**História da Inteligência Artificial**

 Francisco Hermes Batista Alencar

 Maria Cilene Gomes Vieira[[1]](#footnote-1)

 Desde as primeiras pesquisas da inteligência artificial passando pelas revoluções e, chegando às possibilidades para o futuro. Um tema tão inspirador que a indústria cinematográfica de Hollywood nunca deixou de falar sobre ele, desde o filme clássico de Metrópolis (1927), observa-se produções como robôs, computadores e programas que agem par nosso bem ou para a destruição humana; até o grande Blade Runner (1982); A. I. – Inteligência Artificial (2001); Ela (2013), aquele sobre uma assistente pessoal com a voz da Scarlet Horrana.

 Também contam as franquias Matrix (1999) e Exterminador do Futuro (1984); Eu, Robô (2004), baseado na obra de Issac Azimov, e também, 2001: Uma Odisséia no Espaço (1968), com o ameaçador Haw 9.000. As ideias que são relacionadas com a inteligência artificial são de muito antes do surgimento da tecnologia que tornou possível tudo isso.

 Segundo o editor e apresentador de Tecmundo (2018, p. 13):

O ser humano sempre quis que uma máquina fizesse o trabalho para agir e pensar como ele. E, os estudos de várias áreas começaram a ir por esse caminho, especificamente, durante a Segunda Guerra Mundial. No ano de 1943, Warren McCulloch e Walter Pitts apresentaram um artigo científico que afirma pela primeira vez de redes neurais, estruturas de raciocínio artificiais em forma de modelo matemático e, imitando o nosso sistema nervoso central.

 Segundo o Tecmundo (2018), um outro trabalho dessa época seria de Claude Shannon (1950), sobre como se programar uma máquina para se jogar xadrez utilizando-se de cálculo de posições simples, mas eficientes. Nesse mesmo ano de 1950, o lendário Allan Turing, desenvolveu uma forma de avaliar se uma máquina se passasse por uma pessoa humana em uma conversa por escrito que é lida por um avaliador. Esse avaliador seria o Teste de Turing, onde ficou conhecido como o Jogo da Imitação.

 E, tendo o título de Jogo da Imitação (2014), como título do filme que retratou a realidade do ator inglês Benedicte Campbennett, no papel principal (Alan Turing). Já em 1951 nasceu o Snarc, uma calculadora de operações matemáticas simulando sinapses e, as ligações entre os neurônios, seu responsável foi Marvin Minsky[[2]](#footnote-2), que era aluno da dupla daquele primeiro artigo científico sobre as redes neurais. Enquanto que o Tecmundo (2018, p. 23) ainda vem abordar:

Já em 1952, Arthur Samuel cria um jogo de Damas no IBM-701, que consegue melhorar por conta própria e se torna um desafio de jogadores amadores. O que se configura como bem relevante na história da inteligência artificial e suas conquistas. Mas tudo isso veio antes do período considerado o pontapé inicial.

 O marco zero foi em 1956, na chamada Conferência de Dartmouth, este encontrou reuniu Nathan Rochesster (IBM), o Claude Xennon, do artigo do Xadrez, o Marvin Minsky, do Snarc, também John MacCarthy e muitos outros pensadores.

 **Referências:**

CESAR, Benjamin e MORGADO, Augusto C. (2009) Raciocínio Lógico - Quantitativo. Série Provas e Concursos. 4a ed. São Paulo: Campus ElSevier.

CANAL, Penso logo assisto, Vítor. Acesso em 19/05/2020, às 15 hs: <https://www.youtube.com/watch?v=XsA1nYF5TMo>

TECMUNDO, **História da inteligência artificial:** <https://www.youtube.com/watch?v=Lhu8bdmkMCM>

1. Alencar e Vieira são psicopedagogos, mestres em ciências da educação pela IESCECAP-Instituto de Educação Superior do CECAP - Brasília/DF e FACSU – Faculdade Sucesso de São Bento PB; residentes à Rua: Jailson Resende Ramalho, 199 – São Bentinho – CEP: 58865-000 – São Bento – PB: fhermes20@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)
2. A série de história da tecnologia vai misturar passado, presente e futuro nesse novo capítulo. Com o oferecimento da Udacity, a gente vai contar a história da Inteligência Artificial, ou IA, desde as primeiras pesquisas, passando pelas revoluções e chegando nas possibilidades para o futuro. [↑](#footnote-ref-2)