



VI EXPOCRIATIVIDADE

“Bicentenário da Independência: 200 anos de ciência,
tecnologia e inovação no Brasil”

**“INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL ATRAVÉS DE UMA MENTE
CRIATIVA”**

Nome da escola/instituição com endereço completo:
EPG Manuel Bandeira
R. Jutai, 459 - Cidade Parque Alvorada, Guarulhos - SP, 07242-225

Nome completo do(s) autor(es):

Taiga Fernanda Oliveira Vieira

Total de educandos: 39

Endereço eletrônico de contato do(s) autor(es) do projeto:

taiguinha_14@hotmail.com

GUARULHOS, SP

14/09/2022

“INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL ATRAVÉS DE UMA MENTE CRIATIVA”

“MODALIDADE”

() **Apresentação online + Exposição e Visitação com a turma.** Público: Ensino Fundamental e Educação Infantil.

(X) **Apresentação e exposição presencial + Visitação com a turma.** Público: Ensino Fundamental e Educação Infantil. A apresentação de todos os projetos será realizada no dia da visitação pelos alunos e professores.

() **Apresentação online:** destinada aos projetos realizados pelos gestores e demais profissionais da escola ou CEU com a comunidade escolar ou do território. A apresentação será realizada de forma online na semana do Conhecimento, ou na semana anterior, conforme a disponibilidade dos autores.

INTRODUÇÃO

A Inteligência artificial está a cada dia mais inserida no nosso meio, tanto no social, quanto no escolar.

Nosso projeto traz uma visão criativa de como seria um robô pensado pela mente de uma criança, quais desejos e soluções ele poderia nos trazer para facilitar o cotidiano.

OBJETIVO

Refletir sobre o uso da tecnologia, mais especificamente a inteligência artificial, afim de pensar e trazer soluções para facilitar o nosso dia a dia.

QSN - PENSAMENTO COMPUTACIONAL (PC)

SABER: Conhecer e explorar os conceitos e estratégias relacionados ao Pensamento Computacional com criticidade e criatividade para auxiliar no processo de resolução de problemas do cotidiano, exercendo protagonismo e autoria.

-Identificar o conceito de algoritmo como uma sequência de passos ou instruções, por meio de símbolos, sinais ou imagens, de um programa ou de situações cotidianas.

-Descrever um algoritmo compreendendo-o como uma sequência de instruções que pode ser executada e verificada por meio da depuração (teste de cada etapa).

DESENVOLVIMENTO

A partir de uma leitura da revista Qualé, com a reportagem “Inteligência Artificial”, surgiu na roda de conversa a seguinte fala “Como os robôs poderiam facilitar o nosso dia a dia?”

A partir desse assunto levantado pelos educandos, foi indentificado vários problemas apresentados que um robô com uma inteligência poderia resolver no nosso dia a dia. Assim produzimos idéias e protótipos afim de refletir sobre como a nossa era é tecnológica e tudo que foi envolvendo ao passar do tempo se transformou, sempre através de necessidades apresentada pela humanidade.

METODOLOGIA

- Leitura e roda de conversa usando como material de apoio a revista “Qualé, para crianças que querem saber de tudo” edição 49, que traz a reportagem “Inteligência Artificial”,
- Levantamento de hipóteses do que cada um acha ou sabe o que é a Inteligência Artificial;
- Apresentação de vídeos de algumas inteligências que já existem, tais como o Google, Alexia e robôs que já estão em funcionamento;
- Criação de idéias de qual seria a Inteligência Artificial que cada um traria para o meio em que convive, pensando na necessidade de cada ambiente;
- Produção de robôs com materiais recicláveis afim de mostrar como seria um protótipo do robô que cada um gostaria que existisse;
- Apresentação de cada robô para a turma e escola;
- Exposição e apresentação na EXPOCRIATIVA.

DESAFIOS

- Diferenciar o que é um robô de game para um robô que traria melhorias para a sociedade.

APLICAÇÃO CONTENTO O ALCANCE DA AÇÃO

- Rodas de conversas;
- Leitura de materiais científicos;
- Produção de robôs físicos;
- Vídeos e imagens sobre o tema.

CONCLUSÃO

Após a conclusão do projeto, percebemos que mesmo com o mundo tão tecnológico e inovador, as pessoas ainda sim precisam realizar a maioria das tarefas diárias, principalmente a socialização com outros seres, o que a tecnologia não traria para nós!

ANEXOS

