



CARTOGRAFIAS DA ONHB: a pesquisa com auxílio de inteligência artificial na Olimpíada Nacional de História do Brasil

ALVES S. NEVES (IFPB, Campus Monteiro), RAPOSO A. L. BEZERRA (IFPB, Campus Monteiro), BEZERRA H. REMÍGIO (IFPB, Campus Monteiro), BATISTA D. SILVA (IFPB, Monteiro), ALVES J.M. LOURENÇO (IFPB, Campus Monteiro)

E-mails: neves.samara@academico.ifpb.edu.br, livia.raposo@academico.ifpb.edu.br, maxuel.alves@ifpb.edu.br, hellen.remigio@academico.ifpb.edu.br, dacyelle.batista@academico.ifpb.edu.br

Área de conhecimento:(Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação.

Palavras-Chave: inteligência artificial; chatgpt; onhb; educação; tecnologia.

1 Introdução

O projeto da disciplina tem como foco problematizar as mudanças que as tecnologias de inteligência artificial, especialmente o ChatGPT, podem trazer para o ensino de história e para a prática de pesquisa. No contexto do século XXI, o acesso à Internet e a abundância de informação online revolucionaram a forma como a história é ensinada. O projeto examina como estudantes do ensino médio têm acesso a uma quantidade imensa de referências que muitas vezes excede sua capacidade de consumi-las criticamente.

Desenvolvida pela OpenAI, a inteligência artificial do ChatGPT se destaca como uma ferramenta capaz de responder perguntas e comandos. No contexto educacional, o projeto tem como foco a Olimpíada Nacional de História do Brasil (ONHB), projeto de extensão da UNICAMP. No entanto, a incorporação da inteligência artificial na educação levanta questões complexas sobre como irá afetar a cultura escolar, a experiência de aprendizagem e a produção de conhecimento dos alunos. Como as novas tecnologias como o ChatGPT podem afetar a forma como os alunos acessam, processam e entendem a história? Como podem ajudar na seleção e análise da informação histórica? Estas são as questões centrais que este projeto tenta responder.

Nossa pesquisa tem como objetivo examinar como o ChatGPT pode ser incorporado nesse contexto, auxiliando os estudantes na pesquisa, seleção e análise de informações históricas. Além disso, analisaremos as respostas geradas pelo ChatGPT em comparação com os comentários explicativos fornecidos pela ONHB, a fim de avaliar a confiabilidade e a utilidade dessa inteligência artificial na promoção do aprendizado em História.

2 Materiais e Métodos

Durante a pesquisa, realizamos uma análise detalhada acerca das questões presentes na ONHB. Por meio da exploração de cada fase da Olimpíada, construímos respostas baseadas no auxílio da inteligência artificial e, posteriormente, comparamos as respostas obtidas pelo ChatGPT às respostas ideais construídas pelos corretores. Desse modo, foi possível analisar os limites de veracidade e precisão nas resoluções geradas a partir de uma inteligência artificial. Esse método permite dar visibilidade aos deslocamentos de sentido, as convergências e divergências possíveis nesta interação, bem como das aprendizagens possíveis nesta experiência.



3 Resultados e Discussão

Em nosso estudo, analisamos obras tais como a do filósofo sul-coreano Byung-Chul Han e seu conceito de "Não coisas". Tal estudo serviu de fundamentação para entender que a experiência do real muitas vezes é substituída pela experiência do virtual e do digital. Isso pode ter ramificações para nossa percepção da realidade, da estrutura educacional e até mesmo da nossa própria identidade. A metodologia de pesquisa é dinâmica e interativa, envolvendo os alunos na experiência real de participação na ONHB e ao mesmo tempo pesquisando os temas das questões propostas. Ao abordar o uso da inteligência artificial em um contexto educacional específico, buscamos compreender o design do ONHB com base em pesquisas on-line, enquanto estudar a usabilidade da inteligência artificial, analisar as respostas geradas mediante às questões da ONHB e questionar o potencial da IA como uma ferramenta para apoiar a pesquisa dos estudantes nas Olimpíadas.

4. Considerações Finais

O objetivo final foi parcialmente alcançado tendo em vista que conseguimos compreender que a inteligência artificial está impactando o ensino de História e pode ser utilizada de modo a facilitar e expandir o conhecimento do estudante. Nesse sentido, concluímos que o ChatGPT pode ser explorado a fim de fornecer insights e orientações para educadores e instituições de ensino que buscam aplicar novas abordagens tecnológicas com o propósito de aprimorar a aprendizagem histórica. Ao fazê-lo, esperamos contribuir para o desenvolvimento de metodologias de ensino mais eficazes e adaptadas aos desafios da era digital.

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer ao nosso orientador José Maxsuel, por sua orientação contínua, paciência e apoio ao longo de todo o processo de pesquisa. Sua expertise e insights foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho e para o nosso crescimento acadêmico.

Também desejamos agradecer aos participantes da pesquisa, cuja valiosa contribuição tornou possível a coleta de dados necessária para este estudo. Sua disposição em compartilhar experiências e informações foi essencial para o sucesso deste projeto.

Referências

- GALVANI, E. Estudo comparativo dos elementos do balanço hídrico climatológico para duas cidades do estado de são paulo e para paris. *Confins* [Online], v. 4, n. 4, p. 1–106, 2008. Disponível em: <<<http://confins.revues.org/4733>>.doi:10.400/confins.4733>.
- INSTRUMENTS, N. *Data Acquisition*. [S.l.], 2019. Disponível em: <<http://www.ni.com/pt-br/shop/select/compactdaq-controller>>. Acesso em: 19 Abril. 2019.