

**TEXT ISEKAI GAME: UM JOGO PARA SUPORTE AO ENSINO E APRENDIZAGEM DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Gian Carlos Sobral de Mello<sup>1</sup>  
Gilvan Martins Durães<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus Catu* / giancarlos5714@gmail.com

<sup>2</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus Catu* / gilvan.duraes@ifbaiano.edu.br

O macroprojeto tem como ideia geral estudar e analisar as possibilidades de ensino e aprendizagem de fundamentos e de aplicações da Inteligência Artificial (IA) na educação básica. Nesse contexto, este trabalho teve como objetivo desenvolver um aplicativo que pudesse auxiliar no ensino e aprendizagem. O *Text IsekA.I Game* é um jogo de estilo textual, em que o(a) jogador(a) faz escolhas, baseando-se na história que está sendo contada, não por meio de cenários, mas, sim, por textos que aparecem na tela em sequências e em intervalos para tomada de decisões. A história do jogo apresenta a jornada de um jovem que é levado para outro mundo com a missão de vencer criaturas que estão causando caos. A partir daí, o(a) jogador(a) se depara com diversos cenários possíveis que dependem das decisões dele(a), usando como base uma técnica de IA denominada Aprendizado de Máquina, a qual auxiliou na identificação e na categorização das interações textuais do jogo. O jogo traz consigo algumas referências a filmes e a desenhos, com o objetivo de deixar a história mais interessante e de motivar os(as) estudantes a criarem os próprios aplicativos. Entre as referências que aparecem no jogo, vale a pena citar o desenho japonês *One Piece*, adaptação da obra do mangaká *Eiichiro Oda*, o jogo *Pokemon* e a franquia de filmes *Star Wars*. O jogo foi utilizado num curso de extensão de fundamentos de aplicações de IA destinado a vinte estudantes do ensino médio da rede pública de Catu - Bahia. Com base na interação e no desempenho da turma no curso, foi possível ter indícios de que a utilização do jogo desenvolvido não apenas auxiliou na compreensão do passo a passo para o desenvolvimento de aplicativos que utilizam o Aprendizado de Máquina, mas também despertou o interesse dos(as) estudantes em desenvolverem seus próprios aplicativos.

**Palavras-Chave:** Inteligência Artificial. Jogo. Educação Básica.

Este trabalho é fruto do projeto IA PARA TOD@S: UMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR, TRANSVERSAL E CONTEMPORÂNEA PARA O ENSINO MÉDIO INTEGRADO, financiado pelo CNPq e aprovado na Chamada Interna Propes Nº 09/2020, regida pelo Edital Nº 71/2020.

