

Inteligência Artificial no Ensino Superior: Ferramenta ou Atalho?

Inês Araújo

lied@ipt.pt



Objetivos



Compreender o que é a Inteligência Artificial.



Identificar boas práticas e ferramentas úteis para estudantes dos Ensino Superior.



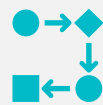
Refletir sobre as implicações éticas do uso da Inteligência Artificial.

O que é a Inteligência Artificial?

Inteligência artificial generativa ou **IA generativa** é um ramo da inteligência artificial **focado na criação de conteúdo novo**, baseado em padrões identificados nos conjuntos de dados de treinamento. É possível criar conteúdo como texto, imagens, áudio, vídeo, código de software, podendo ser gerados a partir de solicitações em linguagem natural, ou até de através de imagens para imagens, e de vídeos para vídeos.

[Wikipedia](#)

Limitações da Inteligência Artificial



Falta de Criatividade Original: A IA gera conteúdo baseado em padrões existentes, não existe inovação genuína.



Alucinações de IA: Pode produzir informações falsas ou referências inexistentes, **mas verossímeis**.

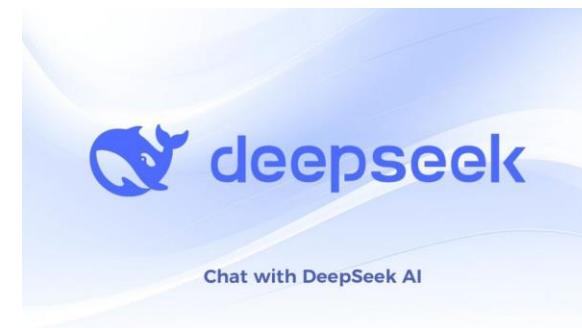


Falta de Contexto: Nem sempre compreende nuances académicas e pode sugerir respostas genéricas.



Dependência Tecnológica: Uso excessivo pode prejudicar o desenvolvimento de habilidades críticas.

Ferramentas de Inteligência Artificial





Como a IA nos pode ajudar?

- ✓ Pesquisa e Referências
- ✓ Organização e Estruturação
- ✓ Redação e Revisão
- ✓ Análise de Dados



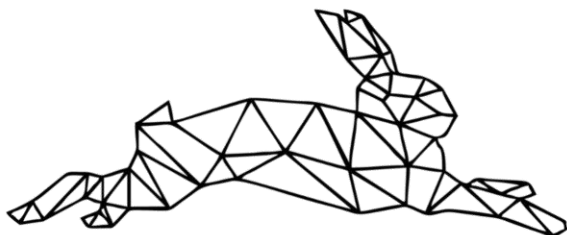
Cuidado com Falsos Conteúdos

Desafio



- Escolha um tema acadêmico e use IA para:
 - Criar uma estrutura de capítulos.
 - Gerar um parágrafo introdutório.
 - Sugerir referências (e verificar validade).

Pesquisa de Referências



<https://www.researchrabbitapp.com/>

The screenshot displays the Research Rabbit app interface, which is designed for managing and exploring research references. It features a sidebar with a list of papers, a main panel for a selected paper, and a network graph on the right.

Left Panel (Paper List): A list of papers with filters for Abstracts and Comments. The selected paper is "The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education" by Nikolett-Zampeta Legaki and Vassilos Assimakopoulos (2020).

Center Panel (Selected Paper): Displays the abstract and full text of the selected paper. The abstract discusses the effectiveness of gamification in learning environments and the challenges of implementation.

Right Panel (Network Graph): A network graph showing connections between the selected paper and 50 other papers. The graph is labeled with author names and years, such as "Legaki 2020", "Kurni 2023", "Borges 2014", "Dicheva 2015", "Seaborn 2015", "Hanus 2015", "Dichey 2017", "Deterding 2017", "Koivisto 2019", "Hamari 2014", "Koivisto 2014", "Huotari 2017", "Hamari 2013", "Sailer 2020", "Putz 2020", "Mokler 2017", "Jermol 1981", and "Hanus 2015".

 Elicit

Recomendações Finais

IA é um assistente, não um substituto.

É necessário validar toda a informação e fontes.

Recorrer a AI para:

- Reescrita de texto
- Análise de documentos
- Sugestão de organização do texto
- Sugestão de outras questões que podem ser analisadas.