CARAVELA
Educom

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

Desafios e oportunidades às práticas pedagógicas



A inteligência artificial está em toda a parte. Na escola, deve ser compreendida não apenas como ferramenta pedagógica, mas também como objeto de reflexão crítica.

É fundamental discutir seus interesses, impactos e consequências, para promover usos éticos, responsáveis e conscientes das tecnologias digitais.

NÚCLEOS DE COOPERAÇÃO SOCIOAMBIENTAL
itaipu parquetec
ITAIPU BINACIONAL

www.caravelaeducom.com.br caravelaeducom



DE FERRAMENTA A OBJETO DE REFLEXÃO

O uso da tecnologia deve contribuir para a autonomia, o pensamento crítico e a cidadania digital

A IA já faz parte do nosso cotidiano. Na escola, o maior desafio é compreender como essa nova tecnologia pode ser integrada às práticas pedagógicas, não apenas como mais um recurso educacional, mas principalmente como objeto de reflexão, sobre as consequências de seus usos e apropriações pela sociedade, questão que o mero uso da ferramenta não evidencia.

É fundamental que as práticas educativas proponham questões como:

1 QUAIS SÃO OS INTERESSES E OBJETIVOS PARA A UTILIZAÇÃO DA IA?

Ao utilizar uma ferramenta de IA, é importante perguntar por que e para que ela será utilizada. Quais necessidades ela atende? Que objetivos pedagógicos a IA pretende alcançar?

2 QUE IMPACTOS A IA PRODUZ?

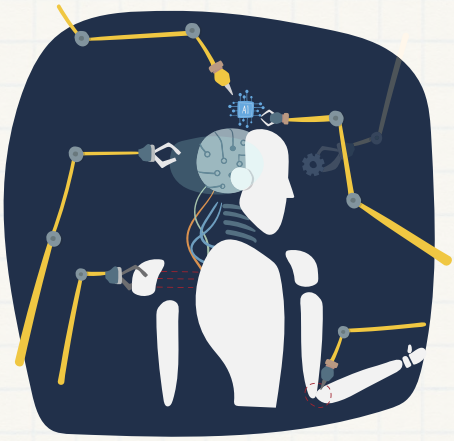
O uso da IA pode trazer benefícios, mas também desafios e riscos, envolvendo questões como privacidade, desinformação, vieses, dependência tecnológica, autoria e mudanças nas relações sociais e profissionais.

3 COMO INCORPORAR A IA E OUTRAS FERRAMENTAS DIGITAIS DE FORMA CRÍTICA, ÉTICA E RESPONSÁVEL?

A educação precisa trabalhar as tecnologias digitais tanto como recursos quanto como objetos de conhecimento e reflexão. Significa ensinar os estudantes sobre as implicações do uso da IA.

IA E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA: NOVO OBJETO DE REFLEXÃO NA EDUCAÇÃO



A IA generativa é capaz de gerar textos, imagens, vídeos, áudios e códigos a partir das solicitações dos usuários e baseadas nas informações disponibilizadas na internet.

Na educação, a IA pode ampliar possibilidades de aprendizagem, mas exige reflexão e cuidados em sua incorporação às práticas educacionais. Seu uso deve sempre ser acompanhado por uma reflexão sobre essa ferramenta, de modo a desnaturalizar sua presença no cotidiano.

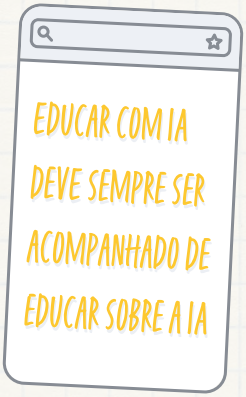
EDUCAR COM A IA

Usar essa tecnologia como ferramenta de aprendizagem, pesquisa, criação e produção de conhecimento.

EDUCAR SOBRE A IA

Compreender, questionar e refletir como a IA funciona, quais dados utiliza, como produz respostas, que interesses e objetivos estão envolvidos e quais efeitos seu uso desenfreado pode gerar na sociedade.

Fonte: adaptado de Brasil, 2026.



Educar sobre IA é uma das perspectivas da **educação midiática**, que visa desenvolver o pensamento crítico, a responsabilidade e a autonomia dos sujeitos frente às mídias e às tecnologias digitais. Desenvolve saberes, habilidades e atitudes como:

- Analisar criticamente as mídias (seus conteúdos, estruturas, interesses e impactos).
- Responsabilizar-se pelo que produz e dissemina nos ambientes digitais.
- Fazer escolhas comunicacionais éticas, conscientes e socialmente responsáveis.
- Apropriar-se de forma crítica, participativa e transformadora das mídias e tecnologias digitais.
- Propor novos e mais justos modelos midiáticos e tecnológicos.

BNCC E A EDUCAÇÃO MIDIÁTICA

DO USO À COMPREENSÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

No Brasil, a BNCC Computação é a diretriz que orienta as práticas pedagógicas de **educação digital e midiática**, termo emergente, apontado pelo MEC, para definir práticas educacionais **com** e **sobre** as mídias na educação básica. Essa diretriz foca na compreensão de como algoritmos, plataformas e mídias funcionam.



Fonte: Brackmann, 2023.

A BNCC E A EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

A BNCC Computação estabelece três pilares para o desenvolvimento da educação digital e midiática:

- Pensamento Computacional
- Mundo Digital
- Cultura Digital

Com sua implementação na educação básica, a partir de 2026, amplia-se a presença das mídias e tecnologias digitais no currículo escolar.

Entretanto, quando questões relacionadas às mídias, aos algoritmos e às plataformas digitais são abordadas predominantemente a partir de uma perspectiva técnica e computacional, corre-se o risco de deixar em segundo plano as dimensões sociais, culturais, políticas e econômicas que as atravessam (Savietto, 2026).

NÃO NEUTRALIDADE

Os algoritmos podem parecer estruturas puramente técnicas, mas são desenvolvidos a partir de escolhas humanas: definem quais dados serão coletados, como serão classificados e quais resultados são desejáveis. Essas escolhas são orientadas por objetivos, valores e interesses (Buckingham, 2022), mostrando que os algoritmos não são neutros.



ENFRENTAMENTO À DESINFORMAÇÃO

TECNOLOGIAS E SUAS ESCOLHAS, INTERESSES E RELAÇÕES DE PODER

Uma educação digital e midiática comprometida com a formação crítica precisa, portanto, possibilitar que os estudantes compreendam que as tecnologias não são neutras e que seu desenvolvimento e uso envolvem escolhas, interesses e relações de poder.

Essa compreensão é fundamental para analisar fenômenos contemporâneos como a disseminação de desinformação e discursos de ódio, a exposição precoce de crianças e adolescentes a conteúdos inadequados, a expansão dos golpes digitais e das diferentes formas de exploração da atenção, bem como os riscos associados ao uso excessivo de redes sociais e às apostas on-line.

EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NA TRANSFORMAÇÃO DO AMBIENTE DIGITAL

Ensinar sobre mídias e tecnologias digitais significa ir além do funcionamento das tecnologias e da responsabilização individual dos usuários. É necessário discutir também suas dimensões sociais, culturais, políticas e econômicas, questionando quem as produz, para quais finalidades, com quais interesses, quais impactos geram e quem se beneficia ou é prejudicado por suas formas de funcionamento.

Mais do que formar usuários capazes de utilizar tecnologias, as práticas pedagógicas de educação digital e midiática devem contribuir para formar sujeitos capazes de compreender, questionar e transformar o ambiente digital. Isso implica estimular não apenas o uso consciente das tecnologias existentes, mas também a capacidade de imaginar e propor novas lógicas midiáticas e tecnológicas, orientadas por princípios de justiça, participação, inclusão, sustentabilidade e bem comum.





OPORTUNIDADES E PRÁTICA PEDAGÓGICA

COMO TRANSFORMAR A IA EM OPORTUNIDADE DE APRENDIZAGEM?

É papel da escola desenvolver, junto aos estudantes, habilidades críticas com relação à inteligência artificial generativa.

No quadro a seguir, são sugeridas práticas e perguntas-chave para diferentes intenções de integrar a IA às atividades escolares.

INTENÇÃO	PRÁTICAS POSSÍVEIS	PERGUNTAS-CHAVE
INVESTIGAR Partir de uma questão, não da ferramenta.	Levantar informações e formular hipóteses antes de recorrer à IA.	→ O que descobrir ou compreender? → O que já sabemos? → Onde buscar informações? → O que investigar?
EXPERIMENTAR Colocar IA à prova, interagir.	Fazer perguntas, comparar respostas e observar como diferentes escolhas produzem diferentes resultados.	→ O que a IA gerou? → Como ela responde? → De onde vêm as respostas?
INTERROGAR Investigar criticamente o que a IA produz.	Verificar informações, identificar erros, estereótipos, ausências e vieses e discutir a produção desses conteúdos.	→ Como verificar a confiabilidade do resultado? → Que vieses foram reproduzidos? → Como dados, modelos e decisões interferem na produção?
CRIAR Produzir, decidir e assumir autoria.	Quando houver IA, os estudantes devem decidir como utilizá-la, tornando visível a participação humana no processo.	→ O que queremos comunicar e para quem? → Por que usar ou não a IA e o que se deve aceitar, modificar ou rejeitar? → Como garantir autoria, transparência e responsabilidade?

EDUCAR SOBRE AS MÍDIAS

USAR IA E OUTRAS MÍDIAS DIGITAIS NÃO SIGNIFICA, POR SI SÓ, FAZER EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA



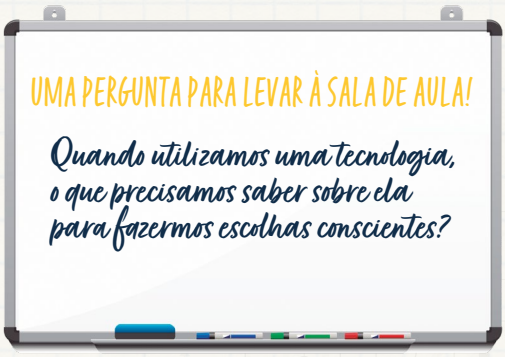
A escola pode ajudar os estudantes a compreender como as ferramentas digitais funcionam, quem as produz, com quais interesses e quais impactos provocam na sociedade.

O PAPEL DO(A) PROFESSOR(A)

O professor e a professora não precisam conhecer a funcionalidade de cada recurso digital. Em vez disso, deve criar condições para que os estudantes desenvolvam uma relação crítica, consciente, ética e responsável com as mídias digitais.

Ao trabalhar com IA, pode-se estimular os estudantes a:

- **QUESTIONAR** as informações e respostas geradas pelas tecnologias;
- **VERIFICAR** fontes, dados e informações ao utilizá-los;
- **IDENTIFICAR** erros, vieses, estereótipos e formas de representação;
- **REFLETIR** sobre privacidade, autoria e uso de dados;
- **RECONHECER** quando e como a IA foi utilizada em uma produção;
- **COMPARAR** diferentes respostas, fontes e perspectivas;
- **PRODUZIR** conteúdos utilizando as tecnologias de maneira responsável;
- **ASSUMIR** autoria e responsabilidade sobre o que produzem e compartilham.



PARA APROFUNDAR A DISCUSSÃO

Disponibilizamos documentos, pesquisas e propostas pedagógicas produzidos por instituições e pesquisadores da área, para ampliar a reflexão.

ÓRGÃOS OFICIAIS:

- **BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular — BNCC.**
- **BRASIL. Ministério da Educação. Computação na Educação Básica — Complemento à BNCC.**
- **UNESCO — Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.**
- **Estratégia Brasileira de Educação Midiática — EBEM.**

Aponte a câmera do celular para o QR Code e acesse outras referências:

Este folheto foi produzido especialmente para colaborar na reflexão da escola e dos professores com os estudantes, sobre os desafios que a inteligência artificial e a educação midiática impõem à educação básica na atualidade.

Acompanhe os conteúdos educacionais da Caravela Educom nas redes:

www.caravelaeducom.com.br **caravelaeducom**