

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E EDUCAÇÃO DIGITAL

Por Rodrigo de Godoy
Gerente Geral de Treinamento Corporativo



O objetivo primordial de qualquer desenvolvimento voltado para a evolução de programas de Inteligência Artificial (ou simplesmente IA) é fazer com que os computadores “pensem” como o ser humano ou sejam tão inteligentes quanto ele, simulando assim habilidades até então exclusivas ao homem. O resultado disso pode ser algo relativamente simples – por exemplo, um software que consegue apresentar respostas pré-concebidas para dúvidas que o usuário digite em um site – ou complexo e altamente elaborado, como criar máquinas que tenham a capacidade de aprender e produzir inteligência de uma forma totalmente distinta da nossa.

Cada vez mais entendemos o conceito de inteligência como o poder de processamento de dados de um “cérebro”, humano ou artificial, e menos como a capacidade de raciocinar – isso pode ser ilustrado se comparamos o poder de cálculos simultâneos que um supercomputador de última geração apresenta quando balizado pela nossa boa e velha massa cinzenta (sendo a última bastante superior a qualquer máquina atual, diga-se de passagem).

Mas especificamente no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem em Educação Digital, como a Inteligência Artificial poderá revolucionar as bases sobre as quais nos apoiamos hoje?

No que tange ao universo dos games digitais - os jogos que incorporam tecnologia de alguma forma - a IA já se faz presente há algum tempo, mas refinando-se consideravelmente a cada dois ou três anos. Se focarmos nos serious games, isto é, aqueles jogos cujo propósito não é o entretenimento, mas sim o de transmitir um determinado conteúdo ou propiciar um espaço de prática de conhecimentos junto ao seu público-alvo, essa evolução pode ser percebida por meio da crescente integração com ações em que a interação entre o usuário e o sistema está relacionada com a capacidade do ambiente em responder às suas ações de forma imediata e realista, consolidando isso por meio de feedbacks estruturados, apresentação de uma visão sistêmica de causa e efeito etc.

Podemos ilustrar isso com os serious games em que o aluno deverá decidir se segue pelo caminho A ou B, sendo que essa decisão afetará completamente a sua experiência de aprendizagem, permitindo inclusive que o “jogador” possa aplicar virtualmente, mas em casos reais, os conhecimentos adquiridos.

Nesse exemplo hipotético, a IA poderia também ser responsável por acompanhar as ações do usuário e modificar, de forma dinâmica, os desafios a ele apresentados bem como monitorar seu desempenho durante todo o percurso, classificando de forma síncrona seu nível de aquisição de conhecimento.

Contudo, para que todas as possibilidades possíveis que a Inteligência Artificial permite ao universo da Educação Digital é preciso lançar mão de tecnologias complementares, principalmente na camada da infraestrutura necessária - por exemplo, para atingir todo o potencial de uma solução desse tipo, um LMS compatível com o formato Tin Can fará toda a diferença tanto para o aluno quanto para quem é responsável pela oferta do treinamento. Mas esse tema, extremamente interessante e cheio de novidades no horizonte, será abordado em um próximo artigo.

Bibliografia

COSTA, Thaíse Kelly de Lima; MACHADO, Liliane dos Santos; MORAES, Ronei Marcos de. Inteligência artificial e sua aplicação em serious games para saúde, 2014. Disponível em: <http://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/438/1085>. Acesso em: 06 de mar. 2017.

SATO, Paula. O que é inteligência artificial? Onde ela é aplicada?, 2009. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1115/o-que-e-inteligencia-artificial-onde-ela-e-aplicada>. Acesso em: 06 de mar. 2017.

TEIXEIRA, João de Fernandes. Inteligência Artificial. São Paulo: Editora Paulus, 2014.



Rodrigo de Godoy

Gerente Geral de Treinamento Corporativo

Mestre em comunicação e semiótica pela PUC-SP e bacharel em História pela USP, trabalha há mais de 15 anos com educação. Em sua trajetória, acompanhou o boom da internet e focou sua carreira na educação à distância. Foi designer instrucional para soluções de aprendizagem e coordenador de Planejamento Educacional. Hoje ocupa a posição de Gerente Geral de Treinamento Corporativo.

Ciatech

EXPERIÊNCIA DIGITAL EM EDUCAÇÃO

Uma empresa  UOL EDUCAÇÃO