

**GAMIFICAÇÃO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO ENSINO DE FILOSOFIA:
UMA EXPERIÊNCIA COM OS ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO EM TEMPO
INTEGRAL DO CENTRO DE EXCELÊNCIA PREFEITO JOALDO LIMA DE
CARVALHO**

Prof. MSc. Cleidson de Oliveira Lima²¹

Resumo: O presente relato de experiência destaca uma abordagem que visa ser inovadora no ensino de filosofia para alunos do Ensino Médio em Tempo Integral no Centro de Excelência Prefeito Joaldo Lima de Carvalho. A proposta metodológica empregada tem por objetivo aproximar os conceitos filosóficos da realidade dos estudantes, enfrentando os desafios para tornar o componente curricular mais acessível. A estratégia envolve a utilização da gamificação, especialmente por meio da plataforma Kahoot, também, o emprego de inteligências artificiais generativas para a produção de materiais interativos, cujo foco é tornar as apresentações, avaliações e atividades mais dinâmicas. No que concerne a gamificação, ainda se tem como foco apresentar a produção autoral intitulada “Caça ao Tesouro Filosófico”, a qual é desenvolvida com os estudantes da primeira série do ensino médio, com o objetivo de criar um espaço interativo e estimulante para os alunos experimentarem os conceitos filosóficos através de jogos. A proposta transforma a aprendizagem numa experiência lúdica, desafiando os alunos a desvendar enigmas filosóficos enquanto competem entre si. A implementação do “Caça ao Tesouro Filosófico” envolve a utilização de jogos de cartas, tabuleiro, dardos e amarelinha, todos desenvolvidos a partir de diálogos e interações com os próprios alunos. O Kahoot é um jogo focado nas respostas dos alunos, o qual transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. A eficiência da ferramenta para aulas e avaliações tem sido verificada por diversos estudos, uma vez que proporciona uma dinâmica envolvente, a qual possibilita aos estudantes uma participação ativa e rápida assimilação de conceitos. O relato de experiência também visa apresentar o resultado da utilização das inteligências artificiais generativas de produção de imagens e vídeos, na elaboração de apresentações de slides e questões interativas, como forma de criar uma camada de sofisticação ao processo de ensino e aprendizagem em filosofia, permitindo a personalização do material de ensino, adaptando-o ao nível de compreensão de cada aluno. Por fim, além de apontar os benefícios do uso das IAs e da

²¹ Mestre em Filosofia pela Universidade Federal de Sergipe. É Professor no Centro de Excelência Prefeito Joaldo Lima de Carvalho - Itabaianinha/SE. E-mail: cleidson.olima@gmail.com

gamificação, este relato também enfatiza como a partir do estudo das teorias éticas dos filósofos é possível refletir sobre as implicações do mau uso das inteligências artificiais generativas e mesmo dos games.

Palavras-chave: Gamificação; Inteligências artificiais; Produção autoral.