



Inserção do agente animado no ambiente virtual desenvolvido

Amanda Pontes de Oliveira Ornelas, Annabell Del Real Tamariz

A comunicação e a interação são importantes em todas as áreas da vida de uma pessoa, portanto, deve-se ressaltar seu valor também no campo acadêmico. Com o avanço tecnológico, diversas áreas se expandiram para o meio virtual, entre essas áreas encontra-se a academia, com a ampliação do uso dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Porém surgiu um novo problema: oferecer interação e comunicação necessárias no processo de aprendizagem no meio virtual. Assim, foram criadas diversas ferramentas responsáveis por aumentar a interação e comunicação dos alunos com o ambiente e com o material oferecido. Diante desse cenário, foi desenvolvida uma pesquisa a respeito dessas ferramentas visando garantir que o aluno tenha um acompanhamento similar ao de um professor ou orientador. Dessa maneira, optou-se pelo uso do agente pedagógico animado, uma espécie de personagem animado capaz de se comunicar com o aluno através da Inteligência Artificial (IA) e dando a ideia de vida. O agente utilizará as técnicas de IA para captar os estímulos do aluno no ambiente e reagir orientando e acompanhando o desenvolvimento e aprendizado do mesmo. Assim, será possível oferecer ao aluno um espaço online para seu estudo extraclasse. Tal ambiente é composto por material na forma escrita com o uso de diagramas e imagens para facilitar o entendimento e testes a cada fim de capítulo. As informações do aluno são guardadas em um banco de dados, portanto o aluno deverá estar sempre logado no ambiente. As ações do agente se resumem a falas (da forma escrita) e reações de alegria, tristeza, entre outros. Atualmente o agente encontra-se inserido no ambiente e o mesmo passa pela fase de implementação e adaptação de suas ações. Após tal procedimento o ambiente poderá migrar para a fase de teste e aprimoramento. Por fim o ambiente poderá ser entregue para uso como ferramenta de apoio nas aulas de Programação Orientada a Objetos. A escolha do projeto e da área procura derrubar as barreiras encontradas na assimilação do conteúdo dessa disciplina por diversos alunos da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro - UENF, do curso de Ciência da Computação.

Palavras-chave: Comunicação, Ambiente, Agente.

Instituição de fomento: CNPq