ISSN: 2358-8829

USO DE CHAT GPT COMO COCRIADOR DE TRILHAS DE APRENDIZAGEM GAMIFICADAS PARA ALUNOS COM BARREIRAS LINGUÍSTICAS E DIFICULDADES COM ESCRITA ACADÊMICA

Thalita Nair Martins Borges [1]
Luana Cristina Xavier dos Santos Soeiro [2]
Orientadora: Jailma Bulhões Campos [3]

RESUMO

Esta proposta apresenta um recorte da investigação desenvolvida no projeto de pesquisa Gamificação e Inteligência Artificial: caminhos para uma prática inclusiva de ensino-aprendizagem de língua portuguesa (ILC/UFPA), no âmbito do qual é desenvolvido um trabalho em torno de práticas de gamificação assistidas pela Inteligência Artificial (IA-Gen) Chat GPT para promover práticas pedagógicas inclusivas. Tem como principal objetivo apresentar uma experiência de jornada de ideação de trilhas de aprendizagem gamificadas para alunos com barreiras linguísticas e dificuldades com escrita acadêmicas, destacando as etapas definidas de criação humana (CPH), elaboração/redefinição para alimentação de dados no Chat GPT e contribuições da IA Gen para ampliação e consolidação da modelagem gamificada focada em aprendizagem. A experiência está fundamentada em conceitos de gamificação na educação, apoiando-se nos estudos de Raul Busarello e Karl Kapp, e em Lynn Alves e Rui Fava, cuja produção versa sobre IA na educação, problematizando potencialidades quanto a seus limites éticos e pedagógicos. Quanto ao processo metodológico, trata-se de uma pesquisa qualitativa, com fins descritivos e exploratórios, na qual foi usado como instrumento de coleta de dados um diário de campo para registro da etapa de ideação, com destaque das 4 subetapas de criação humana e ampliação de diálogo com o Chat GPT. Como resultados, observou-se, principalmente, sistematização de necessidades pedagógicas implícitas para os perfis dos alunos envolvidos; cruzamentos entre necessidades de aprendizagem e mecanismos de gamificação, garantindo, assim, a personalização da trilha; organização das matrizes (matriz da trilha, a exemplo); e análise de possibilidades e refinamento do GDD (Game design document). De forma geral, o ChatGPT ofereceu benefícios significativos no trabalho de cocriação, o qual foi continuamente supervisionado pela equipe humana, a fim de garantir validação, ajustes e eliminação das inconsistências geradas pela tecnologia.

[1]Graduanda do Curso de Letras - Língua Portuguesa, da Universidade Federal do Pará - UFPA, thalitamartinsborges@gmail.com;
[2]Graduanda do Curso de Letras-Língua Portuguesa da Universidade Federal - UFPA, cristinasoeiro700@gmail.com;
[3] Professora orientadora: Doutora em Multimedia em Educação, Faculdade de Letras- PPGL/ILC/UFPA, jailma@ufpa.br.

ISSN: 2358-8829

Palavras-chave: Trilha gamificada, ChatGpt, Cocriação, Práticas inclusivas