

0 1 7 JOGOS EDUCATIVOS. F. Lorenzi, AS. Frainer. (Coordenadoria de Pesquisa- ULBRA).

Softwares educativos geralmente falham por serem muito tediosos. Eles se mostram ineficientes em captar a atenção do aluno e mantê-la durante a sessão de aprendizado.

O sistema aqui proposto, sendo desenvolvido na linguagem Prolog em ambiente IBM-PC compatível e que tem por domínio a geografia política mundial, tenta contornar este problema propondo um desafio ao aprendiz. Ele é um agente secreto que recebe uma missão, para o cumprimento da qual deve percorrer uma série de cidades. A cada cidade, estão associados conhecimentos que são passados ao aprendiz toda vez que ele as visita, e que são exigidos posteriormente.

São mantidos modelos do domínio - descrevendo os conhecimentos sobre as cidades - e do aprendiz - descrevendo missões já executadas, o desempenho nelas, e as cidades já visitadas... Com base nestas informações, o sistema seleciona caminhos ainda não percorridos pelo agente, de forma a garantir que o aprendiz se defronte com todo conhecimento a ser passado.

Conselhos são fornecidos pelo sistema, que desempenha o papel de mestre do agente, toda vez que ele se distancia do caminho ideal. Quanto mais perto do final da missão ele chega, menos auxílio ele obtém.

O objetivo do sistema não é introduzir conteúdos, mas sim fixar pontos já vistos prover informação adicional. As idéias aqui apresentadas também podem ser utilizadas em outros domínios, tais como história, matemática e biologia.