POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DA IA GENERATIVA NA CRIAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS LÚDICAS PARA O TRABALHO DOCENTE

Murilo Henrique Barbosa Sanches [1]
Margaréte May Berkenbrock-Rosito [2]

RESUMO

A gamificação e os jogos vêm se consolidando como abordagens capazes de engajar estudantes e promover aprendizagens significativas no contexto educacional contemporâneo. Paralelamente, a inteligência artificial generativa, com sua capacidade de produzir textos, imagens, áudios e vídeos de modo rápido e personalizado, vem ampliando as possibilidades de criação de recursos pedagógicos. Contudo, a apropriação dessas tecnologias pelos docentes esbarra em desafios formativos, técnicos e de tempo, sobretudo quando se trata de planejar e implementar experiências lúdicas em sala de aula. O presente trabalho tem como objetivo geral investigar como a inteligência artificial generativa pode ser integrada à formação e à prática docente voltadas ao desenvolvimento de jogos e estratégias gamificadas na educação, analisando seu impacto na autoria pedagógica do professor e na otimização do planejamento. A justificativa do estudo reside no reconhecimento de que a produção de sequências gamificadas exige repertório técnico e tempo significativo, recursos frequentemente escassos no cotidiano docente, ao passo que a inteligência artificial generativa pode atuar como mediadora para reduzir tais barreiras. O problema que orienta a investigação pode ser sintetizado na seguinte questão: "de que modo a inteligência artificial generativa pode contribuir para a formação e a prática de docentes na criação de jogos e estratégias gamificadas, considerando os ganhos pedagógicos, a personalização das atividades e a otimização do trabalho?". Assume-se como hipótese que a integração intencional da inteligência artificial generativa a processos formativos potencializa a autoria pedagógica dos professores, amplia a personalização das experiências de aprendizagem e fortalece a apropriação crítica das tecnologias emergentes, desde que orientada por princípios pedagógicos consistentes. Quanto à metodologia, trata-se de pesquisa qualitativa, articulando revisão sistemática da literatura dos últimos dez anos, pesquisa exploratória com educadores por meio de entrevistas semiestruturadas e questionários online, desenvolvimento de recursos pedagógicos gamificados mediados por inteligência artificial generativa e formação pedagógica com um grupo de docentes com baixa familiaridade com a temática. Como resultados esperados, projeta-se a sistematização de um modelo teórico-prático que articule gamificação, inteligência artificial generativa e formação docente, oferecendo subsídios para a apropriação crítica e criativa dessas tecnologias no trabalho do professor e contribuindo para o avanço das discussões sobre tecnologias emergentes na educação.

Palavras-chave: Inteligência artificial generativa. Gamificação. Formação docente. Jogos educacionais. Prática pedagógica.

[1] Doutorando em Educação pela Universidade Cidade de São Paulo (UNICID), SP, profmurilosanches@gmail.com
[2] Professora orientadora: Docente e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Educação (Mestrado e Doutorado) da Universidade Cidade de São Paulo (UNICID), SP, margarete.rosito@unicid.edu.br.