

## O USO DA I.A. PARA PREPARAÇÃO DE AULAS USANDO LUDICIDADE EM SUA LINGUAGEM GRÁFICA.

Wesley dos Santos Ribeiro ([wesley.ribeiro@saolucas.jiparana.edu.br](mailto:wesley.ribeiro@saolucas.jiparana.edu.br))<sup>1</sup>

1 - Professor do Curso de Arquitetura e Urbanismo Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná

**Área: Ciências Humanas e Linguística**

**Linha de Submissão: A**

**Introdução/Justificativa:** Em uma época em que a sociedade se encontra em grande transformação tecnológica e avanço em todos os setores sociais, urge a necessidade de implementar-se uma modalidade de aprendizado que alie a tecnologia ao conteúdo de modo que ambos possam estabelecer critérios que priorizem a qualidade do ensino a formas dinâmicas, eficientes e funcionais ao aluno e ao professor. Desse modo, trabalhar a ludicidade nos conteúdos didáticos, apresenta-se como uma forma eficiente de metodologia e fixação de conteúdo. **Objetivo(s):** A presente prática objetivou a criação de materiais didáticos com o intuito de promover maior entendimento dos conteúdos ministrados, engajar o uso da criatividade e aliar a inteligência artificial à montagem e explanação dos conteúdos propostos nos planos de ensino disponibilizados em conformidade com o MEC e a IES. **Método/Relato da Experiência:** Para realização da ação citada, utilizou-se inteligência artificial alimentando-a com o tema propôs, os objetivos da aula, forma de apresentação e o tema lúdico sob o qual a apresentação deveria ser elaborada. O tema poderia ser desde algum filme, série ou algum desenho animado que apresentasse ligação ou similaridade ao tema. Desse modo, como produto final obtinha-se uma aula com sua temática interligada a algum elemento da dramaturgia instigando assim o senso crítico, criativo e lúdico do acadêmico. A título de exemplo, em uma aula sobre briefing e processo criativo, utilizou-se o tema da série La Casa de Papel, onde os alunos foram conduzidos a perceber que a observação e a estratégia podem (e contribuem) para a elaboração de um projeto mais assertivo e personalizado à cada cliente. **Resultados:** Como resultado, pode-se perceber maior interesse por parte dos alunos nas aulas e suas participação de modo qualitativo. Também percebeu-se que tais formas passaram a ser empregadas nas entregas dos trabalhos solicitados para as disciplinas. A interação da I.A. com propostas lúdicas resultou e resulta em apresentações e aulas mais dinâmicas e que promovem maior fixação dos conteúdos, uma vez que há a explanação do conteúdo com linguagens atuais e que fazem parte da história e do cotidiano dos alunos. **Considerações Finais:** A aplicação da tecnologia à didática e ao conteúdo nas aulas tem se mostrado muito eficaz e um forte fator que contribui para a disseminação da tecnologia e dos conteúdos educacionais proporcionando assim, maior interação entre discentes/docentes e um maior aproveitamento e fixação do conteúdo. Conseqüentemente os alunos se mostram mais interessados às aulas e com maior propensão em explicar os conteúdos aprendidos o que por sua vez contribuem em avaliações internas e externas promovendo ao curso e a instituição.

**Palavras-chave:** Aulas. Ludicidade. Inteligência Artificial.