

6.3 Criativo – até 10 pontos

Cada carta possui um cenário com 4 pensamentos-chave:

- 2 principais → 3 pontos cada
- 2 secundárias → 2 pontos cada

O jogador deverá usar sua criatividade para entender o pensamento ou efeitos da Inteligência Artificial em cada cenário proposto.

Os pontos devem ser concedidos quando a resposta possui semelhança com os pensamentos indicados na carta.

6.4 Sorte – efeitos variados

Cartas de evento que não exigem resposta.

- Exemplo: avançar/retornar casas; multiplicar os pontos na próxima rodada; fazer outro jogador perder a vez etc.

6.5 Prática – Rodada Especial (Opcional)

A Carta Prática é modular e opcional, pois depende do uso de ferramenta digital.

- Quando utilizada, ocorre como rodada surpresa, definida pelo mediador.
- Todos os jogadores participam dessa rodada.
- A atividade é acessada pelo QR Code da carta Prática.
- O mediador avalia as respostas conforme critérios da atividade, podendo os jogadores receber até **20 pontos**.

7. Papel do Mediador

O mediador é o responsável pela aplicação do jogo e não participa como jogador. Ele define o tempo de jogo e conduz a rodada prática (quando houver) e pontua cada jogador pelos critérios de avaliação.

Se você é um mediador, acesse nosso site →



Manual de Instruções



ConsCiênciaIA

1. Apresentação do Jogo

O ConsCiênciaIA é um jogo de tabuleiro educativo voltado ao ensino crítico, ético e aplicado da Inteligência Artificial (IA), que pode ser utilizado como recurso pedagógico em sala de aula. O jogo estimula reflexão, criatividade, tomada de decisão e compreensão dos impactos sociais da Inteligência Artificial, adaptável a 2 níveis de conhecimento. Sendo indicado:

Nível I - Ensino Fundamental II;

Nível II - para Ensino Médio.

Objetivos Pedagógicos do Jogo:

- Promover alfabetização em Inteligência Artificial;
- Desenvolver pensamento crítico e ético;
- Incentivar o uso responsável e criativo da tecnologia;
- Apoiar práticas pedagógicas inovadoras.

2. Informações Gerais

- **Número de jogadores:** 2 a 4 equipes (podendo ser individual, duplas, trios ou mais).
- **Faixa etária recomendada:** A partir de 10 anos (alunos de Ensino Fundamental II e Ensino Médio).
- **Duração:** Estipulado pelo mediador. Exemplo: 1 hora-aula (50 min).

3. Componentes do Jogo

- 150 cartas de perguntas, separadas por nível de conhecimento. Cada nível conta com 75 cartas, divididas em 3 categorias:

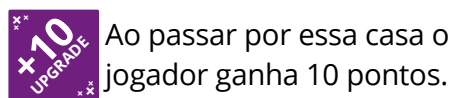
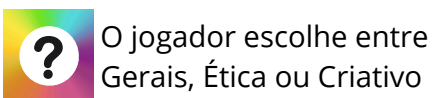


- 50 cartas de **Sorte** (25 positivas e 25 negativas);
- 1 carta para **Prática** (especial, com QR Code);
- 1 tabuleiro, 4 pinos e 1 dado;
- 115 fichas de pontuação (1, 5, 10 e 20 pontos).

4. O Tabuleiro

- Possui 37 casas de ação, 1 casa de Início e 1 casa bônus **Upgrade**.
- O percurso é fechado (circular).

Ícone das casas:



Jogo em equipe:

A dinâmica permite o jogo em equipes, para que mais pessoas participem juntas, nesse caso:

- Cada equipe utiliza um único peão.
- As decisões são tomadas em conjunto.

5. Dinâmica de Jogo

5.1 Preparação para o jogo:

- Escolha o nível das cartas de perguntas (Nível I ou Nível II).
- Separe as cartas por categoria, nas laterais do tabuleiro.
- Organize as fichas de pontuação ao alcance de todos.
- Cada jogador ou dupla escolhe um pino e posiciona na casa Início.

5.2 Como jogar:

- Define-se quem inicia a partida (sorteando no dado).
- O jogador lança o dado e avança o número de casas.
- O jogador (ou equipe) à esquerda lê a carta da categoria indicada.
- O jogador executa a ação proposta.
- A pontuação é distribuída conforme a categoria.
- O jogo segue no sentido horário.
- Sempre que o jogador passa pela casa de Início e de Upgrade, ao longo do jogo, recebe um bônus de 10 pontos.

5.3 Final da Partida e Desempate

- O jogo termina quando o tempo limite estipulado for atingido.
- Vence o jogador ou equipe que atinge a maior pontuação.
- Em caso de empate, vence quem estava à frente no tabuleiro.

6. Categorias de Cartas e Pontuação

6.1 Conhecimentos Gerais – 5 pontos

Perguntas de Múltipla Escolha ou Verdadeiro/Falso sobre conceitos básicos de Inteligência Artificial.

6.2 Ética – 8 pontos

Dilemas éticos relacionados ao uso da Inteligência Artificial. O jogador identifica a alternativa correta com base em princípios como privacidade, equidade, responsabilidade e beneficência.