



Controle de aprendizagem usando um agente animado

Amanda Pontes de Oliveira Ornelas, Annabell Del Real Tamariz

Nos últimos anos diversos estudiosos tem abordado a socialização como um fator de extrema importância para o desenvolvimento do aprendizado. Tal teoria têm influenciado toda a sociedade, incluindo os meios de aprendizado virtuais, que viram a necessidade de adaptarem seus ambientes para um melhor desenvolvimento do aluno. Diante dessa visão, surgiram-se métodos educacionais baseados em mecanismos de socialização, sendo um deles os agentes pedagógicos animados. Esses são personagens que atuam nos ambientes virtuais permitindo uma iteração entre o aluno e o ambiente por meio de feedbacks. Eles são capazes de atuar nos ambientes interagindo afetivamente com o aluno e auxiliando o mesmo na realização de tarefas. Para que o agente possa atuar no ambiente é necessário uma espécie de inteligência artificial para que o mesmo detecte estímulos do ambiente e seja capaz de agir adequadamente. Para a detecção de tais estímulos percebeu-se a necessidade de um controle do tempo de permanência do aluno numa página. Ou seja, um aluno normalmente leva um determinado tempo para realizar uma tarefa, quando esse tempo ultrapassa o esperado pode ser um sinal de que algo está errado. Dessa maneira o agente poderá acompanhar o aluno e ajudá-lo a resolver seu problema. O estudo do tempo de permanência é baseado em uma série de testes que são aplicados nos alunos, após esse procedimento, é feita a análise dos dados. Por fim os resultados são aplicados no desenvolvimento do agente animado. Atualmente o projeto encontra-se na fase de desenvolvimento do teste a ser aplicado. O desenvolvimento dessa característica do sistema tem o objetivo de aprimorar a atuação do agente animado no sistema, para que o aluno não seja prejudicado ao utilizar o mesmo.

Palavras-chave: Tempo, Agente, Aprendizagem

Instituição de fomento: CNPq