

170

AGENTE PEDAGÓGICO PARA UM AMBIENTE INTERATIVO DE APRENDIZAGEM.

Daniele Rossetti, Vanessa Lindemann (orient.) (Ciências Exatas, Ciência da Computação, ULBRA).

A educação vêm utilizando técnicas de Inteligência Artificial (IA) para tornar os ambientes de ensino e/ou aprendizagem mais flexíveis e adaptados aos seus usuários. Atualmente, o enfoque colaborativo dado à Educação a Distância (EAD) desencadeou um grande número de problemas e atividades em que a tecnologia de agentes pode ser bem empregada, tanto auxiliando e monitorando os alunos quanto provendo informações ao professor. Agentes pedagógicos surgem trazendo uma nova perspectiva aos ambientes de aprendizagem, podendo adaptar suas interações às necessidades do aluno e ao atual ambiente de aprendizagem, ajudando o aluno a superar suas dificuldades e aproveitar oportunidades de aprendizagem. Estes agentes compartilham técnicas inerentes aos Sistemas Tutores Inteligentes (STIs) e ambientes interativos de aprendizagem, que incluem raciocínio sobre conhecimento do domínio do problema, modelagem e adaptação do conhecimento do aluno, escolha de estratégias pedagógicas e manutenção do diálogo coerente. O agente pedagógico projetado e implementado neste trabalho está inserido num ambiente de aprendizagem de matemática, atua como um companheiro virtual de aprendizagem, tendo como objetivo central auxiliar os alunos no processo de ensino-aprendizagem, gerando um ganho de qualidade, sob o ponto de vista pedagógico. O agente tem características físicas capazes de aparentar vida própria, comportamento coerente com função desempenhada e fisionomias que demonstram confiança, simpatia e atenção. Sua principal função é guiar e monitorar o aluno durante sua interação com o ambiente, auxiliando-o em caso de dúvidas e motivando-o a aprender.