** Revista de Sociologia e Política, v. 32, e008, 2024. DOI: 10.1590/1678-98732432e008. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1678-98732432e008>.

SORTE, Paulo Boa. Admirável ChatGPT novo: sobre a pane no sistema de escrita acadêmica. In: SANTOS, Edméa; CHAGAS, Alexandre; BOTTENTUIT JR., João Batista (Org.). **ChatGPT e educação na cibercultura: fundamentos e primeiras aproximações com inteligência artificial.** São Luís: EDUFMA, 2024. p. 107–121.

Recebido: novembro/2025

Correções requeridas: janeiro/2026

Aprovado: fevereiro/2026