



INTEGRAÇÃO DE GRANDES MODELOS DE LINGUAGEM NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA INICIATIVA DE CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES DE HISTÓRIA

Henrique Zielke Pedrolo Weiler¹

Resumo: Este trabalho investiga o uso de Grandes Modelos de Linguagem (LLMs) no ensino de História, baseando-se na Aprendizagem Generativa e no Conversational Framework. Por meio de revisão bibliográfica, elaborou-se um protótipo de guia pedagógico que integra IA de forma crítica, com atividades e “prompts” estruturados para metodologias ativas. Embora não aplicado empiricamente, indica potencial transformador, incentivando competências digitais, reflexão autônoma e adaptações para outras áreas.

Palavras-Chaves: Inteligência Artificial, Ensino de História, Aprendizagem Generativa, Conversational Framework, Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O modelo educacional tradicional, de inspiração industrial, mostra-se inadequado diante da revolução digital do século XXI (Varela; Alvarez-Uria, 1992). Com a informação amplamente acessível, a escola precisa assumir um papel de orientadora, e o professor, tradicionalmente o detentor do conhecimento, deve também atuar como curador crítico do conhecimento. Neste cenário, a Aprendizagem Generativa, que foca na construção ativa do saber pelo aluno, e o *Conversational Framework* de Laurillard (2012), que propõe um aprendizado dialógico e interativo, ganham destaque.

É neste contexto que os Grandes Modelos de Linguagem (LLMs), como o ChatGPT, surgem como ferramentas com potencial para enriquecer as práticas pedagógicas no ensino de História, ampliando as oportunidades de investigação e análise crítica. Contudo, é fundamental que essas tecnologias não sejam usadas de maneira crítica e propositiva. A proposta deste trabalho é que a Inteligência Artificial (IA) atue como uma parceira interativa, fomentando a co-criação de conhecimento e apoiando a formação de cidadãos críticos, capazes de lidar com a desinformação.

O objetivo geral é investigar como integrar LLMs no ensino de História para capacitar professores e enriquecer a experiência dos alunos, analisando barreiras e propondo boas práticas alinhadas às metodologias ativas.

¹ Mestre em Ensino de História pela Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: henriqueweiler94@gmail.com



V Seminário Internacional de História e Educação

Formação Docente, Currículo e
Desigualdades em Perspectiva Histórica.

METODOLOGIA

Este trabalho desenvolveu um protótipo de guia pedagógico a partir de uma revisão bibliográfica focada em metodologias de aprendizagem ativa e no *Conversational Framework* de Diana Laurillard. A fundamentação teórica se baseia em dois pilares:

1. Aprendizagem Generativa (PRATSCHKE, 2024) : Enfatiza a construção ativa do conhecimento pelo estudante, alinhando-se a teorias construtivistas.
2. *Conversational Framework*: Descreve o aprendizado como um processo dialógico e iterativo entre aluno, professor e pares, potencializado por tecnologias como a IA.

O processo metodológico consistiu na revisão da literatura sobre IA na educação e modelos pedagógicos interativos. Com base nessa revisão, foi elaborado um guia educacional que articula teoria e prática, com atividades mediadas por IA e prompts estruturados - prática popularmente chamada de "*Prompt Engineering*") (MOLLICK, 2023), para apoiar as etapas de aprendizagem definidas por Laurillard (aquisição, investigação, prática, produção, discussão e colaboração). Embora não tenha sido aplicado empiricamente, o protótipo foi concebido para que a IA atue como suporte, com o professor mantendo seu papel central de mediador.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por ser uma pesquisa teórica, os resultados se concentram na estrutura conceitual de um guia prático para a integração de LLMs no ensino de História. A proposta se alinha à visão de Laurillard (2012) da educação como uma "ciência de design", onde os educadores propõem e avaliam intervenções práticas de forma contínua.

O guia oferece exemplos de como usar a IA, através de "*Prompt Engineering*", para criar atividades alinhadas aos seis tipos de aprendizagem de Laurillard. As aplicações se dividem em dois focos:

- Apoio aos Estudantes:
 - IA como Personagens da História: Simulações interativas com figuras históricas para promover engajamento e reflexão.
 - IA como "Estudante de História": Inverte os papéis, permitindo ao aluno ensinar a IA para estimular a autorreflexão.



V Seminário Internacional de História e Educação

Formação Docente, Currículo e
Desigualdades em Perspectiva Histórica.

- IA como Ferramenta de Reflexão e Análise: Auxilia na análise de fontes primárias e estimula o pensamento crítico com questionamentos.
- IA como Tutor: Oferece suporte inicial supervisionado pelo professor.
- Apoio ao Professor:
 - IA como Criadora de Testes: Auxilia na elaboração de avaliações para diagnosticar o aprendizado dos alunos.
 - IA como Co-criadora de Metodologias Ativas: Ajuda o professor a desenhar atividades que mantêm o aluno como protagonista.

A estrutura do guia é flexível e pode ser adaptada para outras disciplinas além da História.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou um protótipo de guia pedagógico para integrar a IA Generativa no ensino de História, com base nos princípios do Generativismo e no *Conversational Framework*. A proposta reforça a importância de metodologias ativas e do papel do professor como designer e mediador do processo de aprendizagem. O guia oferece um caminho para o uso consciente e crítico dos LLMs, incentivando a autonomia e o pensamento crítico dos alunos.

Embora focado em História, o modelo é adaptável a outras áreas. O protótipo é um ponto de partida para futuras pesquisas empíricas que possam avaliar a eficácia e os desafios éticos do uso de LLMs em sala de aula. Espera-se que o estudo incentive a colaboração entre educadores e pesquisadores para explorar o potencial da IA na formação de cidadãos críticos e preparados para o mundo digital, reforçando o papel central dos professores na inovação educacional.

REFERÊNCIAS

LAURILLARD, Diana. *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Routledge, 2012.

MOLLICK, Ethan R.; MOLLICK, Lilach. *Assigning AI: Seven Approaches for Students, with Prompts*. SSRN Scholarly Paper, Rochester, NY, 23 set. 2023a. DOI: 10.2139/ssrn.4475995. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/abstract=4475995>. Acesso em: 06 abr. 2024a.



V Seminário Internacional de História e Educação

Formação Docente, Currículo e
Desigualdades em Perspectiva Histórica.

PRATSCHKE, B. M. Generative AI and education: digital pedagogies, teaching innovation and learning design. Cham: Springer Nature, 2024.

VARELA, Julia; ALVAREZ-URIA, Fernando. A maquinaria escolar. Teoria & educação, v. 6, n. 2, p. 1-17, 1992.