



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



SEI CURITIBA 2025
SICITE



Motivação:

Realidade Brasileira

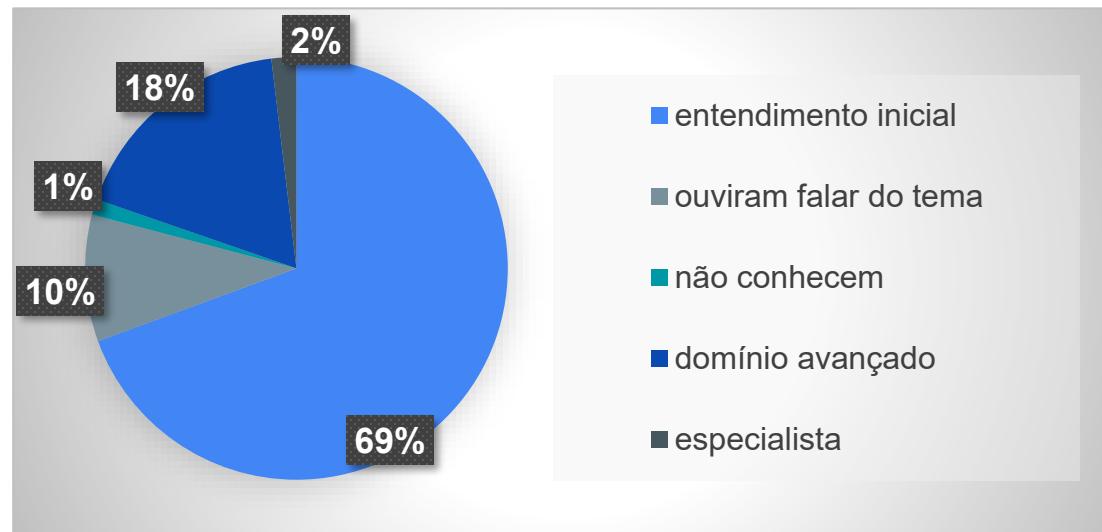


Gráfico 1 – Percentual de professores da educação básica no grau de conhecimento em IA.
Fonte: Bonidia et al. (2025). Adaptado de significare.rds.land/relatoriodepesquisαιaducacao.

- 50,8% nunca participaram de cursos sobre IA



SEI CURITIBA 2025
SICITE



Motivação:

Desigualdade Estrutural

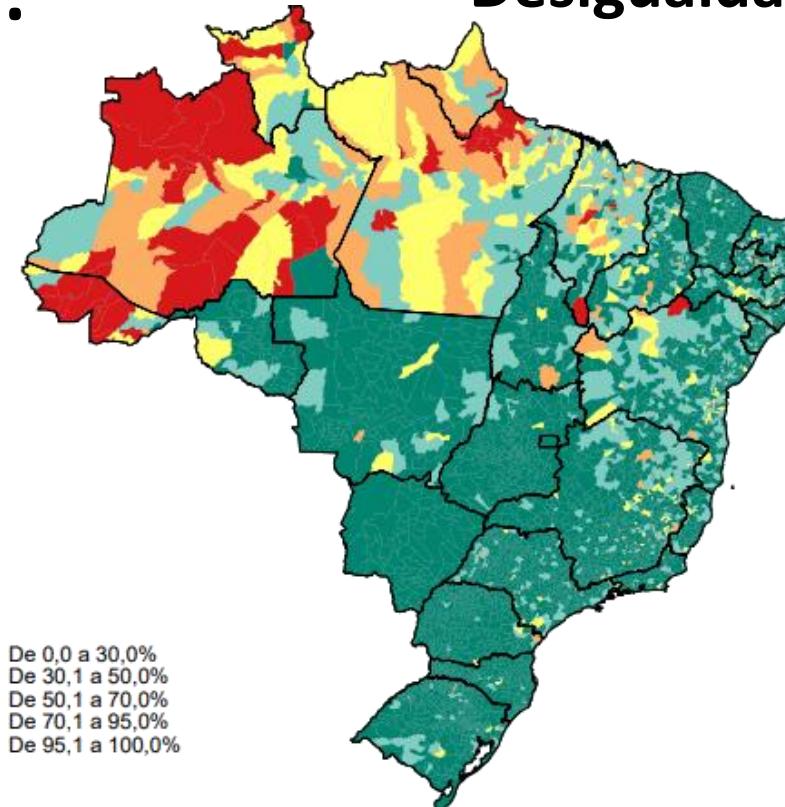


Figura 1 – Percentual de escolas da educação básica com acesso à internet.
Fonte: Brasil. Inep, 2024d.



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



SEI CURITIBA 2025
SICITE

UTFPR
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CURITIBA



Metodologia:

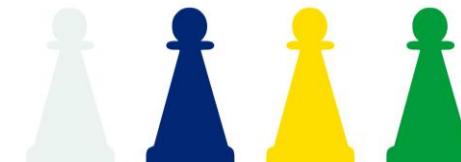


Figura 2 – Protótipo do Tabuleiro ConsCiêncIA.
Fonte: Autoria própria (2025).

Jogabilidade

- Protótipos iniciais criados pela ferramenta de design Canva

(a) pinos



(b) fichas de pontuação



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



SEI CURITIBA 2025
SICITE

UTFPR
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CURITIBA



Metodologia

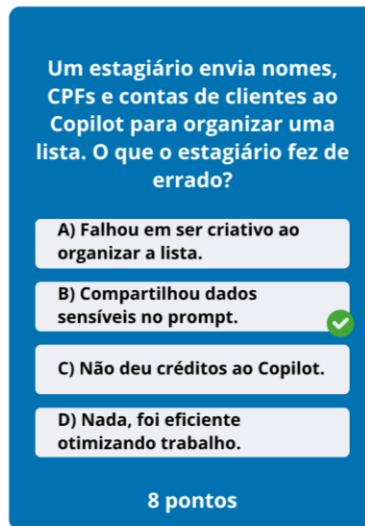
Jogabilidade



Sorte



Ética



Gerais



Criativo

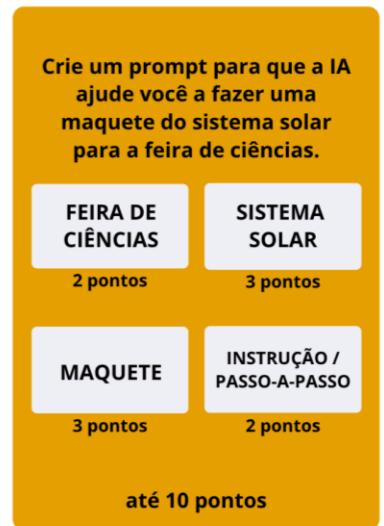


Figura 4 – Protótipo de Cartas do jogo ConsCiêncIA. Fonte: Autoria própria (2025).



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



SEI CURITIBA 2025
SICITE



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>.



SEI CURITIBA 2025
SICITE

UTFPR
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CURITIBA



Agradecimentos



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
SICITE 2025



Obrigada!

Josiane Mariane Batista
josianebatista@alunos.utfpr.edu.br
Bacharelado em Engenharia de Software
UTFPR – Campus Cornélio Procópio