

## **APLICAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL EM JOGOS**

Vinicius Brito Silva<sup>1</sup>, Dinani Gomes Amorim<sup>2</sup>

Resumo: O objetivo deste trabalho foi mostrar como é utilizada a inteligência artificial (IA) na área de games. Utilizou-se uma revisão de literatura de banco de dados do ano de 2004 a 2010. Percebeu-se que a melhor forma de inserir IA em jogos é utilizar algoritmos específicos para cada situação apresentada. A utilização de IA em jogos tem como critério trazer maior realismo e diversão ao jogo

## **APLICABILIDADE DAS REDES BAYESIANAS NOS JOGOS**

Allison Magno E. da Silva<sup>3</sup>, Dinani Gomes Amorim<sup>4</sup>

Resumo: As redes bayesianas teve surgimento no início dos anos 80, com o objetivo de facilitar a tarefa dos sistemas de inteligência artificial. Essas redes para tanto, são modelos de representação do conhecimento que utilizam-se do conceito incerto, ou incompleto por meio da teoria da probabilidade bayesiana do então matemático Thomas Bayes em 1763. Se tratando do enfoque matemático essa rede é uma representação de uma tabela de conjunção de probabilidades, ou seja, elas constituem um modelo gráfico responsável por representar de forma simples as relações de causalidades das variáveis que venham a ocorrer em um sistema. O estudo dos jogos nas redes bayesianas, torna possível uma abordagem prática e construtiva se tratando da aplicabilidade capaz de impulsionar as características responsáveis por desenvolver pontos necessários no desenvolvimento de ferramentas que estabeleçam as funções habeas ao funcionamento dos jogos com habilidades que simulem a realidade, fazendo com que o jogador se sinta desafiado pelo jogo. Essa pesquisa foi realizada com base em buscas na literatura acadêmica, com o objetivo de ser uma atualização da área de jogos com uso de técnicas de inteligência artificial, especificamente, aplicando-se as redes bayesianas. O jogo exerce influência interativa com muitas pessoas, caracterizando-se como dinâmico. Contudo, o jogador em relação ao meio que se desenvolve o jogo, se comporta muitas vezes como um ser participante. O desenvolvimento técnico do jogo quando por meio de teorias como a rede bayesiana consegue estimular e facilitar o processo da aplicabilidade, estratégias que deixam o jogo com aspectos de realidade. Dessa forma, assimila-se pouco a pouco a compreensão da complexidade da teoria com a aplicabilidade na funcionalidade de uma ferramenta, ou seja, funcionando em prol ao ambiente interativo dos jogos.

Palavras-chave: rede bayesianas, jogos, ferramentas

---

<sup>1</sup> FACAPE - Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina. E-mail: [vinicius.brito86@gmail.com](mailto:vinicius.brito86@gmail.com)

<sup>2</sup> Docente/pesquisadora da UNEB/DTCS Campus III/ FACAPE. E-mail: [dinaniamorim@gmail.com](mailto:dinaniamorim@gmail.com)

<sup>3</sup>FACAPE - Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina. E-mail: [allison.sm@hotmail.com](mailto:allison.sm@hotmail.com)

<sup>4</sup>Docente/pesquisadora da UNEB/DTCS Campus III/ FACAPE. E-mail: [dinaniamorim@gmail.com](mailto:dinaniamorim@gmail.com)

## **BRINCANDO COM A FONOLOGIA PARA A CONSTRUÇÃO DO LETRAMENTO**

Janaina Barbosa de Santana<sup>5</sup>, Adriana Campana, Iara Bruna Silva<sup>6</sup>, Kelle Anne Vasconcelos<sup>7</sup>

Resumo: Este trabalho foi realizado como proposta de participação na IV Mostra de Jogos Fonológicos, que trazia como reflexão o uso dos jogos didáticos na Educação Infantil como mais um recurso pedagógico que contribui na construção da autonomia das crianças e dos aspectos cognitivos, culturais e sociais indispensáveis ao convívio humano. Os discentes do curso de pedagogia da Universidade da Bahia (UNEB) construíram tipos de jogos que pudessem ser confeccionados e utilizados nas escolas do ensino fundamental, propiciando a construção do letramento fonológico das crianças de forma lúdica. Os jogos foram construídos ou adaptados considerando a fonologia e os níveis da língua escrita e baseados no centenário de Vinicius de Moraes.

## **NEO SOCIEDADE: A INTERAÇÃO INVISÍVEL**

Ana Gabriela S. F. de Sá<sup>8</sup>, Gabriel P. Azevedo<sup>9</sup> e Letícia Nascimento S. Silva<sup>10</sup>

Resumo: Ela cresce a todo instante, quase não percebemos, mas fica cada vez mais frequente em nossas vidas. Sim, tratamos de uma nova sociedade. Porém, uma sociedade invisível. Feita por meio de satélites, internet, dados e, principalmente, da criatividade humana, surge uma nova era interativa. Nessa era, a realidade é virtual e te leva às várias dimensões. Pessoas que não se conheciam, que não são do mesmo país ou, até mesmo, não chegam a ser do mesmo continente, interagem, graças à globalização, em função do entretenimento. Por mais que a globalização seja de exorbitante importância para o desenvolvimento e estabilidade desta neo sociedade, uma cultura predomina neste meio: a Cultura Geek. Uma cultura que começou como alvo de bullying na sociedade “real”, é extremamente acolhida por integrantes virtuais, uma vez que, boa parte destes sofreram, e ainda sofrem, essa mesma violência. Como toda sociedade, esta também se subdivide. O mercado da netnografia, a criação de jogos e outras formas de entretenimento se alastram cotidianamente junto com o mercado tecnológico. Uma sociedade nova, cheia de benefícios, porém, ainda discriminada, supera-se e evolui constantemente.

---

<sup>5</sup> Universidade do Estado da Bahia

<sup>6</sup> Universidade do Estado da Bahia

<sup>7</sup> Universidade do Estado da Bahia

<sup>8</sup> Educandário Nossa Senhora do Santíssimo Sacramento. E-mail: lili-net@hotmail.com

<sup>9</sup> Educandário Nossa Senhora do Santíssimo Sacramento. E-mail: gabysfsa@gmail.com

<sup>10</sup> Educandário Nossa Senhora do Santíssimo Sacramento. E-mail: gabriel.2008.gato@hotmail.com

## **O GAME CODE FRED NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS**

Werle Cardoso da Silva<sup>11</sup>, Gisele Lemos Shaw<sup>12</sup>

Resumo: O trabalho trata das percepções de alunos sobre as potencialidades do game Code Fred para o ensino e aprendizagem de Ciências. Foi realizada uma investigação com 22 alunos da sétima série do ensino Fundamental de uma escola privada de Senhor do Bonfim, Bahia. Investigou-se como o game poderia contribuir para que esses alunos aprendessem acerca do sistema endócrino humano. Percebeu-se que o professor deve estar atento para transformar estas ferramentas tecnológicas em instrumentos didáticos em suas aulas, para trabalhar o conhecimento de forma lúdica. O fato de o game Code Fred estar no idioma inglês, dificultou o entendimento de orientações dadas pela história envolvida no jogo. Mas foi apontado que o game auxiliou com a aprendizagem do sistema endócrino pois deixou as aulas mais dinâmicas e prazerosas além de trazer desafios aos alunos.

## **USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL EM JOGOS ELETRÔNICOS**

Washington dos Anjos Silva<sup>13</sup>, Dinani Gomes Amorim<sup>14</sup>

Resumo: Este artigo busca mostrar o crescente uso das técnicas da inteligência artificial nos jogos eletrônicos atuais. O uso da IA (Inteligência Artificial) tem papel importantíssimo na evolução dos jogos e é através dela que surgiu a imersão da sensação do cotidiano, das sensações e das possíveis tomadas de decisão humana no mundo jogos eletrônicos (JE).

Palavras-chave: Inteligência Artificial, Jogos Eletrônicos.

---

<sup>11</sup> Universidade Federal do Vale do São Francisco. E-mail: werle.cardoso@gmail.com

<sup>12</sup> Universidade Federal do Vale do São Francisco. E-mail: giseleshaw@hotmail.com

<sup>13</sup> FACAPE - Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina. E-mail: washington.anjos@hotmail.com

<sup>14</sup> Docente/pesquisadora da UNEB/DTCS Campus III/ FACAPE. E-mail: dinaniamorim@gmail.com