



MODELAGEM DOS DIÁLOGOS E EMOÇÕES DO AGENTE PEDAGÓGICO AFETIVO MAGA VITTA

MARCELO ANDRE BIRK

birkplus@yahoo.com.br

ANDREA APARECIDA KONZEN DA SILVA

andrea@unisc.br

Com as rápidas mudanças propiciadas pela informática e a tecnologia, em geral, que estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano, o desafio é unir o conhecimento e a metodologia de ensino adquiridos com a própria tecnologia, fazendo com que o aprendizado se torne mais eficaz. Com isso, um dos grandes desafios de muitos dos pesquisadores contemporâneos é o de fazer com que uma máquina possa entender e se relacionar com seus usuários, extraindo o máximo de seus esforços durante o processo de aprendizagem. Assim, a área de Computação Afetiva que é o campo da Inteligência Artificial que pesquisa a influência das emoções em sistemas computacionais contribui, de forma significativa, nos sistemas que possuem esse propósito, porque a afetividade engloba todo o domínio das emoções, dos sentimentos das emoções e das experiências sensíveis. Devido ao importante papel da afetividade na aprendizagem, pesquisadores da área de Informática na Educação têm estudado técnicas de Inteligência Artificial a fim de tornar os ambientes computacionais de aprendizagem mais personalizados, incluindo os estados afetivos do estudante. Nesses ambientes os agentes pedagógicos afetivos exercem um papel muito importante no aprendizado, pois estimulam e encorajam os estudantes e fazem com que eles busquem maiores reflexões, autoexplicações e permaneçam mais tempo buscando a resolução dos problemas apresentados, tendo um efeito cognitivo positivo. Como os jogos computacionais, em geral, são muito populares e têm por característica prender a atenção e manter o público focado na busca de um objetivo, grandes esforços são direcionados na pesquisa do uso pedagógico de jogos em que a união do entretenimento com os recursos educacionais pode se tornar um forte aliado dos educadores. Baseando-se no que foi exposto no Projeto Civitas – Cidades Virtuais: Tecnologias de Aprendizado e Simulação do LELIC da UFRGS, está em desenvolvimento um jogo educacional que é um editor gráfico de cidades virtuais e um agente pedagógico afetivo, Maga Vitta. Esse agente tem o objetivo de interagir com o usuário, contribuindo para a construção da cidade, cuidando do equilíbrio ecológico da mesma. Com isso, o agente interage com o usuário através de alertas durante a inserção de objetos (casa, hospitais, indústrias, entre outros), auxiliando nesse processo. Então, ao perceber que uma ação tomada pelo estudante não é de fato uma boa opção do ponto de vista ecológico, o agente Maga Vitta interage com o aluno informando-o das consequências de sua ação. O agente Maga Vitta, diante das ações dos estudantes, reage com expressões faciais diversas, como expressões de alegria, tristeza, raiva, entre outras. Para cada ação do estudante, o agente esboça uma reação. A partir disso, este trabalho tem objetivo de contribuir para o desenvolvimento do jogo educacional, especialmente do agente pedagógico afetivo Maga Vitta, através da modelagem das ações dos usuários (estudantes), que devem ser registradas durante a criação da cidade virtual no ambiente do jogo e associar essas ações aos diálogos e à expressão das emoções do agente Maga Vitta quando interagir com os mesmos. Salienta-se que esta pesquisa está em desenvolvimento e traz benefícios significativos para o projeto Civitas e para outros trabalhos da área que estão em desenvolvimento, principalmente porque cuida dos aspectos de afetividade

do estudante em um ambiente virtual de aprendizagem.

Instituição: UNISC - SANTA CRUZ DO SUL/RS