



# INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE METÁFORAS

Rebecca Cruz Pinheiro, Doutoranda em Estudos da Linguagem pela UFRN, Professora do Estado do RN (SEEC-RN).

Keila Cruz Moreira, Doutora em Educação pela UFRN, Professora do IFRN.

**Contatos:** [rebeccacruzpinheiro@gmail.com](mailto:rebeccacruzpinheiro@gmail.com), [keila.moreira@ifrn.edu.br](mailto:keila.moreira@ifrn.edu.br).

# Introdução

Objetivo: analisar como a inteligência artificial pode ser aliada do professor no planejamento de atividades e como a gamificação, com suas características de potencializar o aprendizado e o engajamento dos estudantes, pode contribuir para o aprendizado dos alunos.

# Referencial teórico

- Análise de Conteúdo: Lima Mads (1993)
- Metodologias Ativas para Educação: Bacich e Moran (2018)
- Cibercultura: Pierre Lévy (2000)
- Gamificação: Tolomei ( 2017)

# Métodos de construção, aplicação e análise

## **Construção:**

- Uso do Chat GPT para ideia inicial da atividade;
- Ajustes e acréscimo da proposta de gamificação;

## **Aplicação:**

- Divisão da sala em grupos e explicação da proposta;
- Sorteio de substantivos concretos para desenvolvimento das metáforas;
- Definição do grupo ganhador;
- Avaliação da atividade.

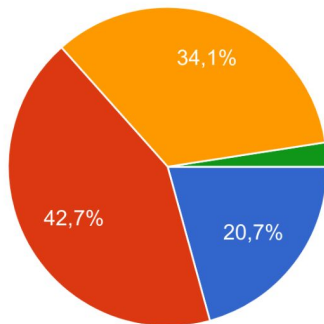
## **Análise:**

- Referência na Análise de Conteúdo.

# Resultados e discussão

Qual nível de conhecimento sobre metáforas você tinha ANTES do jogo?

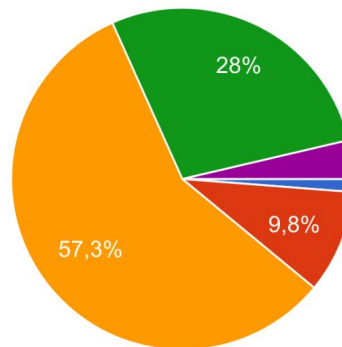
82 respostas



- Muito baixo
- Baixo
- Médio
- Alto
- Muito alto

Qual nível de conhecimento sobre metáforas você tinha DEPOIS do jogo?

82 respostas

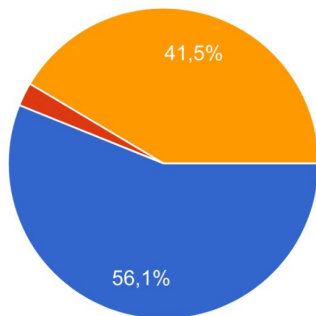


- Muito baixo
- Baixo
- Médio
- Alto
- Muito alto

# Resultados e discussão

Você considera que sua compreensão sobre metáforas mudou com o jogo?

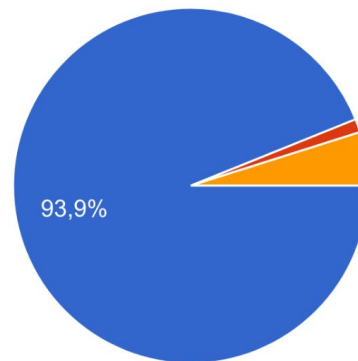
82 respostas



- Sim
- Não
- Talvez

Foi divertido participar do jogo?

82 respostas



- Sim
- Não
- Talvez

# Resultados e discussão

Questão 5: De que forma você acha que esses jogos podem ajudar na sua aprendizagem?

Algumas respostas:

“transforma um assunto considerado conteudista em uma prática lúdica, cativando e atraindo o aluno com uma linguagem leve e objetiva, além de utilizar elementos do dia a dia para melhorar a compreensão.”

“Eles são divertidos e fazem valer a pena o tempo dentro da escola além de que a aprendizagem se torna mais interessante do que maçante como normalmente os estudos do ensino médio são.”

# Resultados e discussão

“No jogo da sala de aula, nós nos dividimos em grupos e, a cada rodada, sorteávamos uma palavra para criar metáforas. Foi muito divertido! Isso me ajudou a aprender de forma mais envolvente e criativa, melhorando minha habilidade e do grupo da sala e habilidades de comunicação e pensamento criativo. Além disso, a competição amigável entre os grupos nos motivou a participar ativamente. Foi uma ótima maneira de aprender enquanto nos divertíamos juntos na sala de aula!”



# Considerações finais

Sobre o planejamento:

- O uso da IA facilitou a construção da atividade com a sugestão de ideias.

Sobre a realização:

- Foi identificada melhor compreensão da proposta da atividade o que estimulou o envolvimento dos estudantes na execução do jogo;
- O uso da metodologia ativa fomentou o envolvimento dos estudantes, especialmente a proposta de gamificação.

# Referências

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA MADS. **Análise de conteúdo**: estudo e aplicação. Revista Logos, (1): 53-8, 1993.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação , **EaD em Foco**, 7 (2), 145–156, 2017.

