



CENTRO UNIVERSITÁRIO PROCESSUS

Prática Extensionista

PROJETO/AÇÃO (2º semestre / 2024)

1. Identificação do Objeto

Atividade Extensionista: PROJETO

Área Temática: Tecnologia da Informação e Comunicação

Linha de Extensão: Educação de Jovens e Adultos.

Local de implementação (Instituição parceira/conveniada): Centro de Ensino Médio Escola Industrial de Taguatinga.

Título: Inteligência Artificial como ferramenta de apoio à pesquisa na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

2. Identificação dos Autores e Articuladores

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) e Sistemas de Informação (SI).

Coordenador: Roberto Paldês.

Articulador/Orientador: Tiago Miranda Marques.

Aluno/Matrícula:

Antônio Rodrigues da Silva - 241820000011

Braz Pereira Campos Neto - 241820000016

Fabrcio Moreira Ribeiro - 241820000008

Franciene Dias da Silva - 241819000029

Gabriel Christopher Ferreira Rodrigues - 241820000003

Gabriel Valério de Oliveira Simões - 241819000030

Guilherme Ferreira Moura - 241820000022

Guilherme Porto Martins de Mendonça - 23119000031

Gustavo Cesar Martins Ribeiro - 2428190000018

Jéssica Samara Marques da Silva - 2418200000012

Jônatas Kelwin Silva Borges - 2418190000037

Kaíque Rafael Feliciano de Souza - 2418200000010

Leonardo Henrique Pereira da Silva - 2428190000008

Lucas Eduardo Guimarães Fernandes - 2418200000002

Marcello Alvares Santos – 2418190000001

Marcello Eduardo Martins Guedes - 2418190000021

Pedro Caio Amorim Tavares - 2418190000011

Samuel Silva dos Santos - 2418200000007

Sérgio Rodrigues de Albuquerque – 2418190000012

Silvio Rodrigues de Oliviera Junior – 2418190000036

Tatielane do Nascimento Sousa – 2418190000015

3. Desenvolvimento

3.1 Apresentação

Este projeto visa integrar tecnologias de IA em programas de EJA para aprimorar as habilidades de pesquisa dos alunos, utilizando ferramentas que automatizam a busca de informações, a organização de dados e a análise de conteúdo. O objetivo é tornar o processo de aprendizagem mais eficiente e acessível.

3.2 Justificativa

O desafio de adaptar a educação aos adultos que retornam ao ensino exige soluções inovadoras. A aplicação da IA na educação de jovens e adultos pode facilitar a retomada dos estudos, oferecendo recursos que se ajustam ao ritmo e às necessidades individuais de cada aluno, aumentando assim a eficácia do ensino e a motivação dos estudantes.

3.4 Objetivos

Geral:

- Implementar soluções de Inteligência Artificial para otimizar o processo de pesquisa escolar nos cursos de Educação de Jovens e Adultos, promovendo maior eficiência e personalização do aprendizado.

Específicos:

- Apresentar as ferramentas de IA Copilot e ChatGPT como opção de auxílio na coleta e organização de informações relevantes para as atividades de pesquisa dos alunos.
- Conscientizar os alunos da utilização correta e efetiva das ferramentas de IA para pesquisa escolar.

4. Metas

- Familiarizar uma (01) turma de alunos da EJA no uso dessas ferramentas até o fim do projeto.
- Garantir que os alunos da turma concluam uma pequena atividade proposta, utilizando uma das ferramentas apresentadas.

5. Fundamentação Teórica

A Inteligência Artificial (IA) oferece ferramentas poderosas que podem transformar a maneira como o conhecimento é acessado e gerenciado. Na Educação de Jovens e Adultos, onde os alunos frequentemente precisam conciliar estudos com outras responsabilidades, a IA pode facilitar e enriquecer o processo de pesquisa escolar, proporcionando suporte adaptativo e personalizado.

Em 13 de abril de 2023, o Jornal UFRGS | Jornal da Universidade, (ISSN 2966-4675), publicou a reportagem "ChatGPT impacta rotinas na pesquisa e na educação e levanta questionamentos sobre veracidade e metodologias de avaliação", de Giordano Benites Tronco. Nela, apresentou o posicionamento do professor de Engenharia Jesué Graciliano da Silva, do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), revelando os resultados de sua pesquisa voltada ao entendimento das propriedades e os benefícios no uso do ChatGPT, onde cita que o resultado da sua interação com a inteligência artificial foi a apostila digital "Elevando a aprendizagem com ChatGPT", obra escrita pelo ChatGPT e organizada por Josué. A publicação traz uma apresentação sobre o funcionamento do ChatGPT, suas potencialidades e limitações, bem como sugestões de utilização em sala de aula. Além disso, ele destaca que "O professor do IFSC não é ingênuo: sabe que o programa tem vieses e precisa de cuidado ao ser manejado no contexto educacional. Por isso, sua sugestão é trabalhar com a pergunta, formulando-a em conjunto com a turma e então discutindo a resposta.

Se a resposta vier errada, esse também é um ponto interessante para discussão na classe.”

O Copilot será outra ferramenta trabalhada neste projeto, trata-se de uma ferramenta multifuncional de IA que se integra perfeitamente a várias plataformas e aplicativos da Microsoft. Ele é capaz de realizar uma ampla gama de tarefas automatizadas, desde a criação de resumos de textos até a edição de imagens e ativação de recursos no sistema operacional, utilização do Copilot é um processo simples e intuitivo, foi projetado para ser acessível a usuários de todos os níveis de habilidade.

6. Resultados esperados:

- Alunos da EJA orientados em ferramentas de IA para aprimorar seus métodos de pesquisa e aprendizado.
- Estudantes esclarecidos sobre as melhores práticas recomendadas e a ética no uso de IA para pesquisas no contexto de ensino e aprendizagem.

7. Metodologia

O projeto adotará uma abordagem teórica e prática. Na parte teórica, serão apresentados para os alunos da EJA, de modo breve, os conceitos e as formas de utilização de duas ferramentas de IA e, em seguida, eles serão convidados a aplicarem os conhecimentos adquiridos de modo prático, momento em que os resultados serão observados e registrados.

7.1 Recursos

Ferramenta 1 – Microsoft Copilot

Ferramenta 2 – ChatGPT

Dispositivos com acesso à Internet.

7.2 Aplicação

Visando uma melhor acessibilidade, as ferramentas citadas foram escolhidas por disponibilizarem uso gratuito e os equipamentos indicados para a execução serão os dispositivos disponíveis.

A equipe utilizará uma sala de aula e fará apresentação das ferramentas através de slides. Após as explicações, os alunos da EJA serão desafiados a iniciar, manter e concluir uma pequena pesquisa, interagindo com as IA's apresentadas, onde o tema será de livre escolha. Durante o processo, a equipe do projeto ficará

responsável pela orientação e auxílio no desenvolvimento dos textos, visando a melhor fluidez e aproveitamento dos recursos disponíveis.

8. Cronograma de execução:

DATA DE INÍCIO: 09/08/2024.

DATA DE TÉRMINO: 03/12/2024.

Evento	Período
Apresentação e definições gerais	06/08/2024
Escolha do tema e opções de locais para execução da ação	13/08/2024
Definição da estrutura do projeto e divisão dos grupos para pesquisas	23/08/2024
Confirmação do local escolhido e elaboração do Ofício para apresentar à Equipe Diretiva	20/08/2024
Visita técnica ao colégio e apresentação do projeto à Direção	27/08/2024
Entrega da pesquisa primeira ferramenta – incluir na fundamentação teórica	03/09/2024
Entrega da pesquisa segunda ferramenta – incluir na fundamentação teórica	10/09/2024
Revisão dos materiais apresentados pelos grupos	17/09/2024
Planejamento e ensaio da apresentação primeiro grupo – sala de aula	24/09/2024
Planejamento e ensaio da apresentação segundo grupo – sala de aula	01/10/2024
Revisão de discussão sobre as apresentações e possíveis ajustes	08/10/2024
FERIADO – DIA DO PROFESSOR	15/10/2024
Execução da ação proposta – presencial no colégio escolhido	22/10/2024
Avaliação e discussão sobre os resultados da ação	29/10/2024

Refinamentos da fundamentação teórica e bibliografias	05/11/2024
Desenvolvimento e ajustes das considerações finais	12/11/2024
Revisão do projeto e seus anexos (banner e outros documentos)	19/11/2024
Entrega do projeto finalizado	26/11/2024
Avaliação do projeto	03/12/2024

9. Considerações finais:

Este projeto é um passo fundamental para integrar avanços tecnológicos na educação de adultos, ajudando-os a superar barreiras de aprendizagem e a atingir seus objetivos educacionais com o suporte da Inteligência Artificial.

Durante a execução do projeto, observou-se que poucos alunos estavam familiarizados com as ferramentas apresentadas. Como consequência, foi necessário o auxílio dos aplicadores para que eles pudessem acessá-las e começar a utilizá-las. Na etapa prática, por sugestão de uma das discentes presentes, abordou-se o tema “*História de Brasília*”. Nesse momento, ficou evidente o entusiasmo dos estudantes, especialmente daqueles que não tinham conhecimento prévio sobre inteligência artificial, ao descobrir como essas ferramentas podiam ser úteis não apenas em suas atividades acadêmicas, mas também em suas rotinas diárias.

Ao final das pesquisas propostas, realizou-se uma comparação entre as respostas fornecidas pelo ChatGPT e pelo Copilot. Constatou-se que, por se tratar de um tema conhecido e baseado em fatos históricos, ambas as ferramentas ofereceram respostas semelhantes e satisfatórias.

Diante dos resultados observados, concluiu-se que a maioria dos alunos da EJA submetidos ao experimento tinha pouca familiaridade com o uso de ferramentas de IA. Contudo, com a devida orientação, eles seguiram todas as etapas propostas e concluíram o desafio com sucesso. Essa experiência deixou evidente o potencial das tecnologias de IA como apoio para o desenvolvimento profissional, acadêmico e pessoal desses estudantes.

10. Referência Bibliográfica:

1 – **CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA**. *CIEB: notas técnicas #21: inteligência artificial na educação básica: novas aplicações e tendências para o futuro*. São Paulo: CIEB, 2024. E-book. Disponível em: <https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2024/06/Inteligencia-Artificial-na-Educacao-Basica_2024.pdf>. Acesso em: 10 out. 2024.

2 – **LIMA, C. B.; SERRANO, A.** *Inteligência artificial generativa e ChatGPT: uma investigação sobre seu potencial na educação*. *Transinformação*, v. 36, e2410839, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2318-0889202436e2410839>. Acesso em: 12 out. 2024.

3 – **TRONCO, Giordano Benites.** *ChatGPT impacta rotinas na pesquisa e na educação e levanta questionamentos sobre veracidade e metodologias de avaliação*. *Jornal da UFRGS*, [S. l.], 2024. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal/chatgpt-impacta-rotinas-na-pesquisa-e-na-educacao-e-levanta-questionamentos-sobre-veracidade-e-metodologias-de-avaliacao/>. Acesso em: 05 out. 2024.

4 – Microsoft Copilot: o que é e como usar. *Mundo Conectado*, [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.mundoconectado.com.br/windows/microsoft-copilot-o-que-e-como-usar/>. Acesso em: 01 nov. 2024.