

## (106) A SALA DE AULA COMO ESPAÇO INTERATIVO: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE AGRONOMIA

Bianca Pio Ávila\*, Luís Eduardo Silva Nascimento, Layla Damé Macedo. Universidade Federal de Pelotas – Departamento de Ciência e Tecnologia Agroindustrial \*biancaagronomia@yahoo.com.br

### Eixo 2 : Inteligência Artificial e Metodologias Ativas com Tecnologias Digitais na Educação Superior

palavras-chave; palavras-chave; palavras-chave; palavras-chave; palavras-chave;

#### Introdução

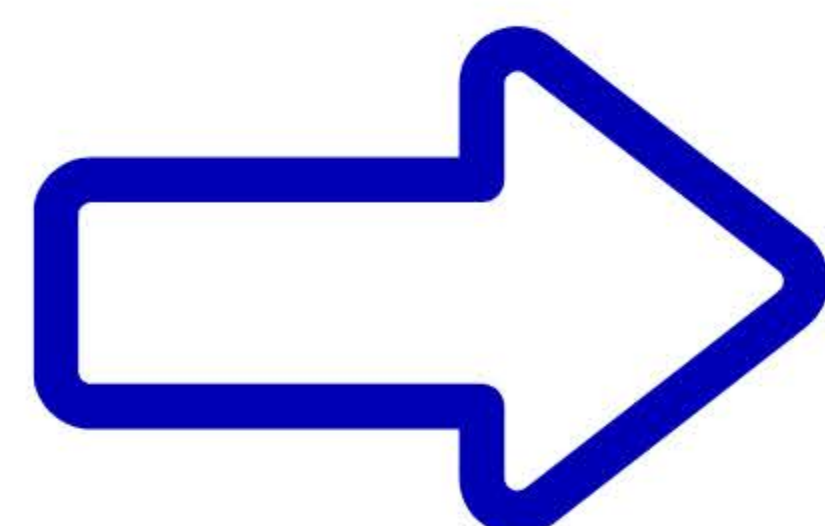
A metodologia ativa estimula o protagonismo do aluno na construção do conhecimento. Com o uso de tecnologias como a inteligência artificial, o aprendizado torna-se mais dinâmico e interativo.



#### Objetivo

O uso de mídias interativas aumenta o interesse e a participação dos alunos, facilita o acesso a informações e recursos didáticos e apoia a formação de professores voltada à retenção de discentes na universidade.

#### Metodologia



Foi aplicado um questionário aos alunos de Agronomia da UFPel, na disciplina de Introdução à Tecnologia de Alimentos e Bromatologia, após aulas com metodologias ativas e uso de tecnologias digitais.

#### Resultado

O questionário abordou a aceitação das metodologias ativas e sua contribuição para a fixação do conteúdo, além do interesse em ampliar o uso de gamificação e inteligência artificial nas aulas.

Pode-se observar uma ampla aceitação dos resultados da proposta:

- ⇒ 86,1% dos alunos afirmaram que as aulas poderiam ser mais dinâmicas com o uso de jogos e atividades diferenciadas.
- ⇒ 97,2% relataram que os jogos auxiliaram na compreensão do conteúdo;
- ⇒ 94,4% consideraram válido o uso de IA como recurso de reforço;
- ⇒ 94,4% avaliaram como interessante a utilização de metodologias ativas com apoio tecnológico.

#### Resultado

O questionário abordou a aceitação das metodologias ativas e sua contribuição para a fixação do conteúdo, além do interesse em ampliar o uso de gamificação e inteligência artificial nas aulas.

#### Agradecimentos

