



## O USO DO *CHATBOT* NA EDUCAÇÃO BÁSICA

# O USO DO *CHATBOT* NA EDUCAÇÃO BÁSICA<sup>1</sup>

Maria Eduarda Nascimento Ramos<sup>1</sup>, Priscilla Oliveira Barreto<sup>2</sup>, Ketlyn Monteiro Cardoso<sup>3</sup>, Ana Julia Mariano Ribeiro<sup>4</sup>, Ávila Terra Batista<sup>5</sup>

<sup>1</sup>SEEDUC/RJ, ETEC CIEP 417 Ginásio Público José do Patrocínio, [eumariaeduarda1509@gmail.com](mailto:eumariaeduarda1509@gmail.com)

<sup>2</sup>SEEDUC/RJ, ETEC CIEP 417 Ginásio Público José do Patrocínio, [priscillaoliveirabarreto480@gmail.com](mailto:priscillaoliveirabarreto480@gmail.com)

<sup>3</sup>SEEDUC/RJ, ETEC CIEP 417 Ginásio Público José do Patrocínio, [ketlyn231830@gmail.com](mailto:ketlyn231830@gmail.com)

<sup>4</sup>SEEDUC/RJ, ETEC CIEP 417 Ginásio Público José do Patrocínio, [najumarianoribeiro@icloud.com](mailto:najumarianoribeiro@icloud.com)

<sup>5</sup>SEEDUC/RJ, ETEC CIEP 417 Ginásio Público José do Patrocínio, [avilaterra16@gmail.com](mailto:avilaterra16@gmail.com)

**Resumo:** Este trabalho apresenta uma das ferramentas de Inteligência Artificial (IA), o *chatbot*, usada em uma atividade escolar da Educação Básica para compor um projeto voltado para o setembro amarelo. Para isso, foi proposta aos estudantes da 2ª Série do Ensino Médio a produção de mensagens em formatos de *cards* para o atendimento do *chatbot*. O assistente virtual foi criado pela professora da disciplina “Eletiva 3 Protagonismo nas redes” em colaboração dos/das estudantes.

**Palavras-chave:** *Chatbot*, Inteligência Artificial, projeto escolar, ferramentas de IA.

## 1. Introdução

A Inteligência Artificial (IA) tem sido alvo de discussões sobre o seu uso na educação, com temas que apontam o lado positivo e negativo das ferramentas de IA. Neste trabalho, buscamos apresentar as possibilidades de uma das ferramentas

<sup>1</sup> Este trabalho foi orientado pela professora Elaine Teixeira, docente dos componentes curriculares Eletiva 3 Protagonismo nas redes e Linguagens Aplicadas às Tecnologias. Docente SEEDUC/RJ, Ma. em Estudos Linguísticos, na área da Linguística Aplicada, linha Linguagem e Tecnologia, pela UFMG. E-mail: [elaine.ts@gmail.com](mailto:elaine.ts@gmail.com).



Universidade Federal de Minas Gerais  
UEADSL 2023.2 - Liberdade e Cidadania

Universidade, EaD e Software Livre

de IA no ensino, o *chatbot*, inserida em uma atividade escolar de estudantes da Educação Básica para atender um projeto voltado para o setembro amarelo.

A proposta da atividade com o uso do *chatbot* foi idealizada pela professora da disciplina “Eletiva 3 Protagonismo nas redes”, Elaine Teixeira, e realizada com estudantes da 2ª Série do Ensino Médio Integral da ETEC CIEP 417 Ginásio Público José do Patrocínio, em Campos dos Goytacazes, escola da rede estadual do Rio de Janeiro.

## 2. Dos Fatos

*Chatbot* “é um programa de computador que simula e processa conversas humanas (escritas ou faladas), permitindo que as pessoas interajam com dispositivos digitais como se estivessem se comunicando com uma pessoa real” (OCI, n/p).

A primeira conversa com um robô foi desenvolvida pelo professor Joseph Weizenbaum do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), na década de 1960. O *chatbot* recebeu o nome de *Eliza*. “Eliza” foi projetada para imitar a conversa humana da forma mais natural possível, seguindo um roteiro que simulava um psicoterapeuta” (Anota Aí, 2021, n/p). O objetivo desse *chatbot* era compreender as ações do homem.

Atualmente, usa-se o *chatbot* em atendimento ao cliente, como vendas ou agendamento de consultas, em *sites* ou em aplicativos de rede social, como o *WhatsApp*. Buscamos aplicar o *chatbot* em um site para atender pessoas, trazendo mensagens de carinho, respeito, amizade etc..

Para a realização do projeto escolar com o uso do *chatbot*, partimos das seguintes orientações da BNCC (2018, p. 475) com relação ao uso da tecnologia digital:

- usar diversas ferramentas de *software* e aplicativos para compreender e produzir conteúdos em diversas mídias, simular fenômenos e processos das diferentes áreas do conhecimento;
- utilizar, propor e/ou implementar soluções (processos e produtos) envolvendo diferentes tecnologias, para identificar, analisar, modelar e solucionar problemas complexos em diversas áreas da vida cotidiana,

Grupo de Pesquisa Texto Livre Belo Horizonte v.2 n.16 2023.2 e-ISSN: 2317-0220

Realização:

Apoio:

Produção:





explorando de forma efetiva o raciocínio lógico, o pensamento computacional, o espírito de investigação e a criatividade.

### 3. Metodologia

O *chatbot* foi produzido para um projeto sobre o setembro amarelo para criarmos mensagens com frases de respeito, carinho, amor, afeto, solidariedade, compaixão, etc..

O *chatbot* funciona em uma plataforma chamada *Dialogflow* especializada em inteligência artificial. Ele foi criado pela professora da disciplina “Eletiva 3 Protagonismo nas redes” para que as mensagens pudessem ser incluídas no atendimento aos usuários. Os/As estudantes participaram na criação do *chatbot* da seguinte forma: escolha das categorias das mensagens que entrariam no atendimento do robô e na escolha do nome “Zezinho”, que foi eleita considerando o patrono da Escola José do Patrocínio, e o nome do *site* onde o *chatbot* funcionaria.

Após essa etapa, partimos para as produções das mensagens, para isso, usamos os *Chromebooks* da escola, criando *cards* no *Canva*<sup>2</sup> e inserindo as produções no *site* chamado “Projeto Conte Conosco”<sup>3</sup>, sendo o *Google Sites* usado na criação do ambiente digital.

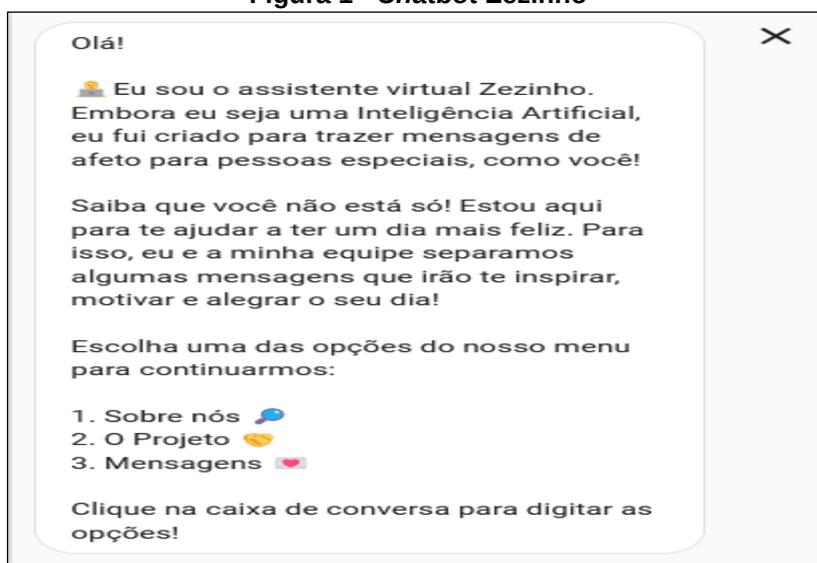
### 4. Análise e Interpretação dos Dados

Apresentamos a interface do usuário do “*chatbot* Zezinho”, Figura 1:

<sup>2</sup> Acesso ao Canva: [https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/).

<sup>3</sup> Acesso ao site do Projeto Conte Conosco: <https://sites.google.com/view/projeto-conte-conosco/in%C3%ADcio?authuser=0>

Figura 1 - Chatbot Zezinho



Fonte: Site do Projeto Conte Conosco

Apresentamos dois *cards* produzidos para o atendimento do “chatbot Zezinho”:

Figura 2 - Mensagem categorias amizade/amor



Fonte: Site do Projeto Conte Conosco

Figura 3 - Mensagem categorias diversidade/respeito



Fonte: Site do Projeto Conte Conosco

O *chatbot* Zezinho foi compartilhado no *Instagram* da Escola<sup>4</sup> e do Multi\_línguas<sup>5</sup> (projeto da professora da disciplina) para que todas as pessoas possam acessar e também em forma de *QR Code* para os murais de aviso do ambiente escolar.

Nossa próxima etapa é realizar uma pesquisa sobre o “*chatbot* Zezinho” para analisarmos pontos para melhoria do projeto.

## 5. Conclusão

A atividade mostrou que é possível inserir Inteligência Artificial no ensino com a ferramenta *chatbot* usada.

Esperamos que a proposta do “*chatbot* Zezinho” possa trazer conforto aos usuários do site “Projeto Conte Conosco” com as mensagens que foram produzidas.

Acreditamos que atividades como esta podem fazer parte da aprendizagem e que o nosso projeto possa influenciar a outros professores e estudantes a realizar também em suas aulas.

<sup>4</sup> Link do *Instagram* da Escola: <https://linktr.ee/ciep417josedopatrocínio>.

<sup>5</sup> Link do *Instagram* do Multi\_línguas: [https://linkme.bio/multi\\_linguas](https://linkme.bio/multi_linguas).



Universidade Federal de Minas Gerais  
UEADSL 2023.2 - Liberdade e Cidadania

Universidade, EaD e Software Livre

## Referências

ANOTA AÍ. **O que é chatbot e como ele pode melhorar seu atendimento?** Disponível em: <https://anota.ai/blog/o-que-e-chatbot/>. Acesso em: 04 de out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 14 de jan. 2023.

OCI. **O que é um chatbot?** Disponível em: <https://www.oracle.com/br/chatbots/what-is-a-chatbot>. Acesso em: 05 de out. 2023.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.

Grupo de Pesquisa Texto Livre Belo Horizonte v.2 n.16 2023.2 e-ISSN: 2317-0220

Realização:

Apoio:

Produção:

