



SEI CURITIBA
2025
SICITE



ConsCiência:

Um Caminho Lúdico para o Ensino Crítico e Ético de Inteligência Artificial nas Escolas Públicas

Josiane Mariane Batista, Pamela Berti Braz

Maria Clara Nascimento de Jesus e Gustavo Ribeiro de Melo e Costa

Orientador: Prof. Dr. Robson Parmezan Bonidia

Curso: Engenharia de Software, UTFPR - campus Cornélio Procópio

Área Temática: SEI – 04. Educação



Introdução:

IA no Ensino Básico

- **Inteligência Artificial (IA)** x Impacto x Ética
- Era da “alfabetização e letramento em IA” (Bot e Santos, 2025)
- **Metodologias lúdicas** aplicadas no ensino
- Jogos de ensino sobre IA negligenciam as discussões éticas

Motivação:

Realidade Brasileira

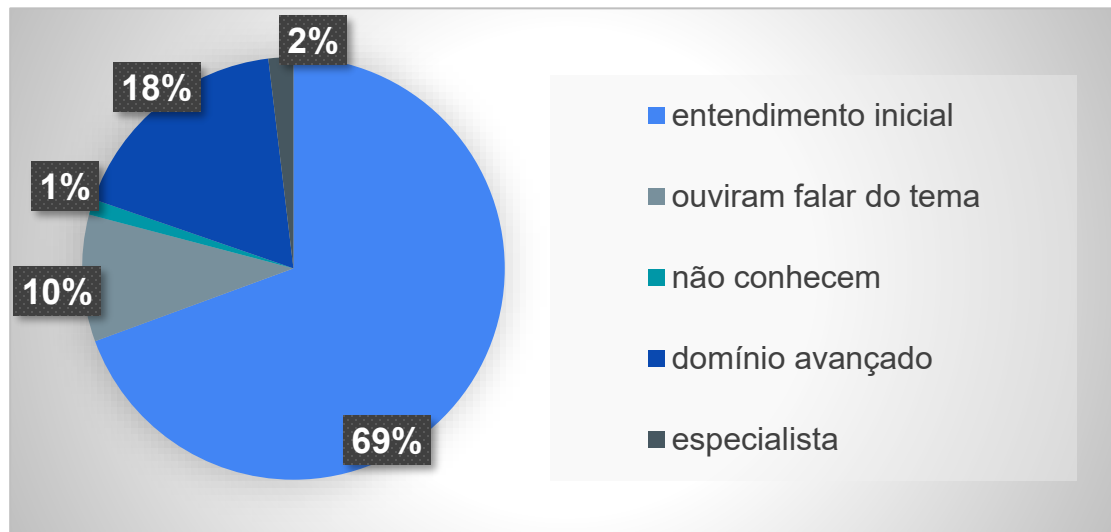


Gráfico 1 – Percentual de professores da educação básica no grau de conhecimento em IA.
Fonte: Bonidia et al. (2025). Adaptado de significare.rds.land/relatoriodepesquisaiaeducacao.

- 50,8% nunca participaram de cursos sobre IA

Motivação:

Desigualdade Estrutural

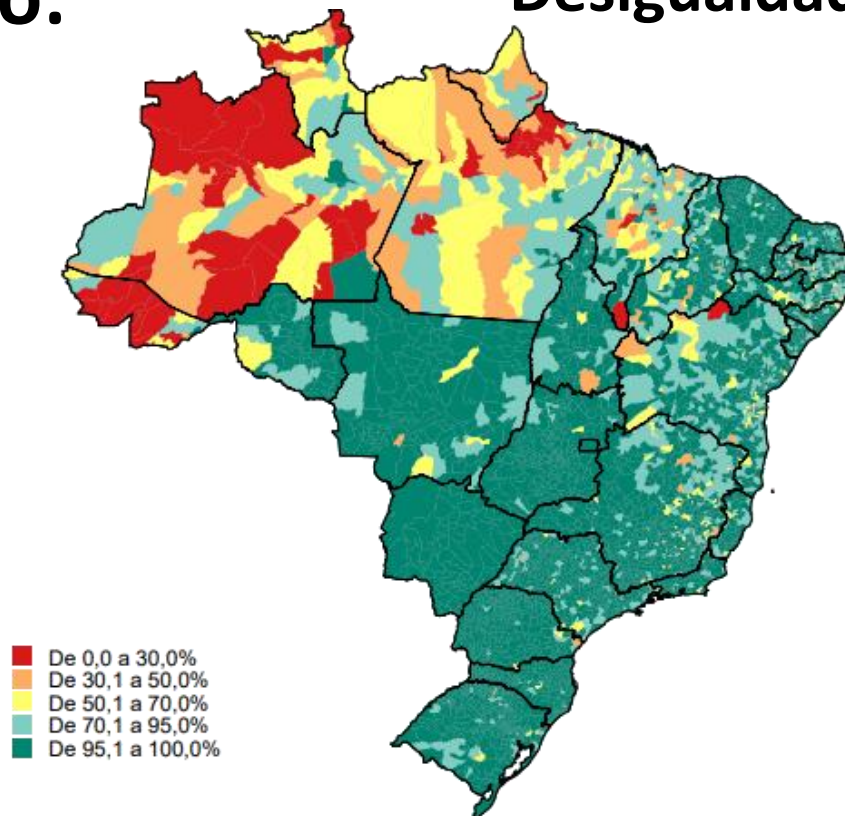


Figura 1 – Percentual de escolas da educação básica com acesso à internet.
Fonte: Brasil. Inep, 2024d.



Objetivos Gerais

- Desenvolver uma ferramenta de ensino lúdica e acessível para promover o ensino ético e social da IA

Objetivos Específicos

- Criar um jogo não-digital para Ensino Fundamental II e Médio
- Criar um manual de apoio para docentes
- Avaliar a aplicabilidade pedagógica com testes piloto



Metodologia

Considerou-se...

- Estrutura das escolas públicas de ensino básico brasileiras
- Condições de estímulo adequadas ao público infantojuvenil
- Tabuleiro, cartas de 4 temáticas, pinos, fichas e dado
- **Jogabilidade:** avanço de casas no tabuleiro e pontuação
- **Materiais** maleáveis, com resistência mínima para o contexto

Metodologia:



Figura 2 – Protótipo do Tabuleiro ConsCiência.
Fonte: Autoria própria (2025).

Jogabilidade

- Protótipos iniciais criados pela ferramenta de design Canva

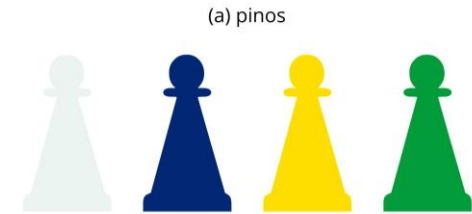


Figura 3 – Protótipo de Pinos e Fichas.
Fonte: Autoria Própria (2025).

Metodologia



Sorte

Multiplicador de pontos na próxima rodada:

X2



Ética

Um estagiário envia nomes, CPFs e contas de clientes ao Copilot para organizar uma lista. O que o estagiário fez de errado?

- A) Falhou em ser criativo ao organizar a lista.
- B) Compartilhou dados sensíveis no prompt. ✓
- C) Não deu créditos ao Copilot.
- D) Nada, foi eficiente otimizando trabalho.

8 pontos



Gerais

Todo conteúdo criado por IA é 100% correto e confiável?

verdadeiro



falso



5 pontos



Criativo

Crie um prompt para que a IA ajude você a fazer uma maquete do sistema solar para a feira de ciências.

FEIRA DE
CIÊNCIAS

2 pontos

SISTEMA
SOLAR

3 pontos

MAQUETE

3 pontos

INSTRUÇÃO /
PASSO-A-PASSO

2 pontos

até 10 pontos

Figura 4 – Protótipo de Cartas do jogo ConsCiênciaA. Fonte: Autoria própria (2025).



SEI CURITIBA
SICITE 2025

UTFPR
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CURITIBA



Resultados Esperados e Discussões

Almeja-se...

- Os estudantes adquiram capacidade de refletir sobre uso da IA
- Os professores apliquem como ferramenta de apoio pedagógico
- Contribuir para o processo de ensino e formação continuada dos profissionais
- Parceria com órgãos públicos → 399 municípios do Paraná

Considerações Finais



Figura 5 – Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4, ODS 8 e ODS 10.

Fonte: ONU Brasil (2024). Adaptado de <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>.



Agradecimentos



InteliGente

BUILDING PATHS OF EQUALITY WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

UTFPR

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

CAMPUS CORNÉLIO PROCÓPIO



IDRC · CRDI

International Development Research Centre
Centre de recherches pour le développement international



Foreign, Commonwealth
& Development Office



**UK International
Development**

Partnership | Progress | Prosperity



SEI CURITIBA
2025
SICITE

UTFPR
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CURITIBA

Obrigada!

Josiane Mariane Batista

josianebatista@alunos.utfpr.edu.br

Bacharelado em Engenharia de Software

UTFPR – Campus Cornélio Procópio