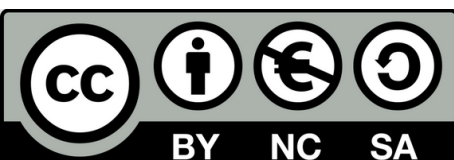


DEAR FUTURE

TESTES



Co-funded by
the European Union



Financiado pela União Europeia. No entanto, os pontos de vista e opiniões expressos são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os da União Europeia ou da Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.



Usar a Inteligência Artificial para criar materiais educativos

Este inquérito foi criado para recolher informações e opiniões dos professores sobre questões de amizade.

Estamos felizes por ter decidido participar no nosso estudo.

A inteligência artificial é uma das áreas da ciência mais fascinantes e em desenvolvimento dinâmico.

tecnologia recentemente, que tem um enorme impacto em vários aspetos das nossas vidas.

1. Sabe o que é Inteligência Artificial?

- a) Sim
- b) Não
- c) não tenho a certeza

2. Já utilizou produtos ou serviços baseados em Inteligência Artificial?

- a) Sim, usei.
- b) Não, não usei
- c) não tenho a certeza

3. Se sim, de que forma utilizou a Inteligência Artificial? (assinale todas as opções aplicáveis).

- a) Assistentes de voz (Siri, Alexa)
- b) Recomendações de produtos/serviços (em plataformas de compras)
- c) Tradução automática de línguas
- d) Reconhecimento da fala
- e) Análise de dados e sistemas de previsão
- f) Outro (especificar)

Obrigado por ter dedicado o seu tempo para responder à nossa pesquisa!



Funded by
the European Union



Usar a Inteligência Artificial para criar materiais educativos - quiz

Leu os materiais sobre o uso de inteligência artificial para criar materiais. Esta pesquisa foi criada para recolher informações e opiniões dos professores sobre as suas conhecimentos deste assunto. Estamos felizes por ter decidido participar no nosso curso. É muito importante realizar a prova com atenção, pois vai ajudar-nos a melhorar o curso e os materiais preparados.

A Inteligência Artificial é uma das áreas da tecnologia com desenvolvimento mais dinâmico recentemente, que tem um enorme impacto em muitos aspetos da nossa vida.

1.O objetivo da maioria das soluções educativas baseadas em Inteligência Artificial é substituir os professores?

- a) Sim
- b) Não
- c) O objetivo da maioria das soluções educativas baseadas em Inteligência Artificial não é substituir professores, mas sim para os apoiar e reduzir a carga administrativa.

2.Qual das seguintes aplicações se destina a alunos em idade escolar aprenderem matemática?

- a) Cérebro,
- b) Alex
- c) Duolingo
- d) Pensador
- e) Grandscape

3.De que forma existe o Duolingo, a maior escola de línguas do mundo?

- a) Em edifícios escolares tradicionais.
- b) Em realidade virtual.
- c) Em várias cidades do mundo.
- d) Em edifícios sem salas de aula.

4.Para que finalidade é utilizada a Inteligência Artificial na aplicação Brainly?

- a) Para filtrar conteúdos de baixa qualidade.
- b) Avaliar o trabalho dos alunos.
- c) Visualizar o pensamento dos alunos.
- d) Apoiar os alunos na realização dos trabalhos de casa.



Funded by
the European Union



5. De que forma o Gradescope beneficia os professores na avaliação do trabalho dos alunos?

- a) Reduz em 50% o tempo necessário para a avaliação.
- b) Reduz em 60% o tempo necessário para a avaliação.
- c) Reduz em 70% o tempo necessário para a avaliação.
- d) Reduz em 80% o tempo necessário para a avaliação.

6. Qual a empresa de educação que possui atualmente a plataforma ALEKS?

- a) Duolingo.
- b) Thinkster Matemática.
- c) Cérebro.
- d) MC GrowHill.

7. Quais os benefícios da construção de materiais educativos baseados em Inteligência Artificial para crianças e estudantes?

- a) Podem agir de forma independente e tentar tarefas sem sentir que falharam.
- b) Podem obter pontuações mais elevadas nos testes escolares.
- c) Podem utilizar métodos de ensino tradicionais.
- d) Podem trabalhar em grupo em projetos comuns.

8. Que experiências podem os alunos obter graças às ferramentas educativas baseadas em Artificial Inteligência?

- a) Podem usar livros e notas tradicionais.
- b) Podem sempre contar com a ajuda do professor.
- c) Podem observar as consequências imediatas das suas próprias ações e tomar medidas adicionais tentativas.
- d) Podem evitar cometer erros graças às correções automáticas.

Obrigado!



**Funded by
the European Union**



Desenvolvimento histórico da Inteligência Artificial - quiz

Leu os materiais sobre o Desenvolvimento Histórico da Inteligência Artificial. Neste quiz, iremos colocar algumas questões sobre as origens da IA, figuras-chave da sua história, acontecimentos importantes e o seu impacto em diversos setores como a educação, a medicina e a indústria. Estas questões foram elaboradas para testar o seu conhecimento sobre como a inteligência artificial evoluiu e que impactos teve na tecnologia e na sociedade.

Estamos felizes por ter decidido participar no nosso estudo.

A inteligência artificial é uma das áreas da tecnologia mais fascinantes e em desenvolvimento dinâmico, que tem um enorme impacto em vários aspetos da nossa vida.

1. Qual a definição que melhor descreve a inteligência artificial?

- a) Programas de computador que aprendem com a experiência.
- b) Um conjunto de técnicas e algoritmos que permitem aos computadores simular o pensamento humano e aprender.
- c) O processo de criação de máquinas inteligentes.
- d) Automatização de tarefas informáticas.

2.º Em que ano se realizou a conferência de Dartmouth, considerada o início da investigação em inteligência artificial?

- a) em 1940
- b) em 1956
- c) em 1965
- d) em 1973

3. Quem organizou a conferência de Dartmouth que deu início ao desenvolvimento da inteligência artificial?

- a) Alan Turing
- b) John McCarthy
- c) Marvin Minsky
- d) Herbert Simão

4. Qual foi o primeiro programa de computador a simular Inteligência Artificial?

- a) Elisa
- b) Azul Profundo
- c) AlphaGo
- e) Watson



Funded by
the European Union



5. Qual foi um dos primeiros projetos com foco na aprendizagem automática?

- a) Siri
- b) IBM Watson
- c) Projeto Gutenberg
- d) Perceptron

6.º Em que ano é que o Polly Robot, criado no MIT (Massachusetts Institute of Technology), começou a guiar os visitantes pelo edifício e a comunicar com eles?

- a) em 1956
- b) em 1962
- c) em 1982
- d) em 1993

7. Quais são os benefícios de uma variedade de aplicações educativas para o desenvolvimento de uma criança?

- a) Aumenta o acesso a conteúdos educativos.
- b) Promove as relações entre professor, aluno e pais.
- c) Aumenta a proficiência de dados da criança.
- d) Desenvolve a imaginação e a capacidade de resolução de problemas da criança.
- e) Todos os anteriores

8. Que efeitos potencialmente negativos poderá ter o uso excessivo dos meios de comunicação social e da inteligência artificial no desenvolvimento dos jovens?

- a) Perturbações da atenção e concentração.
- b) Perda de reflexão e criatividade mais profundas.
- c) Capacidade enfraquecida de manter relações sociais.
- d) Diminuição da aptidão física.
- e) Todas as anteriores.

Obrigado!



**Funded by
the European Union**