

INTERFACE PARA VISUALIZAR O MECANISMO DELIBERATIVO DE UM AGENTE PEDAGÓGICO.

Mauricio Moraes, Magda Bercht (Instituto de Informática, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, UFRGS).

A ação pedagógica deve estar baseada em deliberações quanto ao desempenho de um aluno em um contexto de aprendizagem, bem como das características individuais e afetivas que o aluno apresenta. Um sistema de apoio ao ensino e aprendizagem que é desenvolvido através de tecnologia de agentes é denominado de Agente Pedagógico. O objetivo deste trabalho foi implementar uma interface que permita a visualização das deliberações para agir de um agente pedagógico construído na ferramenta X-BDI, que é um sistema de modelagem e desenvolvimento de agentes de arquitetura BDI – Beliefs, Desires, Intentions – ou, crenças, desejos e intenções. Esta ferramenta além de permitir a visualização da deliberação, auxilia no processo de depuração de uma base de proposições e regras que compõem o “kernel cognitivo” do agente pedagógico. O X-BDI está implementado em SICStus Prolog e o agente pedagógico é representado por um personagem em um ambiente de realidade virtual, desenvolvido no projeto ARCA. A interface foi desenvolvida em Java e necessitou de um estudo prévio de como é feita a comunicação Java-SICStus Prolog. Portanto, foi realizado um estudo comparativo de 3 formas de associação Java-SICStus (sockets, Jasper e chamadas de sistema) baseado em dois critérios de comparação: a quantidade de linhas de código necessária tanto em Java como em Prolog e o potencial de uso da funcionalidade total do ambiente SICStus. (PROTEM/UFRGS).