

## A práxis pedagógica na produção audiovisual com IA generativa: relato de experiência do componente curricular *Comunicação e Inteligência Artificial*<sup>1</sup>

João Paulo Hergesel<sup>2</sup>

Pontifícia Universidade Católica de Campinas, PUC-Campinas

### RESUMO

O objetivo central deste trabalho foi desenvolver a habilidade de compreensão e produção de textos multimodais com a criação de uma websérie experimental, utilizando soluções de IA generativa. A atividade envolveu 49 estudantes em um fluxo de produção audiovisual completo: roteirização, criação de *storyboards*, geração de vídeos, trilhas sonoras e peças de divulgação. Os resultados apontam que a IA não atua como substituta, mas como uma parceira criativa que exige alta intencionalidade humana. A experiência mostrou que o ensino de Comunicação na era da IA deve focar no desenvolvimento do senso crítico e no papel do estudante como curador estratégico da tecnologia.

**PALAVRAS-CHAVE:** ensino de comunicação; inteligência artificial generativa; práxis pedagógica; produção audiovisual; curadoria digital.

### INTRODUÇÃO

O cenário contemporâneo da comunicação atravessa uma transformação profunda com a emergência das Inteligências Artificiais Generativas (GenAIs). No âmbito do ensino superior, esse fenômeno impõe o desafio de transcender a discussão teórica e integrar essas ferramentas à práxis pedagógica. Este relato detalha a experiência vivenciada no primeiro semestre de 2025, no componente curricular *Comunicação e Inteligência Artificial* da Escola de Linguagem e Comunicação da PUC-Campinas. A iniciativa foi amparada pelo Programa Permanente de Capacitação Pedagógica e pelo Programa Manacás da instituição, que fomentam a inovação docente e a criação de Objetos Educacionais Digitais (OEDs).

A proposta pedagógica central fundamentou-se no desenvolvimento de competências para a compreensão e produção de textos multimodais. O desafio lançado aos 49 estudantes foi a criação de uma temporada de websérie experimental, concebida inteiramente com o auxílio de IA. Estruturada como uma antologia, inspirada em obras

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Fórum Ensicom, evento integrante da programação do 29º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 14 a 16 de maio de 2026.

<sup>2</sup> Professor da Escola de Linguagem e Comunicação e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Pesquisador de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Múltiplo (Unicamp). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas). E-mail: [joao.hergesel@puc-campinas.edu.br](mailto:joao.hergesel@puc-campinas.edu.br).

como *Black Mirror* e *Love, Death & Robots*, a atividade permitiu que cada grupo explorasse temas autônomos, mantendo um eixo comum: a investigação das fronteiras entre a tecnologia e a condição humana.

A relevância desta prática reside na aplicação direta de teorias e técnicas em sala de aula. O projeto não se limitou à geração automática de conteúdo, mas exigiu um fluxo de trabalho rigoroso que mimetiza a indústria audiovisual: pré-produção (roteirização e *storyboard*), produção (geração de vídeo e áudio) e pós-produção (edição e peças de divulgação). Dessa forma, o presente relato busca analisar como o papel do estudante se deslocou de um mero executor de tarefas para o de um curador estratégico. Ao documentar o processo de 11 grupos distintos, este texto reflete sobre as potencialidades de um ecossistema *freemium* de IAs no ensino de Comunicação e as implicações éticas e estéticas da coautoria entre humanos e algoritmos no ambiente acadêmico.

Para fundamentar teoricamente o trabalho, revisitamos os estudos sobre Objetos Educacionais Digitais (Rocha; Azzari, 2015; Alexandre; Barros, 2020; Fernandes, 2024), sobre webséries (Zanetti, 2013, Greco; Penner, 2018; Hergesel, 2022) e sobre a relação entre Comunicação e Inteligência Artificial (Gunkel, 2017; Santaella; Kaufman, 2024; Hergesel; Palma, 2025; Alves, 2023). Já a metodologia de ensino teve como base o modelo de aprendizagem baseada em projetos (Silva; Castro; Sales, 2018; Gomes, 2025).

Por fim, declaramos que a escrita deste resumo expandido contou com assistência da ferramenta de IAG Gemini, na versão 3 PRO, para organizar o raciocínio, sintetizar os relatos e aprimorar a redação científica. Contudo, a agência humana foi responsável pela concepção, desenvolvimento do projeto, acompanhamento dos resultados, análises e discussões, bem como a revisão final do texto, seguindo as diretrizes éticas chanceladas pela Intercom (Sampaio; Sabbatini; Limongi, 2024).

## **METODOLOGIA DO PROJETO E DESENVOLVIMENTO**

A atividade foi estruturada ao longo de cinco semanas, replicando o fluxo de produção de uma produtora audiovisual profissional, porém mediado integralmente por soluções de inteligência artificial.

O desafio central foi estruturar o projeto final como um Objeto Educacional Digital (OED) que servisse, simultaneamente, como meio de aprendizagem e mensagem crítica. O processo dividiu-se em três etapas principais que nortearam o trabalho dos 11

grupos: pré-produção, focada na geração de roteiros através de IAs de texto (como ChatGPT e Gemini) e na concepção estética por meio de *storyboards* gerados por IAs de imagem; produção, que envolveu a geração das cenas propriamente ditas com IAs de vídeo (notadamente o Runway) e a criação de trilhas sonoras e narrações com IAs de áudio; e pós-produção e exibição, etapa de edição final em *softwares* como CapCut, montagem dos episódios e criação de peças de divulgação, culminando na apresentação e debate crítico dos resultados.

Os 49 alunos navegaram por um ecossistema diversificado de ferramentas *freemium*. A escolha das ferramentas muitas vezes foi ditada pela necessidade de alcançar diretrizes estéticas rigorosas definidas pelos próprios grupos, como: a diversidade estética (os projetos exploraram desde a estética *rubber hose* dos anos 1930 e o estilo *Spider-Verse* até o mangá dos anos 90 e o fotorrealismo distópico); a engenharia de *prompts* (para garantir a execução dessas visões, os estudantes tiveram que desenvolver habilidades de comunicação estratégica com as máquinas, traduzindo roteiros narrativos em comandos técnicos altamente detalhados); e a interoperabilidade (uso híbrido de plataformas, como o uso de ChatGPT para roteiro, DALL-E para pôsteres e Hailuo AI para vídeos com movimento).

Cada capítulo da websérie operou como uma célula experimental. No episódio *Design vs. Inteligência Artificial*, por exemplo, a metodologia serviu para testar a tese da parceria entre a sensibilidade humana e a eficiência da máquina, resultando em uma animação 3D que seguiu fielmente a estrutura de 12 cenas do roteiro inicial. Já no projeto *Tico e o Tablet Mágico*, a metodologia incluiu uma fase adicional de composição de letra de música original para guiar a IA de áudio, demonstrando a expansão das competências multimodais dos alunos.

## **ANÁLISE DOS RESULTADOS E REFLEXÃO CRÍTICA**

A análise dos 11 episódios produzidos revela um retrato honesto das potencialidades e gargalos da IA generativa no estágio atual. Mais do que o domínio técnico das ferramentas, a experiência forçou os discentes a uma negociação constante com os algoritmos, consolidando a percepção da IA como uma parceira criativa que exige alta intencionalidade humana. O obstáculo técnico mais proeminente foi a dificuldade das IAs em manter a coerência visual, especialmente em personagens.

Grupos como o de *Receitas para o Caos* relataram que as características dos protagonistas mudavam a cada nova geração, exigindo uma engenharia de *prompt* manual e iterativa para mitigar as falhas. No projeto *Amor Programado*, a inconsistência foi tão severa que a IA alterou atributos fundamentais como idade e gênero do personagem ao longo das cenas. Paralelamente, a lacuna de sensibilidade emocional, o “vale da estranheza”, se manifestou em narrações descritas como completamente robotizadas e sem pausas naturais.

A democratização do acesso via modelos *freemium* apresentou barreiras econômicas e logísticas significativas. Os estudantes enfrentaram limites rígidos de créditos gratuitos, o que levou grupos a criarem múltiplas contas de e-mail para concluir a renderização dos vídeos. Em *Programada para Amar*, a escassez de créditos resultou na manutenção de imagens estáticas em trechos que deveriam ser animados, demonstrando como as restrições financeiras das ferramentas moldam a estética final do produto.

A conclusão pedagógica unificada é que a verdadeira competência desenvolvida não foi a de operar *softwares*, mas a de exercer a curadoria crítica. O projeto *Design vs. Inteligência Artificial* resumiu o sentimento geral: a tecnologia, embora eficiente, carece da sensibilidade que provém da vivência humana. Os alunos constaram que a IA consegue cumprir funções com comandos curtos, mas o resultado frequentemente parece vazio sem a intervenção humana para revisar, ajustar e aprofundar as respostas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de produção de uma websérie experimental com IA generativa demonstrou que a inovação no ensino de Comunicação não reside na substituição de competências tradicionais, mas na sua expansão. O projeto evidenciou que, embora as ferramentas automatizem processos técnicos de execução, elas elevam a exigência por competências analíticas, repertório cultural e rigor ético por parte dos estudantes.

Os resultados obtidos reforçam a tese de que o futuro da formação na área não deve se pautar pela resistência à tecnologia, mas pelo entendimento de como a intencionalidade humana e a eficiência algorítmica podem se complementar. Como OED, a websérie cumpriu seu papel pedagógico ao transformar a sala de aula em um laboratório

de experimentação real, onde o erro, a alucinação da máquina e as limitações técnicas foram convertidos em objetos de estudo e reflexão crítica.

Em suma, esta experiência sugere que o ensino de Comunicação deve preparar o aluno para o papel de diretor estratégico e curador. A defesa de uma formação de qualidade passa necessariamente pela coragem de integrar o novo à práxis acadêmica, garantindo que o estudante seja capaz de governar a tecnologia em vez de ser meramente conduzido por ela.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos alunos envolvidos no projeto pela dedicação, entusiasmo e criatividade. Agradeço, também, à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Eliane Azzari, cujo curso inspirador guiou todo o processo. Agradeço, ainda, ao Programa Manacás, na figura de sua gerente, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fabíola Cristina Ribeiro de Oliveira, pela parceria que possibilitou a execução deste projeto.

Minha gratidão se estende à Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD) pelo contínuo incentivo às inovações nas práticas pedagógicas. Por fim, expresso meu agradecimento à Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Extensão (PROPPE) pelo apoio institucional ao projeto de pesquisa vigente, que proporcionou a base teórica necessária para explorar as fronteiras entre IA e audiovisual.

## REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Mariana dos Reis; BARROS, Daniela Melaré Vieira. Objetos digitais de aprendizagem: aspectos inclusivos e inovadores em contextos online. CONGRESSO BRASILEIRO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA, 17., 2020. **Anais [...]**. Goiânia: ESUD, 2020. Disponível em: <https://esud2020.ciar.ufg.br/wp-content/anais-esud/209806.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2025.

ALVES, Kellyanne Carvalho. Criação de conteúdo audiovisual, inteligência artificial e desinformação: como a TV pode colaborar na popularização dessa discussão. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 46., 2023, Belo Horizonte. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2023. Disponível em: [https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link\\_aceite/nacional/11/0817202301123764dd9e352cc0a.pdf](https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0817202301123764dd9e352cc0a.pdf). Acesso em: 13 jun. 2025.

FERNANDES, Fábio Batista. Educação e recursos educacionais digitais. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 41, 2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/41/educacao-e-recursos-educacionais-digitais>. Acesso em: 13 jun. 2025.

GOMES, Vitor Pereira. **Letramentos com esquetes audiovisuais**: uma proposta translíngue de Aprendizagem de Língua Espanhola Baseada em Projeto. Tese (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) – Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2025.

GRECO, Clarice; PENNER, Tomaz Affonso. O cabo e a rede: relações entre a nova lei da TV paga e a produção webséries brasileiras. **Animus – Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, v. 17, n. 33, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/25749>. Acesso em: 13 jun. 2025.

GUNKEL, David J. Comunicação e inteligência artificial: novos desafios e oportunidades para a pesquisa em comunicação. **Galáxia**, São Paulo, n. 34, p. 5-19, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/K7cGL4Jgp8dXYwzDPZPy6qS>. Acesso em: 13 jun. 2025.

HERGESEL, João Paulo. Concepts of web series: how have Brazilian researchers been understanding them?. *In*: GOSCIOLA, Vicente; FALANDES, Carolina; Tagé, Matheus. (org.). **Linguagens**. Aveiro (Portugal): RIA Editorial, 2022. p. 286-310.

HERGESEL, João Paulo; PALMA, Francine de Oliveira. Inteligência artificial na editoração e no audiovisual: princípios éticos e boas práticas. **Perspectivas do Saber – Revista Multidisciplinar**, Luanda, v. 1, n. 1, p. 62-74, 2025. Disponível em: <https://revistasacademicas.renascerdosaber.com/index.php/rula/article/view/11>. Acesso em: 13 jun. 2025.

ROCHA, Claudia Hilsdorf; AZZARI, Eliane Fernandes. Tecnologias digitais e educação crítica em língua estrangeira: um relato de experiência à luz dos letramentos. *In*: JESUS, Dânie Marcelo; CARBONIERI, Divanize. **Práticas de multiletramentos e letramento crítico**: outros sentidos para a sala de aula de línguas. Campinas: Pontes, 2016. p. 157-182.

SAMPAIO, Rafael Cardoso; SABBATINI, Marcelo; LIMONGI, Ricardo. **Diretrizes para o uso ético e responsável da Inteligência Artificial Generativa**: um guia prático para pesquisadores. São Paulo: Intercom, 2024.

SANTAELLA, Lucia; KAUFMAN, Dora. A Inteligência artificial generativa como quarta ferida narcísica do humano. **MATRIZES**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 37-53, 2024. Disponível em: <https://revistas.usp.br/matrizes/article/view/210834>. Acesso em: 13 jun. 2025.

SILVA, Diego de Oliveira; CASTRO, Juscileide Braga de; SALES, Gilvandenys Leite. Aprendizagem baseada em projetos: contribuições das tecnologias digitais. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 7, n. 1, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/2763>. Acesso em: 13 jun. 2025.

ZANETTI, Daniela. Webséries: narrativas seriadas em ambientes virtuais. **Revista GEMInIS**, São Carlos, v. 4, n. 1, p. 69-88, 2013. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/128>. Acesso em: 13 jun. 2025.