**Aluno:** Guilherme Eduardo

4º Período

Inteligência Artificial I

**Inteligência Artificial no meio Educacional**

O artigo refere-se a Inteligência Artificial focada na área de educação, tendo como objetivos facilitar a acessibilidade de informações para todos, de acordo com a ferramenta usada, possa se adaptar ao usuário, e como outro objetivo, facilitar o processo de educação.

As ferramentas usadas para o ensino, tem se tornado aliados para pessoas que querem adquirir conhecimento, mais que em certas situações não tem as condições necessárias para poder começar em salas de aula, e uma das ferramentas conhecidas que utilizam desse conceito é o ensino a distância EAD, a qual o usuário escolhe o horário e o local para obter o aprendizado.

O artigo em questão, preza em identificar como os procedimentos de Inteligência Artificial são aplicadas na educação. A maioria desses programas, usam técnicas de sistemas especialistas, redes neurais, e sistemas *fuzzy.*

Uma aplicação de Sistemas Especialistas foi usada na ferramenta SETMUS. Este sistema especialista é para a teoria musical, e é considerada como uma não ferramenta clássica para o ensino da teoria musical. O mesmo tende a substituir o conhecimento do professor durante a parte prática da música, e acumula funções tanto do livro do aluno quanto do instrumento para o exercício do ouvido das notas lidas pelo estudante. Ela combina a partitura, o som e a didática, e ajuda na execução dos trabalhos.

Uma aplicação de redes neurais na educação foi em um site com conteúdos explicativos sobre o Câncer de Mama que foi utilizado para aumentar os conhecimentos existentes que os estudantes da área recebiam em sala de aula. Foi proposto que a adaptação iria ocorrer apenas na interface apresentada ao usuário, sendo utilizado mídias diferentes na apresentação de conteúdos, conforme as particularidades de cada usuário. No entanto, para que fosse desenvolvida esta ferramenta que se adaptava, foram usados dois tipos de redes neurais: MLP *(Multilayer Perceptron*) e IAC *(Interaction Activation and Conpetition)*. Este site foi dividido em Interface, Gerador de Adaptação e Usuário.

Conforme relatos de Rissoli e Santos (2010), abordam uma ferramenta que consegue se tornar um agente inteligente *fuzzy* no acompanhamento do aprendizado significativo, onde este agente se torna como uma solução de acompanhamento da metodologia educacional usando mapas conceituais como elementos organizadores do conteúdo do domínio da aplicação.

Este software é fundamentado em conhecimento com a capacidade de aprender e ensinar de forma consecutiva, com base da interação dos diferentes perfis dos usuários. A utilização do *fuzzy* neste programapossibilita identificar pontos essenciais para serem acompanhados durante o processo do aprendizado de cada aluno.