



**PROJETO: MENTES CRIATIVAS IA NA
CIDADE DE “oculto”**

Integrantes equipe

...

2024

PROJETO: CAPACITAÇÃO DE ALUNOS EM IA

SUMÁRIO

1. PMCANVAS.....	03
2. O PRODUTO.....	04
3. JUSTIFICATIVA.....	05
4. OBJETIVO.....	05
5. BENEFICIOS.....	06
6. REQUISITOS.....	09
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	07
8. REFERENCIAS.....	08

1. PM CANVAS Pitch - Mentres Criativas IA



2. O PRODUTO

Um projeto com ensino fundamental que visa consitencizar os alunos em relação ao mundo digital, sendo a Interligencia Artificial a principal objetivo do nosso projeto.

3. JUSTIFICATIVA

A Inteligência Artificial está transformando rapidamente o nosso mundo, desde a forma como nos comunicamos até a maneira como trabalhamos. Assistentes virtuais, redes sociais e carros autônomos são apenas alguns exemplos de como a IA já faz parte do nosso cotidiano. Diante desse cenário, capacitar os alunos desde cedo no uso da IA é fundamental para garantir que eles estejam preparados para os desafios e oportunidades do futuro.

Ao aprender sobre IA, os estudantes desenvolverão habilidades essenciais como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade, tornando-se profissionais mais qualificados e adaptados ao mercado de trabalho. Além disso, o ensino de IA contribuirá para a formação de cidadãos mais conscientes e engajados, capazes de participar ativamente das discussões sobre o impacto social e ético dessa tecnologia.

É importante ressaltar que a IA não se limita a benefícios. Questões como privacidade, vieses algorítmicos e o potencial de automatização de empregos precisam ser discutidas e abordadas de forma responsável. Ao incluir esses desafios no currículo, estaremos preparando os alunos para tomar decisões éticas e responsáveis sobre o uso da IA.

4. OBJETIVOS

O projeto tem como objetivo ensinar alunos entre 10 e 14 anos, que cursam do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, sobre Inteligência Artificial (IA) para que possam aproveitar ao máximo as oportunidades oferecidas pela nova era digital.

O principal objetivo é educar e contextualizar o uso correto da IA, mostrando maneiras apropriadas de interagir com interfaces de IA, como o uso adequado de prompts de comando. A intenção é ensinar os alunos a utilizar a IA de maneira eficiente para que essas tecnologias possam auxiliar em diversas atividades cotidianas. Além disso, o projeto visa criar uma visão positiva e equilibrada do uso contínuo das IAs, destacando não apenas os benefícios práticos, mas também o lado divertido e inovador da interação com essas tecnologias. O projeto tem como impacto esperado o desenvolvimento das seguintes competências nos alunos:

1. Pensamento crítico e resolução de problemas: Através do uso prático de IA, os alunos aprenderão a analisar problemas e buscar soluções criativas usando tecnologia.

2. Criatividade e inovação: O uso de ferramentas de IA estimulará os alunos a pensar fora da caixa, criando novos projetos e soluções.
3. Trabalho em equipe: O ambiente colaborativo das aulas permitirá que os alunos aprendam a trabalhar juntos e a compartilhar conhecimento.
4. Apropriação tecnológica: Ao compreender como a IA pode ser usada em diversas áreas, os alunos se tornarão mais confiantes no uso de tecnologias emergentes, preparando-se para o futuro.

5. BENEFÍCIOS

Esse projeto beneficia os alunos ao longo prazo... Tendo em vista que eles podem se tornar profissionais nessa profissão do futuro que é a Inteligência artificial, E não só aqueles que querem exatamente para esse rumo... Mas pode também auxiliar em varias profissão se tornando indispensavel esse conhecimento.

- **Desenvolvimento de habilidades essenciais para o futuro:** O projeto visa desenvolver habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, trabalho em equipe e apropriação tecnológica, que são altamente valorizadas no mercado de trabalho atual e futuro.
- **Preparo para o mundo digital:** Ao aprenderem a utilizar a Inteligência Artificial, os alunos estarão mais preparados para viver em um mundo cada vez mais digitalizado, onde a tecnologia faz parte do dia a dia.
- **Aumento da autonomia e protagonismo:** O projeto incentiva os alunos a serem protagonistas de sua própria aprendizagem, estimulando a curiosidade e a busca por soluções inovadoras.
- **Melhora do desempenho acadêmico:** As habilidades desenvolvidas no projeto podem ser aplicadas em outras áreas do conhecimento, contribuindo para a melhoria do desempenho acadêmico dos alunos.
- **Desenvolvimento de uma visão crítica e ética sobre a tecnologia:** O projeto busca formar cidadãos digitais conscientes e capazes de utilizar a tecnologia de forma ética e responsável.

6. REQUISITOS

- Sala de aula equipada com computador com acesso a internet, para auxiliar na aula, com emails para que os alunos possam utilizar as ferramentas.
- O professor que será “oculto” com o conhecimento adequado para a aula de forma didática
- Tempo adequado para as aulas tendo em vista a media de 5 horas a 6 horas.
- Parceria com a instituição de ensino para que seja disponibilizado todos os materiais necessários, que no caso é a instituição “oculto”.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de Inteligência Artificial proporcionou aos nossos alunos uma experiência única e enriquecedora, permitindo que eles explorassem um campo tecnológico em constante evolução.

Através de atividades práticas e desafiadoras, os estudantes desenvolveram habilidades essenciais para o novo salto da tecnologia, como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade. Os resultados obtidos espero que sejam bastantes positivos, que superando nossas expectativas.

Foi possível observar um grande aumento do interesse dos alunos por tecnologia e um desenvolvimento significativo de suas habilidades digitais.

No entanto, enfrentaremos alguns desafios, como a falta de recursos tecnológicos em algumas escolas e a necessidade de capacitação dos professores. Apesar desses desafios, acreditamos que o projeto foi um sucesso e que contribuiu para a formação de cidadãos mais conscientes e preparados para o futuro.

REFERÊNCIAS

- Russell, S., & Norvig, P. (2020). Artificial Intelligence: A Modern Approach*. 4ª ed. Pearson.

Este livro é amplamente utilizado para o ensino de conceitos de IA e oferece uma visão abrangente do campo.

- Mitchell, T. M. (1997). Machine Learning. McGraw-Hill.

Uma introdução fundamental ao aprendizado de máquina, uma das áreas centrais da IA, que pode ser usada como base para o desenvolvimento de aulas.

- Pereira, D. P., & Pitta, G. A. (2022). Inteligência Artificial para Crianças: Desmistificando o Futuro. Editora Ciência Moderna.

Um guia voltado para jovens aprendizes sobre os conceitos básicos de IA, com linguagem acessível e exemplos práticos.

- Papert, S. (1993). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. Basic Books.

Uma obra clássica que discute como as crianças podem aprender conceitos de computação e IA por meio de experimentação e projetos.

- Curso Inteligencia Artificial – Alura Parceria com a Google