



IAção

criando jogos e histórias com Inteligência Artificial

Autoras: Náthalli de Oliveira Maciel
Letícia C. S. Flores
Letícia Lopes Leite
Deise Mazzarella Goulart Ferreira

APRESENTAÇÃO

Olá, cursista!

Seja bem-vindo(a) à oficina IAção: Criando Jogos e Histórias com Inteligência Artificial! Esta experiência foi pensada para despertar sua curiosidade, estimular o pensamento crítico e revelar o potencial criativo das ferramentas digitais que já estão transformando o mundo.

Nosso objetivo é introduzir você ao universo da Inteligência Artificial (IA) e da criatividade digital, mostrando, de forma prática e divertida, como essas tecnologias podem apoiar seus estudos, ampliar suas ideias e impulsionar sua autonomia intelectual.

A oficina combinará momentos de jogo, exploração e criação, para que você possa compreender a IA não apenas como uma tecnologia, mas como um recurso que potencializa a imaginação e a aprendizagem.



SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

Vamos lá?

ESCAPE ROOM DIGITAL

O ponto de partida da oficina será um Escape Room Digital, especialmente criado para esta experiência. Neste desafio, você será transportado para um ambiente virtual onde precisa responder a perguntas sobre Inteligência Artificial para “escapar” do labirinto.

As perguntas envolvem conceitos básicos sobre IA, como aprendizado de máquina, uso responsável de dados, ética e criatividade, e cada acerto te leva ao fim do labirinto.

Essa dinâmica de gamificação tem o objetivo de:

- Estimular a curiosidade e a colaboração entre os participantes;
- Desenvolver habilidades de raciocínio lógico e resolução de problemas;
- Introduzir, de forma divertida, noções fundamentais sobre a IA e sua presença no cotidiano.

Durante o jogo, será utilizada a ferramenta Delightex Edu, antigo CoSpaces Edu.

DESCOBERTA DIGITAL

Após o desafio do Escape Room, seguiremos para a etapa de exploração e criação, vivenciando a Inteligência Artificial a partir de um conjunto de ferramentas digitais que podem apoiar tanto seus estudos quanto sua criatividade.

De forma guiada e colaborativa, será explorado:



SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

- NotebookLM: para organizar, resumir e sintetizar informações a partir de anotações e fontes;
- Gamma: para criar apresentações dinâmicas e visuais de forma automatizada;
- Wayground: para quizzes, estudos em grupo e aprendizagem colaborativa com IA;
- Magic School AI: para revisão de conteúdos, criação de resumos e geração de ideias para projetos escolares.

O objetivo é que os participantes reconheçam que usar IA não é apenas buscar respostas prontas, mas aprender a fazer boas perguntas, planejar estratégias e transformar ideias em projetos reais sendo uma parceira do estudante no desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do pensamento crítico

MÃO NA MASSA: CRIANDO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Com base nas descobertas do primeiro momento, o próximo desafio é colocar a mão na massa e criar suas próprias produções autorais em ambiente digital. Trabalhando em pequenos grupos, será utilizado o SoWork, Gather ou Delightex Edu para desenvolver histórias interativas ou simulações, aplicando conceitos aprendidos sobre narrativa, lógica e design digital.

Cada grupo será orientado a integrar, em sua criação, pelo menos uma das ferramentas de IA exploradas anteriormente, seja para planejar a história, gerar ideias, revisar textos, criar roteiros ou produzir elementos visuais.

Essa etapa final da oficina busca promover:

- Protagonismo e autoria digital, com os estudantes atuando como criadores de conteúdo;
- Integração entre criatividade e tecnologia, mostrando o potencial da IA para apoiar processos artísticos e de aprendizagem;
- Trabalho colaborativo e resolução criativa de problemas, em um ambiente leve, experimental e cooperativo.



SEMUNI25

25ª SEMANA UNIVERSITÁRIA DA UnB

Ao término da atividade, terá uma dinâmica de rotação por estações onde os grupos poderão apresentar brevemente suas produções, compartilhando ideias, desafios e descobertas transformando o momento em uma troca de conhecimentos e aprendizados a partir da criatividade digital com Inteligência Artificial.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2017.

BEZERRA, Erich Teles et al. O impacto das tecnologias emergentes na educação: transformações e desafios na era digital. 2024.

DE OLIVEIRA, Andersen Caribé. Gamificação na Educação. **Obra digital**, n. 9, p. 120-125, 2015.

