**CENTRO UNIVERSITARIO DE MARINGÁ**

EDIZIO DE ARAUJO JUNIOR

**TENDÊNCIAS EMERGENTES DA ENGENHARIA DE SOFTWARE**

O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL DO CAMPO EDUCACIONAL

Campo Mourão

2019

**PALAVRAS-CHAVE**

Inteligência artificial, tecnologia educacional, pedagógico.

**INTRODUÇÃO**

Para definir a área de Inteligência artificial (IA) aplicada à Educação, é importante compreender com mais profundidade o que vem a ser IA. As pesquisas sobre inteligência artificial têm se destacado em muitas áreas, substituindo os algoritmos tradicionais que funcionam através de regras de sistema, pois são capazes de aprender, compreender e se adaptar a diversas atividades, com isso os aparelhos têm se tornando mais autônomos, muitas vezes reduzindo necessidade de intervenção humana.

**PROBLEMATIZAÇÃO**

O uso da IA no campo pedagógico.

**FUNDAMENTAÇÃO**

A IA está avançando ligeiramente em nosso cotidiano, estes avanços têm proporcionado de certo modo um conforto para todos, como os smartphones, sistemas, monitoramentos e tecnologias em geral de vieram para facilitar o nosso cotidiano, várias áreas de trabalho usam a tecnologia em seu favor como saúde, comercio, indústria e até mesmo a educação.

Segundo a cartilha do SENAI (2018 p. 12) no momento atual o uso de tecnologias na escola está vinculado, diretamente, a três diferentes realidades tecnológicas subjacentes à IA, as quais, juntas, mudaram o perfil do uso das tecnologias educacionais: redes sem fio (internet Wi-Fi), tecnologias móveis (celular e tablete) e armazenamento de conteúdos em nuvens. Todas elas influenciam a IA e são responsáveis pelo surgimento de novas tecnologias, como Learning Analytics, Big Data, a possibilidade do treinamento de Algoritmos de Aprendizagem de Máquina (Machine Learning) com grandes quantidades de dados etc. Atualmente é impossível pensar sistemas educacionais desvinculados destas tecnologias, tornaram possível o compartilhamento de grandes bases de conteúdos e de dados através do uso de buscadores inteligentes, ou seja, muito se tem feito em termos de tecnologias para recuperar, reutilizar e processar informações e conhecimentos, através de bancos de dados No-SQL ou dos mecanismos da Web Semântica.

## IA sendo usada a favor da educação em sala de aula, podendo ser utilizado os Jogos digitais, onde têm o papel de entretenimento e vem sendo associados a ganhos em relação ao aprimoramento cognitivo dos indivíduos, está melhoria está relacionada a habilidades relacionada como atenção.

## Na educação, existe diversas iniciativas, que podem ser desenvolvidas como técnicas de inteligência artificial, um exemplo bastante impressionante é o sistema WatsondaI BM, que é empregado em muitas aplicações educacionais nos diversos níveis de ensino afim de facilitar o processo de ensino aprendizagem (King et al. 2016)

## Por outro lado, como intuito de tentar solucionar o grave problema da falta de motivação e da participação dos estudantes da atualidade, diversos pesquisadores têm cogitado utilização de jogos na sala de aula.

## A área conhecida como Game based Learning Prensky 2007 surge como uma metodologia de ensino baseada em técnicas lúdicas de aprendizagem juntamente com ações de brincadeira conforme à realidade dos alunos. Aprender jogando é aprender de forma lúdica, esta metodologia, tem demonstrados eficiência no ensino de diversas disciplinas presentes nos currículos das escolas e universidades, até porque é usado uma linguagem atual aos mesmos. Facilitando a aprendizagem, consolidando o conhecimento de forma prazerosa, motivadora e divertida.

**OBJETIVO**

## Vimos que o mundo está cada vez mais tecnológico, onde tudo que vamos fazer, para completar uma ação está ligado a tecnologia, desta forma ela vem para nos ajudar no nosso cotidiano, devemos usar isso ao nosso favor, como nas escolas de forma que pode ajudar tanto na parte pedagógica como em sala de aula com os alunos, de uma forma multidisciplinar com assuntos de seus interesses.

**METODOLOGIA**

Este trabalho tem a problemática quebrar os paradigmas, trabalhar com a tecnologia no ambiente escolar, seguindo a linha de pensamento tendências em inteligência artificial na educação, com interpretação de dados e exploração de textos, pois existem muitas ideias sobre IA mal formuladas a respeito da mesma.

**RESULTADOS**

A sala de aula do futuro, olhando para a situação presente as salas de aulas se tornarão inovadoras, os professores precisaram usar métodos de ensino e metodologias para adaptar sua técnica pedagógica, desta forma as salas equipadas com IA permitiram facilitar o cotidiano tanto dos alunos, professores e toda parte pedagógica das instituições

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Vimos que com o avanço da tecnologia o setor educacional tem aplicado o uso da mesma ao seu favor, diversas técnicas tem se mostrado eficientes para atrair a atenção dos alunos e os deixarem focados em sala de aula, como a utilização da IA juntamente com jogos lúdicos, isso tem auxiliado no aprendizado dos alunos, mostrando uma tendência para a sala de aula do futuro.

**REFERÊNCIAS**

## Cartilha SESI/SENAC, tendências em inteligência artificial na educação no período de 2017 a 2030, Brasília 2018 disponível em; <<http://186.231.12.240/bitstream/uniepro/259/1/Sumario_tendencias_web.pdf>> acesso 24 nov de 2019.

King, M., Cave, R., Foden, M., Stent, M. (2016) “**Personalised education: From curriculum to career with cognitive systems”**. IBM Education.

Prensky, M. (2007) “**Digital Game-Based Learning**”. McGraw-Hill.