

**TESTES - USO DE CHATBOT NO ENSINO MÉDIO PARA A  
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE CONTEÚDOS DE  
ESTATÍSTICA**

**Luciane Daroit** – ludaroit@upf.br

Universidade de Passo Fundo, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática  
Passo Fundo – RS

**Cleci Werner da Rosa** – cwerner@upf.br

Universidade de Passo Fundo, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática  
Passo Fundo – RS

**Adriano Pasqualotti** – pasqualotti@upf.br

Universidade de Passo Fundo, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática  
Passo Fundo – RS

O desenvolvimento do produto educacional denominado **TESTES** – “chatboT e ESTatística no EnSino médio” se propõe explorar o uso de ferramentas computacionais como estratégia para o processo de ensino de conteúdos de Estatística no Ensino Médio. O ambiente contemplará materiais didáticos próprios que iremos elaborar a partir de preceitos da teoria da assimilação da aprendizagem e da retenção significativas de Ausubel (2003). Nossa proposta é analisar se o uso de *chatbot* contribui para a promoção da aprendizagem significativa de conteúdos de estatística e para o desenvolvimento de habilidades e competências propostas na nova Base Nacional Comum Curricular.

A estratégia didática, amparada pelo uso de *bots*, foi elaborada a partir da verificação criteriosa que realizamos quanto aos objetivos de um software educativo determinados pelos preceitos propostos por Valente (1998): i) auxiliar na promoção da aprendizagem e na construção do processo de conceituação; ii) ajudar no desenvolvimento de habilidades importantes para que o estudante participe da sociedade do conhecimento, isto é, ele deve ser concebido segundo uma teoria sobre como o estudante aprende, como ele constrói o seu conhecimento; iii) proporcionar ao estudante a chance de aprender com seus próprios erros. Segundo o autor, a identificação e correção do erro proporcionam ao estudante a oportunidade ímpar de aprender um determinado conceito necessário para a resolução do problema. Levamos em conta também a concepção construcionista definida por Papert (1986, 1994), na qual o estudante constrói, por meio do computador, o seu próprio conhecimento (computador como ferramenta). De acordo com

Valente, quando o estudante está interagindo com o computador ele está manipulando conceitos e isso contribui para o seu desenvolvimento mental.

O produto educacional **TESTES** que estamos modelando e implementando é um ambiente educacional na internet que pode ser acessado pelo celular, tablet ou computador. **TESTES** é uma plataforma virtual que se assemelha a uma sala de aula virtual, na qual o aluno terá acesso aos conteúdos de Estatística em estudo (conceitos e sua aplicabilidade, exemplos e atividades para verificar o nível de compreensão alcançada). Estas informações e estratégias serão apresentadas em forma de textos curtos, imagens e/ou vídeos (desenvolvidos especificamente para essa ferramenta) e de um quiz, a partir do qual o aluno poderá avaliar o seu nível de compreensão e assimilação dos conceitos em estudos. **TESTES** está sendo desenvolvida a partir da organização de mapas mentais. De acordo com Hermann (2005), o mapeamento de informações auxilia a forma como localizamos, selecionamos, relembramos, aprendemos, desenvolvemos e aprimoramos nossos conhecimentos, o que propicia a estruturação a partir de comparações, síntese de informações e hierarquização desses conhecimentos. Desta forma, o desenvolvimento de **TESTES** utilizando mapas mentais tende a facilitar o entendimento e assimilação de informações, desde as mais simples até as que apresentam maior nível de complexidade, pois torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo, o que estimula o estudante a desenvolver as atividades propostas com mais entusiasmo e comprometimento.

Palavras-chave: Chatbot, Estatística, Ensino Médio, Aprendizagem Significativa.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Tradução de Lígia Teopisto et al. Lisboa: Plátano, 2000.

HERMANN, W. *Mapas mentais: enriquecendo inteligências - captação, seleção, organização, síntese, criação e gerenciamento de informação*. Campinas: [S.e.], 2005.

PAPERT, S. *Logo: computadores na educação*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

PAPERT, S. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

VALENTE, J. A. Diferentes usos do computador na educação. In: VALENTE, J. A. (org.). *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. 2. ed. Campinas: UNICAMP/NIED, 1998, p. 1-27.