

## USANDO O CHATGPT PARA CRIAÇÃO DE PLANO DE AULA PARA UMA TURMA DE TERCEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA PÚBLICA

LUISA DA COSTA SILVA GALLAS<sup>1</sup>; EDUARDO MARKS DE MARQUES<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [luisagallas.cdc@gmail.com](mailto:luisagallas.cdc@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [eduardo.marks@ufpel.edu.br](mailto:eduardo.marks@ufpel.edu.br)

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre o processo de elaboração e implementação de um plano de aula gerado através do ChatGPT e aplicado a uma turma de terceiro ano do ensino médio do Colégio Municipal Pelotense, na cidade de Pelotas/RS, através do Programa Residência Pedagógica. A escola está localizada na rua Marcílio Dias, no bairro Centro, sendo um dos maiores colégios do município, composto por em torno de 2.500 alunos, de acordo com o site da Prefeitura de Pelotas.

A turma em questão se encontra no terceiro ano do ensino médio, em que os alunos têm em torno de 17 anos de idade. Os estudantes são caracterizados como participativos e inteligentes no tocante à língua inglesa, todavia, muitos deles fazem comentários negativos quanto às atividades aplicadas em sala de aula, visto que as consideram vergonhosas para sua idade.

Posteriormente, à medida em que as ferramentas de inteligência artificial (IA) se tornaram amplamente presentes e influentes na sociedade, o emprego delas tem gerado ampla conversa em uma variedade de setores, incluindo no campo da educação. Tendo isso em vista, o intuito desta experimentação foi interagir com o ChatGPT, objetivando criar um plano de aula de língua inglesa que contemplasse as características da turma em questão. Dessa forma, por meio da interação da professora em formação com a inteligência artificial, foram analisados diversos planos criados pelo modelo de linguagem até o momento em que um plano de aula e/ou atividade minimamente satisfatório(a) fosse entregue pelo ChatGPT e adaptado à classe pela residente.

### 2. METODOLOGIA

Na primeira etapa, a professora em formação fez um experimento através do *chatbot* – algoritmo usado em chats para imitar uma conversa humana – do modelo de linguagem ChatGPT com a finalidade de obter um plano de aula gerado pela própria IA ao introduzir um *prompt* que contemplasse o conteúdo sendo trabalhado e as características da turma. Assim sendo, foi fornecida a seguinte instrução, num primeiro momento: “Por favor, gere um plano para um projeto gamificado de inglês que dure duas aulas de 40 minutos (totalizando 80min) para os alunos desenvolverem para 27 alunos de 17 anos de nível A1, sobre *simple present*, partindo das noções e funções comunicativas do *simple present*, sem mencioná-lo de modo metalinguístico aos alunos, usando os princípios da abordagem baseada em tarefas, inclusive no que diz respeito à estrutura de uma aula na referida abordagem. Não esqueça de incluir as formas negativa e interrogativa do conteúdo em questão.”. Isto posto, embora a IA tenha entregado duas aulas (aula 1 exposta na Imagem 1) de forma gamificada e em torno do conteúdo a ser trabalhado, ela não atentou-se à habilidade linguística A1 dos

alunos, propondo, assim, uma atividade muito demandante, além de que os estudantes provavelmente não iriam engajar-se em uma atividade que tivesse como foco uma viagem imaginária no tempo, como o ChatGPT sugere, visto que argumentariam a respeito da semelhança existente com atividades voltadas ao público infantil.

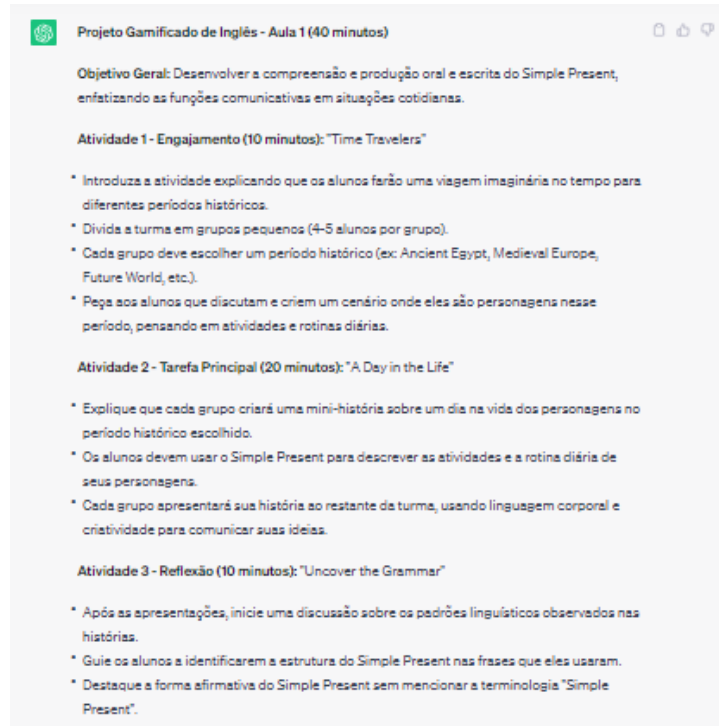


Imagem 1: captura de tela do *chatbot* do ChatGPT

Em seguida, a residente continuou sua interação com a IA solicitando o seguinte: "Forneça um plano para uma aula de inglês com duração de 45min sobre simple present e suas formas negativa e interrogativa para 27 alunos adultos, inclua uma dinâmica de Imagem e Ação com duração de 25min.". Por meio dele, a professora em formação explicitou que os alunos seriam adultos, de forma que a inteligência artificial associasse o fato que os estudantes não são mais crianças para a realização de certas atividades mais lúdicas. Além disso, a residente já demandou que o ChatGPT incluísse uma dinâmica específica, a de Imagem & Ação (Imagens 2 e 3).

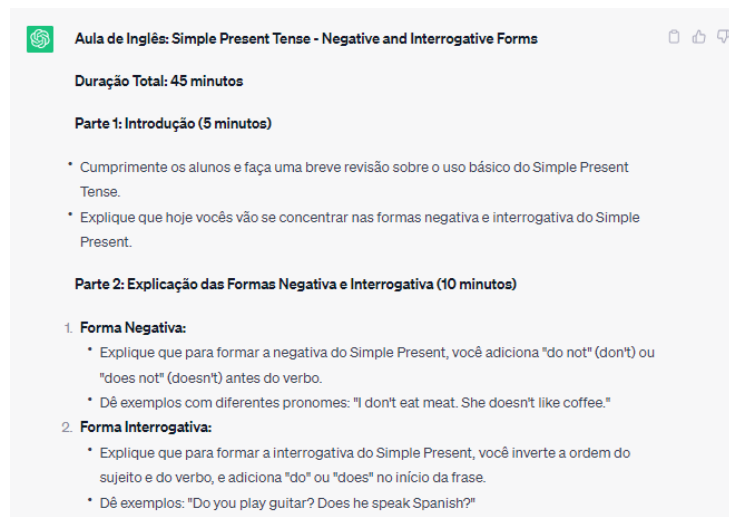


Imagem 2: captura de tela do *chatbot* do ChatGPT

**Parte 4: Dinâmica de Imagem e Ação (25 minutos)**

- Explique a dinâmica: os alunos serão divididos em grupos e terão que representar frases no Simple Present usando imagens e ações.
- Cada grupo receberá uma frase em inglês (negativa ou interrogativa) relacionada ao Simple Present.
- Eles têm 5 minutos para discutir e planejar como representar a frase usando uma imagem (desenho) e uma ação (representação física).
- Cada grupo terá 2 minutos para apresentar sua imagem e ação para a turma, enquanto você lê a frase em inglês.
- Repita o processo para cada grupo até que todas as frases sejam apresentadas.

**Exemplos de Frases para a Dinâmica:**

1. Negative: "They don't watch TV."
2. Interrogative: "Do you like to read?"
3. Negative: "She doesn't play soccer."
4. Interrogative: "Does he speak French?"

Imagem 3: captura de tela do chatbot do ChatGPT

Chegando a esse plano de aula, a professora em formação pediu que a IA fornecesse alguns exemplos de frases que os alunos poderiam encenar durante a dinâmica, recebendo diversas exemplificações. Para mais, a residente fez algumas alterações pontuais que visassem a capacidade de entendimento e o modo de correspondência às atividades advindas dos estudantes. Por fim, a professora em formação aplicou o plano de aula final (Imagem 4) em uma classe com os estudantes no dia quatorze de agosto de dois mil e vinte e três.

Procedimentos	<b>1º momento (5 minutos)</b> A professora iniciará a aula realizando a chamada e fazendo uma breve recapitulação do que foi visto em aula anteriormente a respeito da forma afirmativa do <i>simple present</i> .
	<b>2º momento (10 minutos)</b> A professora perguntará aos alunos se eles sabem como falar sobre hábitos diários na sua forma negativa e/ou para fazer perguntas. Em seguida, a professora explicará essas formas escrevendo exemplos no quadro. <i>"Na forma negativa você adiciona 'do not' (don't) ou 'does not' (doesn't) antes do verbo" e "para formar a interrogativa, você inverte a ordem do sujeito e do verbo, e adiciona 'do' ou 'does' no início da frase".</i>

	<b>3º momento (25 minutos)</b> A professora dirá que eles vão participar de um jogo, o qual se chama Imagem & Ação, que consiste em fazer uma mímica para que seu grupo tente acertar e consequentemente pontuar. Para tal, eles deverão se dividir em dois grupos, sendo o time A e o time B. Depois, um jogador de cada time jogará "pedra, papel, tesoura" e quem ganhar decide se quer começar a partida ou se quer que seu time adversário a comece. A partir de então, cada aluno sorteará uma frase que estará dentro de um potinho (frases nas formas afirmativa, negativa e interrogativa no <i>simple present</i> ). O propósito do jogo é que cada componente do grupo faça uma mímica que corresponda ao que tiraram em seus papéis. Por exemplo, se um aluno tirou a frase "I don't play basketball" – 'eu não jogo basquete' em inglês – ele poderá fazer gestos de arremesso de bola e balançar a cabeça negativamente, ou da melhor forma para que seu time acerte e pontue. Contudo, para isso, deverão dar a resposta do que for encenado em inglês, lembrando que qualquer um dos integrantes do grupo ao qual o encenador da vez pertença poderá responder o que é a mímica.
--	--

Imagem 4: captura de tela do plano de aula final

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a implementação da atividade no colégio, os alunos mostraram-se desinteressados no conteúdo gramatical utilizando-se da metalinguagem para explicar o simple present. Contudo, a dinâmica de Imagem & Ação funcionou de

maneira muito satisfatória, tendo em vista que os alunos puseram em prática a matéria de forma descontraída. Desse modo, o fato de a professora em formação conhecer a turma, e saber o que lhe agrada ou não, foi um fator crucial para que o ChatGPT implementasse a solicitação de incluir o jogo em questão no plano de aula solicitado.

#### 4. CONCLUSÕES

Portanto, chega-se à conclusão de que mesmo que o plano de aula tenha sido gerado através da inteligência artificial, foi a própria professora em formação que, através de suas interações com o modelo de linguagem, determinou o plano final a ser implementado na sala de aula. Para mais, o ChatGPT mostrou-se uma ferramenta muito valiosa, se usada de modo ético e crítico, para a elaboração de roteiros de ensino e auxílio docente.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[https://site.pelotas.com.br/educacao/portal/escolas/escola.php?id\\_escola=18680](https://site.pelotas.com.br/educacao/portal/escolas/escola.php?id_escola=18680)  
Acesso em 14 ago. 2023.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/SEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em 28 jun. 2023.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio/linguagens-e-suas-tecnologias-no-ensino-medio-competencias-especificas-e-habilidades> Acesso em 28 jun. 2023.

<https://chat.openai.com/> Acesso em 02 ago. 2023.