

# **ConsCiêncIA**

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

**Autores:** Josiane Batista, Pamela Berti Braz, Maria Clara de Jesus e Gustavo Ribeiro Costa

**Orientador:** Prof. Dr. Robson Parmezan Bonidia

# INTRODUÇÃO

## Inteligência Artificial

Impacto e Aplicação Ética

Era da “alfabetização e letramento em IA” (Bot e Santos, 2025)

IA

## Ensino Básico

EB

Metodologias lúdicas aplicadas no ensino

Jogos de ensino sobre IA negligenciam as discussões éticas



# MOTIVAÇÃO

01 **Realidade Brasileira da  
Formação Docente em IA**

02 **Desigualdade Estrutural das  
Escolas Públicas no Brasil**

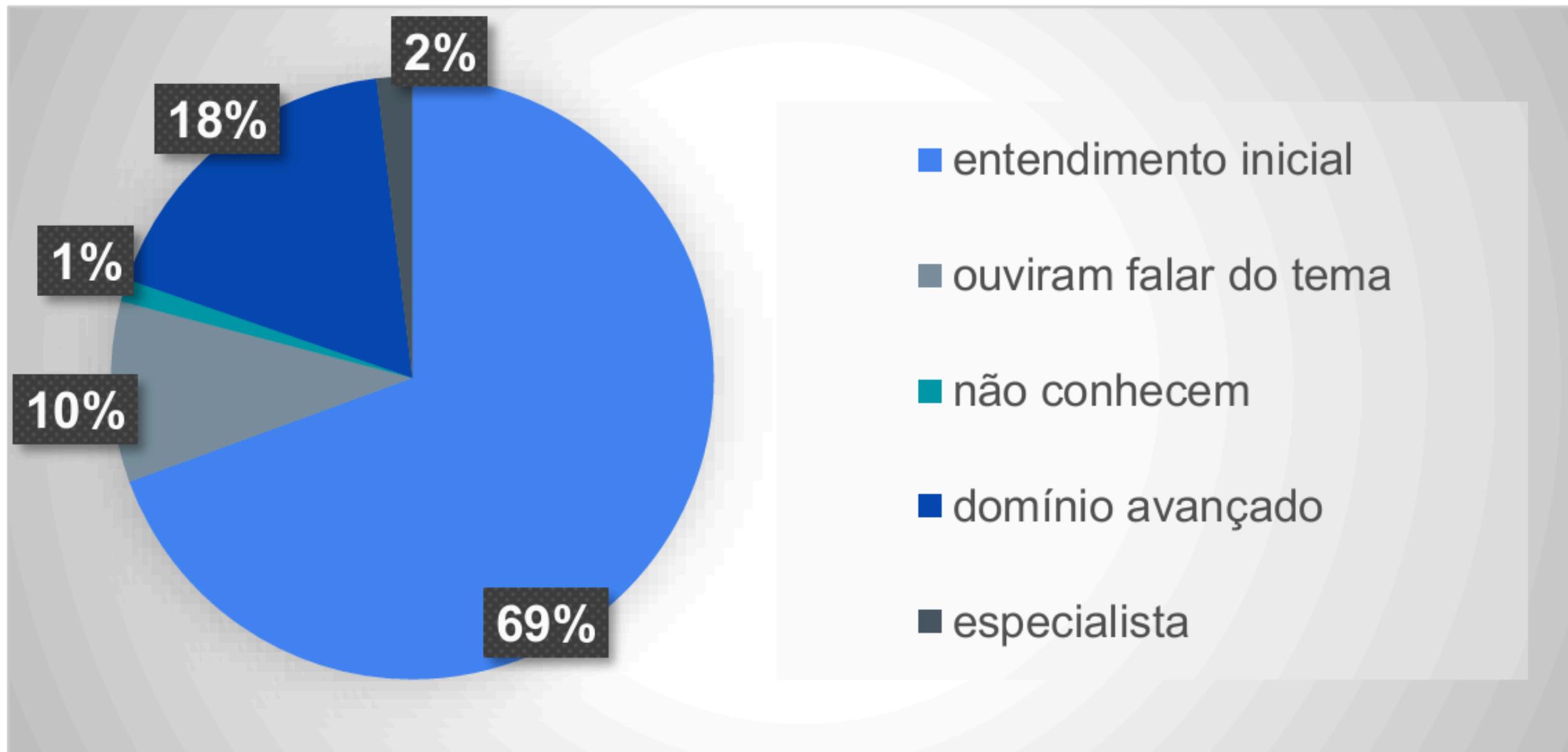


Gráfico 1 – Percentual de professores da educação básica no grau de conhecimento em IA.

Fonte: Bonidia et al. (2025). Adaptado de significare.rds.land /relatoriodepesquisaeducacao

Observando desafios....

**50,8%**

nunca participaram de  
cursos sobre IA



02

## Desigualdade Estrutural das Escolas Públicas no Brasil

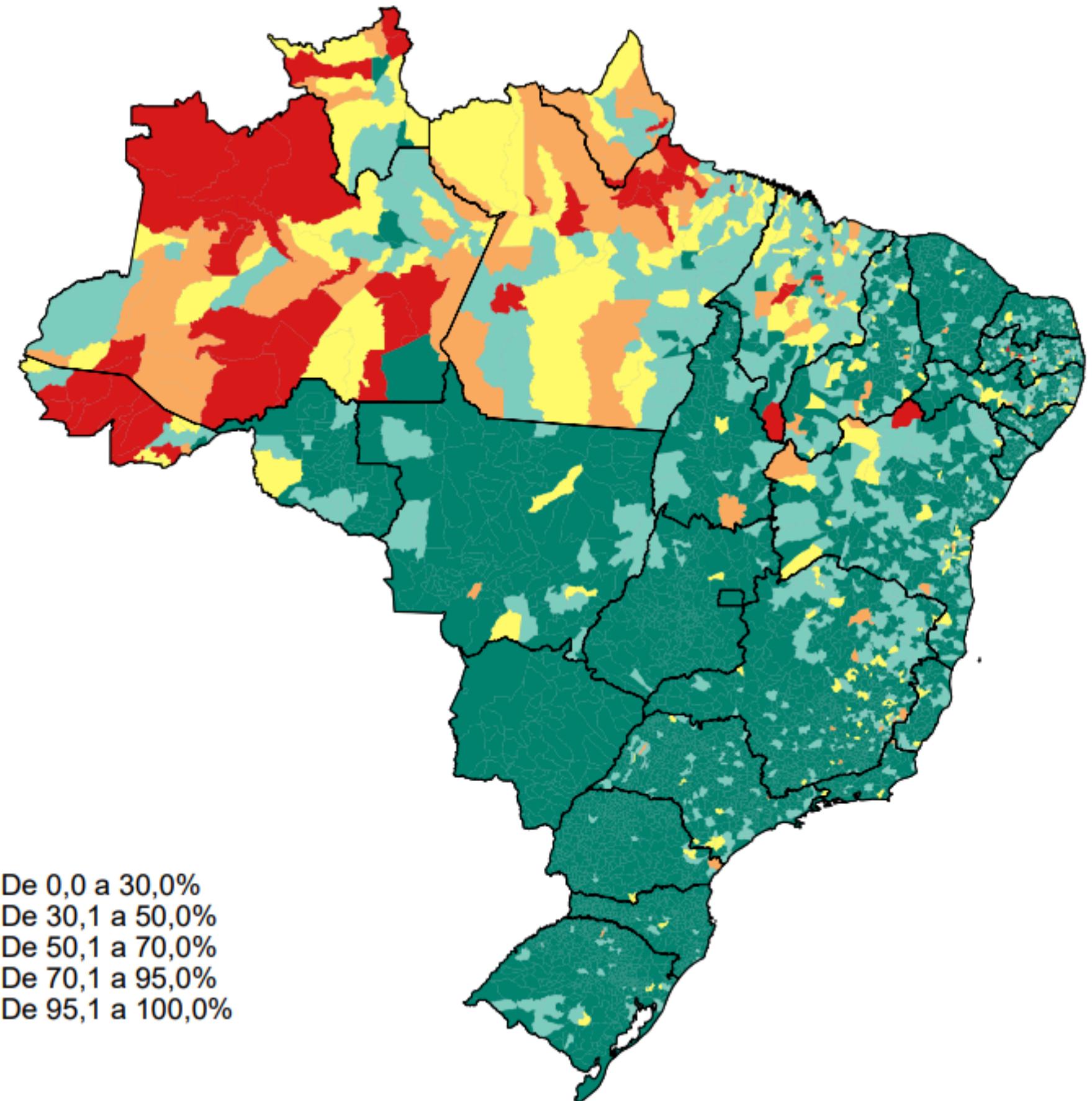
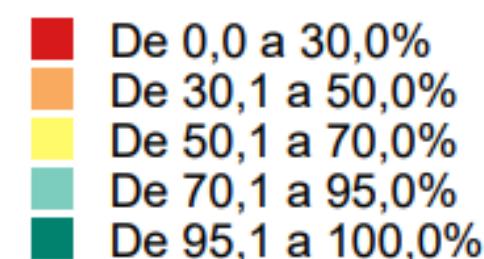


Figura 1 – Percentual de escolas da educação básica com acesso à internet.

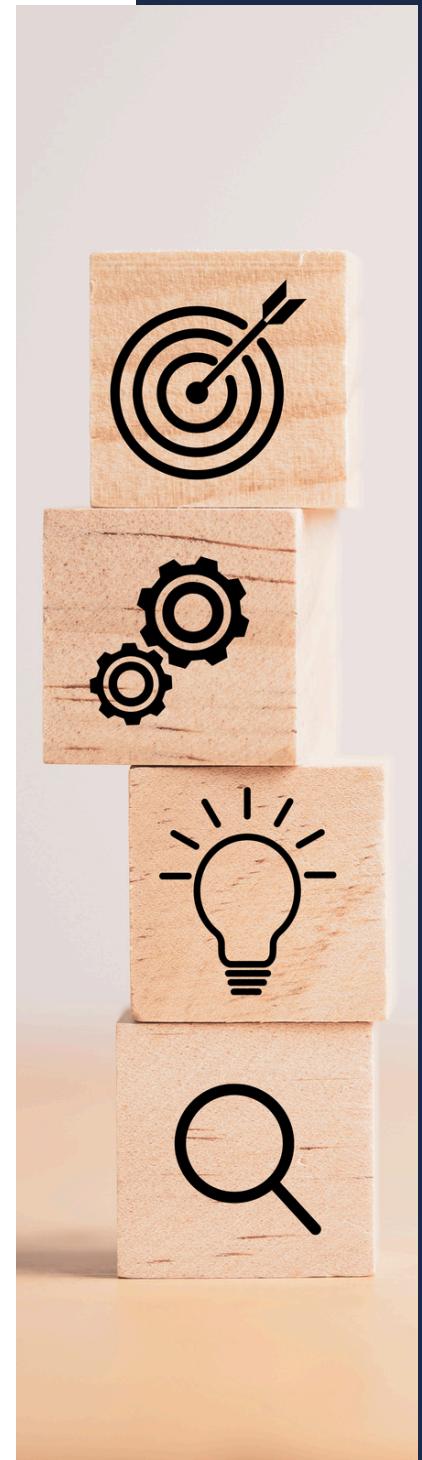
Fonte: Brasil. Inep, 2024d.

# OBJETIVOS

...

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

- Desenvolver protótipo de um jogo não-digital para Ensino Básico
- Criar um manual de apoio para docentes
- Avaliar a aplicabilidade pedagógica com testes piloto
- Disponibilizar ferramenta para a rede de ensino





## METODOLOGIA

**Estrutura das escolas públicas  
de ensino básico brasileiras**

**Condições de estímulo adequadas  
ao público infantojuvenil**



**Protótipos criados pela ferramenta de design Canva**



**Materiais maleáveis, com resistência mínima para o contexto**

# Jogabilidade

Tabuleiro, cartas, pinos, fichas e dado

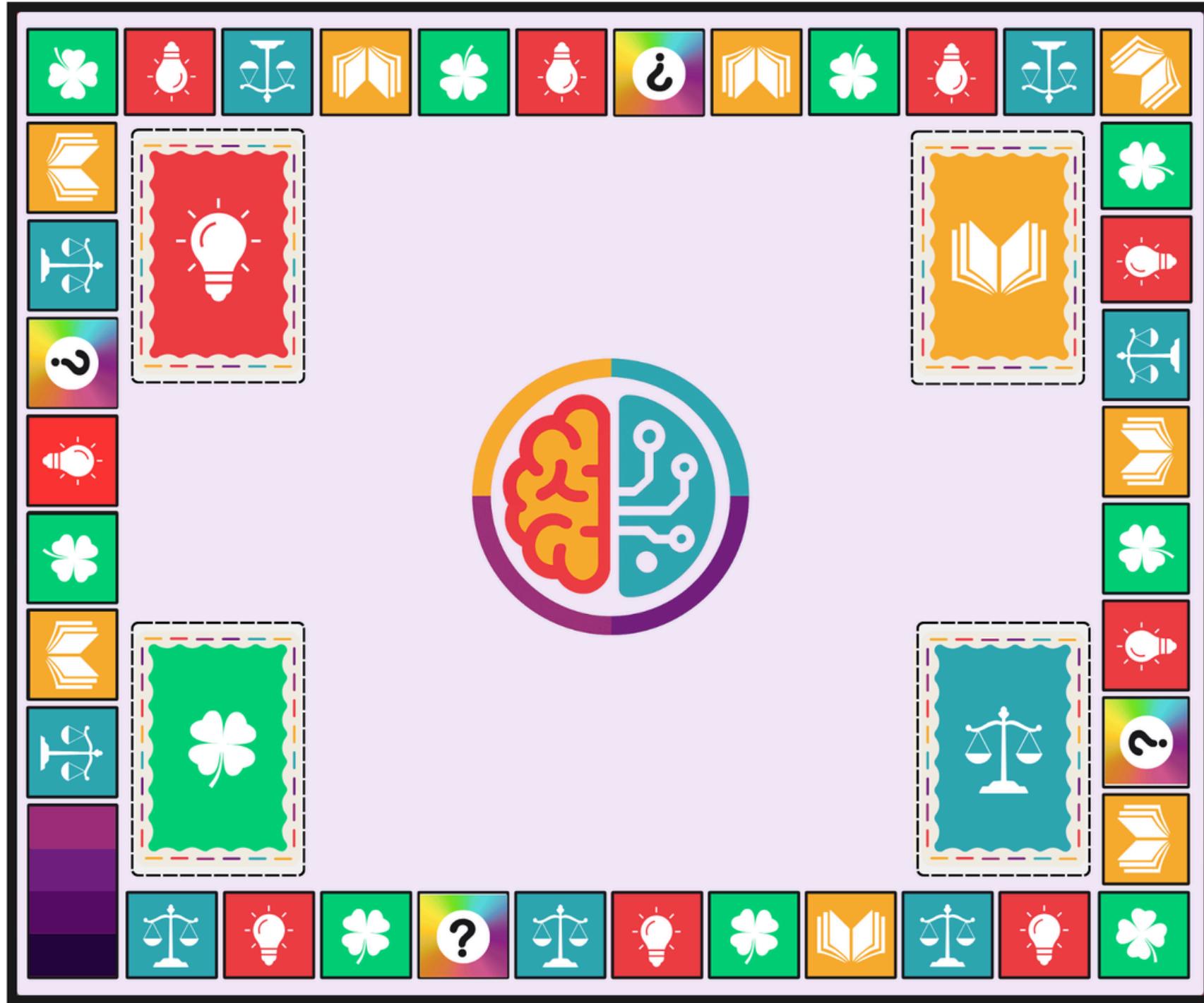
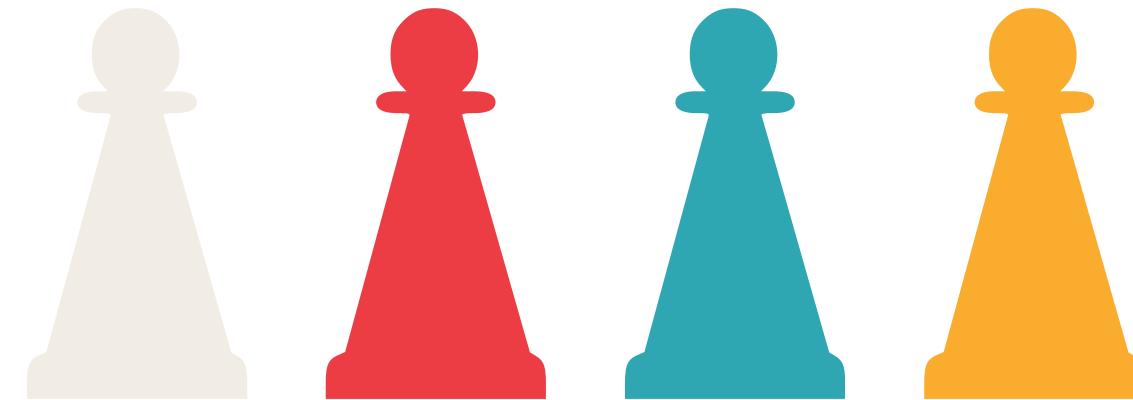


Figura 2 – Protótipo do Tabuleiro ConsCiêncIA.  
Fonte: Autoria própria (2025).

(a) pinos



(b) fichas de pontuação



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



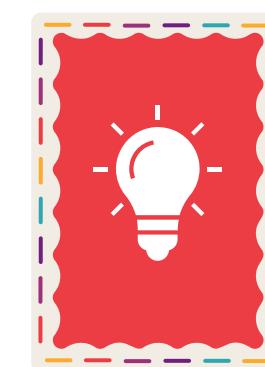
## Sorte



## Ética



## Geral



## Criativo

Multiplicador de pontos na próxima rodada:

**X2**

Um estagiário do Banco Central precisa organizar os dados de clientes em ordem alfabética pelo nome. Para isso, ele envia toda a lista ao Copilot, contendo também CPF e número da conta bancária de cada cliente. O que o estagiário fez de errado:

A) Fez em ordem alfabética, falhou em ser criativo na organização da lista.

B) Incluiu dados sensíveis no prompt, falhando com proteção de dados.

C) Violou os direitos autorais, sem dar créditos ao Copilot.

D) Nada, foi eficiente, pois utilizou uma ferramenta para otimizar seu trabalho.

**8 pontos**

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

**Verdadeiro** **Falso**

**8 pontos**

Identifique os principais termos que você deverá passar para a IA, em seu prompt, para que ela te ajude corretamente a fazer uma maquete do sistema solar para a feira de ciências.

**FEIRA DE CIÊNCIAS** **SISTEMA SOLAR**

**2 pontos** **3 pontos**

**MAQUETE** **INSTRUÇÃO / PASSO-A-PASSO**

**3 pontos** **2 pontos**

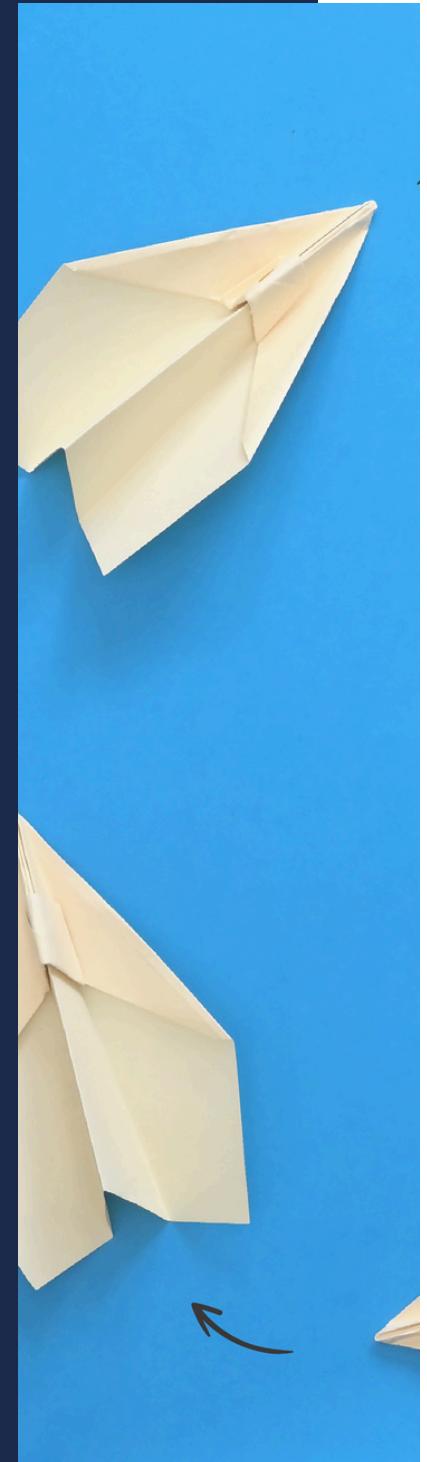
**até 10 pontos**



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



# RESULTADOS ESPERADOS



- 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 de ensino
- Proposta em andamento com **editoras** e parceria com **órgãos públicos**

# COMPARATIVO



|             | Língua Portuguesa | Desplugada | Público de 10 a 17 anos | Print and Play | Dinâmico | Dilemas Éticos |
|-------------|-------------------|------------|-------------------------|----------------|----------|----------------|
| AI Audit    | ✓                 | ✓          | ✗                       | ✓              | ✗        | ✓              |
| CoderMindz  | ✗                 | ✓          | ✓                       | ✗              | ✓        | ✗              |
| ConsCiêncIA | ✓                 | ✓          | ✓                       | ✓              | ✓        | ✓              |

Quadro 1 – Comparativo de jogos educativos sobre Inteligência Artificial. Fonte: Adaptado de Silva et al. (2025) e Mehta et al. (2024).

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

**4** EDUCAÇÃO  
DE QUALIDADE



**8** TRABALHO DECENTE  
E CRESCIMENTO  
ECONÔMICO



**10** REDUÇÃO DAS  
DESIGUALDADES

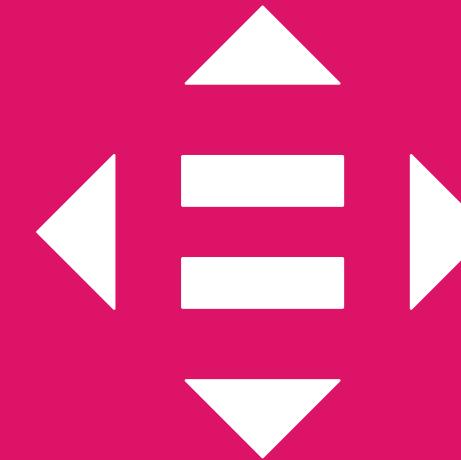


Figura 5 – Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4, ODS 8 e ODS 10.

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

# AGRADECIMENTOS





**OBRIGADA,  
PELA SUA ATENÇÃO!**

Josiane Batista | (44) 99122-9601