

Ensino de Inteligência Artificial para Pessoa Idosa: Metodologia e Evolução

Isabele de Oliveira Ferreira¹, Joamerson Islan Santos Amaral¹, Isabel Dillmann
Nunes¹

¹Instituto Metrópole Digital (IMD) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
(UFRN) – CEP: 59.078-970 – Natal – RN – Brasil

{isabele.ferreira.707,joamerson.islan.127}@ufrn.edu.br, bel@imd.ufrn.br

Resumo. *O avanço das tecnologias digitais expõe uma assimetria referente à sua adesão por diferentes grupos, sendo o público 60+ um dos menos privilegiados. Isso faz com que iniciativas voltadas ao ensino de inteligência artificial para pessoas idosas ainda sejam escassas. Este artigo apresenta uma avaliação dos fatores que impactam na aprendizagem de conceitos e práticas inerentes ao ensino de IA para o público idoso. O experimento foi realizado em uma turma de 17 alunos de um curso presencial, envolvendo pesquisas em dois momentos do curso, além de atividades desplugadas e práticas realizadas durante as aulas. Os resultados apontam a progressão de construção do conhecimento em IA, reforçando a validade da metodologia de ensino utilizada.*

Abstract. *The onrush of digital technologies reveals an asymmetry in their adoption by different groups, with the 60+ demographic being one of the least privileged. As a result, initiatives focused on teaching artificial intelligence to older adults remain scarce. This article presents an assessment of the factors that impact the learning of concepts and practices inherent to teaching AI to elderly people. The experiment was conducted in a class of 17 students in an in-person course, involving surveys at two different moments, as well as offline activities and practical exercises carried out during class. The results indicate a progression in the construction of AI knowledge, reinforcing the validity of the teaching methodology used.*

1. Introdução

O avanço das tecnologias digitais no mundo contemporâneo vem constantemente expondo uma assimetria no que se refere à adesão de tais ferramentas por diferentes grupos, dentre os quais o público 60+ se destaca como um dos menos privilegiados. Diante disso, fica evidente a importância de manter as pessoas idosas atualizadas frente a essas mudanças, sendo a inclusão digital um fator importante para a cidadania plena do indivíduo [Oliveira et al., 2026].

Ensinar a utilizar diferentes ferramentas tecnológicas significa dar autonomia para que pessoas idosas possam existir dignamente em uma sociedade digitalmente conectada. Adicionalmente, a tecnologia é um campo que demanda a manutenção de habilidades cognitivas, como atenção e raciocínio lógico, então o ensino dela vai além do combate à exclusão, sendo também uma forma de desenvolver essas competências [Guimarães et al., 2019].

Um avanço significativo no âmbito tecnológico foi o advento da inteligência artificial (IA), que vem sendo cada vez mais integrada a diversas áreas da sociedade,

exibindo a necessidade de entender o seu manuseio para conseguir resolver demandas e utilizar serviços do dia a dia [Silva et al., 2023]. Apesar do crescimento de pesquisas sobre inclusão digital da pessoa idosa, os estudos sobre iniciativas de ensino de IA para esse público ainda são escassas.

Sob essa perspectiva, o Projeto de Extensão Inclusão Digital para a Pessoa Idosa (ProEIDI), desenvolvido na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), realiza cursos abordando os principais conceitos envolvendo o uso do smartphone e computador. Essa ação tem como objetivo a autonomia, a inclusão digital e o desenvolvimento cognitivo do público idoso através do ensino e uso de tecnologia [Medeiros et al., 2024]. Com a evolução do projeto, novos cursos foram criados, dentre eles o de Pensamento Computacional (PC) e o de IA.

Nesse contexto, este trabalho apresenta uma avaliação da evolução do conhecimento sobre conceitos e práticas inerentes ao ensino de IA observadas em uma turma do curso de Inteligência Artificial do ProEIDI no primeiro semestre de 2026. A avaliação permitirá analisar e aplicar melhorias em turmas futuras do curso.

A organização do artigo foi realizada da seguinte forma: a Seção 2 mapeia os trabalhos relacionados; a Seção 3 detalha a metodologia, estrutura do curso e atividades aplicadas; a Seção 4 apresenta os resultados; a Seção 5 discute os resultados obtidos; e, por fim, a Seção 6 apresenta as considerações finais e propostas de trabalhos futuros.

2. Trabalhos relacionados

O trabalho de Hauk et al. (2018) desafia uma ideia socialmente perpetrada de que pessoas idosas rejeitam tecnologias modernas, ao indicar interesse desse público em adotar ferramentas digitais no cotidiano. Oliveira et al. (2026) e Guimarães et al. (2019) trazem reflexões sobre como o uso de tecnologias ajuda na manutenção das habilidades executivas e desenvolve a autonomia na velhice, extrapolando a ideia de que ensinar tecnologia se resume à inclusão. Já iniciativas como a de Carvalho et al. (2025), Bernardo et al. (2024) e Medeiros et al. (2024) demonstram na prática o ensino de ferramentas e conceitos de tecnologia para pessoas idosas, promovendo ambientes de aprendizagem e inclusão para esse público.

Apesar dos grandes avanços conquistados nessa área, ainda são raras as iniciativas voltadas para o ensino de inteligência artificial para o público 60+. Nesse sentido, o presente artigo se destaca por apresentar uma análise sobre a aprendizagem das pessoas idosas em um curso de IA sistematizado e pensado especificamente para essa população.

3. Metodologia

Este trabalho apresenta caráter investigativo, visando compreender os fatores que impactam na assimilação bem-sucedida de conceitos e práticas inerentes ao campo da inteligência artificial por pessoas idosas. O público alvo estudado é uma turma de IA pertencente ao ProEIDI, cujas aulas ocorreram no primeiro semestre de 2026. O grupo é composto por 17 alunos, com idades entre 63 e 79 anos. Desses, 5 são do gênero masculino e 12 do gênero feminino, os quais apresentam a seguinte escolaridade: 4 possuem pós-graduação, 9 concluíram o ensino superior, 3 apresentam o ensino médio completo e 1 finalizou o ensino fundamental.

É importante frisar que todas as pessoas idosas do grupo em questão fizeram os cursos de computador e PC no ProEIDI antes de iniciar o curso de IA, sendo esses requisitos indispensáveis para que os alunos consigam acompanhar todo o conteúdo. Esta é uma estratégia adotada para garantir que o aprendizado seja progressivo e incremental, tendo em vista que, enquanto o primeiro constrói a base fundamental de manipulação de *software* e *hardware*, o segundo se volta para a compreensão de pilares de PC e elaboração de algoritmos computacionais, em conjunto com a demonstração de como utilizar essa abordagem de resolução de problemas para além da computação [Medeiros et al., 2024]. Dessa forma, a IA surge como possibilidade direta de expandir os conhecimentos adquiridos em ambos os cursos anteriores.

3.1. Estrutura e abordagem do curso

Quanto à sua estrutura, o curso de IA é dividido em 8 aulas de 1h30min cada. Ele foi idealizado pensando não só na autonomia do aluno frente ao uso de ferramentas, mas também no entendimento do funcionamento delas. A estratégia desenvolvida para atingir esses objetivos foi a de realizar uma separação das aulas em dois blocos. O primeiro é onde são apresentados os fundamentos da inteligência artificial, através de conceitos como dados, padrões, treinamento, teste, classificação e modelo, além da interação com ferramentas de IA selecionadas. É também nessa primeira etapa onde os alunos têm o primeiro contato com o aprendizado de máquina (através do algoritmo de árvore de decisão), com discussões éticas acerca do uso da IA e com práticas relativas à identificação de *deepfakes* e outras mídias geradas artificialmente.

Já no segundo bloco é onde os alunos constroem progressivamente seus próprios modelos de classificação de imagens, através da ferramenta *Teachable Machine*. Trata-se de quatro aulas finais onde os conhecimentos adquiridos tanto no primeiro bloco quanto nos cursos anteriores são constantemente requisitados, reforçando a participação ativa do aluno no seu processo de aprendizagem. O presente artigo foca em analisar a progressão do conhecimento dos alunos desde o início do primeiro bloco até a sétima aula, na qual os projetos finais são finalizados e os alunos se preparam para a apresentação, que ocorre na oitava e última aula.

3.2. Formulários e atividades aplicadas

Para avaliar a evolução do conhecimento dos alunos durante o curso, foi realizada a aplicação de dois formulários de autoavaliação, em conjunto com análises extraídas das práticas e atividades desplugadas, realizadas semanalmente dentro e fora da sala de aula. O primeiro formulário¹ foi aplicado no primeiro dia de aula, antes que qualquer conceito técnico ou visão geral sobre IA fosse apresentado. A intenção era estabelecer um referencial com o qual seriam comparados os demais afazeres elaborados ao longo do curso. Nele, foram incluídas perguntas a respeito do contato prévio com inteligência artificial (por parte do próprio aluno ou de conhecidos), nível de conhecimento sobre IA e confiabilidade no uso dessas ferramentas, bem como das motivações que ocasionam

¹Link com as questões do primeiro formulário:

https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vRw4XRG10QwtLAj1Ezh0B3imqCCkeRrqVSpOeEilY_O6erM_0Rb1aeR7wFCHjMQsgGw9xw3ZVJ0M_y0w/pub

sentimento de insegurança. As atividades pedagógicas foram aplicadas semanalmente durante o bloco 1 e início do bloco 2². Elas funcionam de forma desplugada e permitem que os alunos respondam individualmente em casa após cada encontro em sala, tendo como apoio apostilas físicas contendo o conteúdo da aula. A Tabela 1 resume o foco de cada atividade teórica aplicada e posteriormente analisada.

Tabela 1. Atividades teóricas aplicadas

Título da aula	Foco da atividade teórica aplicada
Aula 1: Introdução à IA	Reconhecimento de IA no cotidiano; Explicação de conceitos básicos.
Aula 2: Ferramentas de IA	Entendimento do funcionamento e utilização do ChatGPT e Colorizador de Imagens da DeepAI.
Aula 3: Segurança no Uso da IA	Identificação de conteúdo gerado por IA; Entendimento dos conceitos “alucinação” e “ <i>deepfakes</i> ” e funcionamento da LGPD no Brasil.
Aula 4: Como a IA aprende?	Entendimento dos conceitos de rotulação de dados e algoritmos de classificação; Elaboração de árvore de decisão.
Aula 5: Criando um bom conjunto de dados	Relação entre os conceitos: atributos, dados e padrões; Entendimento sobre banco de dados e Google Drive.
Aula 6: <i>Teachable Machine</i>	Entendimento sobre a relação entre os conceitos teóricos aprendidos e a plataforma prática apresentada.

A primeira prática foi realizada ao final da terceira aula, “Segurança no Uso da IA”. Nela, cada aluno recebeu um documento virtual contendo 10 imagens sem identificação, junto a uma pequena folha com uma tabela, cuja primeira coluna continha uma enumeração para cada imagem e as duas outras continham cabeçalho com os dizeres “Real” e “IA”, respectivamente. Para cada imagem, foi dado um tempo para que os alunos as analisassem e marcassem na tabela se achavam que o conteúdo era real ou não, seguindo ensinamentos e dicas passadas durante a aula.

Já a segunda prática ocorreu na quarta aula, intitulada “Como a IA aprende?”. Ela seguiu a linha de raciocínio da aula expositiva, que partia de noções intuitivas sobre atributos, rotulação e classificação até chegar em árvores de decisão. A atividade consistia na distribuição de folhas de papel em conjunto com 3 gravuras aleatórias de frutas distintas. O objetivo era fazer os alunos pensarem em atributos que pudessem diferenciar cada uma das frutas e, através da construção da árvore, chegar até a classificação correta de cada dado.

² Link com as questões das atividades:

https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vSvMMg3CmKmDB98CsYXc6urXdheRDmqstZQucVto-NI2A_m11OXh_FHgOWLj7S_Xe0onTejMdrJLi/pub

O segundo formulário³ foi aplicado no final da quarta aula. A esse ponto, os alunos já haviam adquirido bagagem teórica e experimental sobre IA. Nele, as perguntas sobre o nível de conhecimento e confiança dos alunos no uso de ferramentas de IA foram reiteradas, bem como as motivações que causam a falta de confiança, a fim de se comparar de forma direta com o cenário de início de curso. Além disso, foram questionados a respeito da satisfação com a divisão dos conteúdos e a forma com que eles foram progredindo no decorrer das aulas. O cruzamento entre todos esses dados de atividades constitui uma etapa vital para o estudo do desempenho da turma. É importante ressaltar que todas as informações levantadas dispensam a necessidade de identificação dos alunos e, portanto, todas as análises descritas nas seções posteriores deste trabalho anonimizam as respostas individuais a fim de preservar suas identidades.

4. Resultados

Após a análise das atividades entregues pelos alunos ao longo das aulas, foi elaborada a Tabela 2 abaixo que sintetiza a porcentagem de acertos. As questões das atividades possuem três tipos distintos: múltipla escolha, verdadeiro ou falso e discursivas. Todas as atividades foram analisadas pelos dois professores responsáveis pela turma, seguindo os critérios avaliativos definidos para cada tipo de questão. Para as perguntas de múltipla escolha, contabilizou-se o acerto quando o aluno marcou apenas uma alternativa, sendo esta a alternativa correta. Para as questões de verdadeiro e falso, contabilizou-se a média dos acertos, isto é, os acertos em cada opção dividido pelo total de respostas. Por fim, as questões discursivas foram consideradas corretas com base na coerência das respostas com o conteúdo passado em sala e abordados nas apostilas físicas entregues.

Tabela 2. Taxa de acertos nas atividades teóricas

Questão (Q)	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6
Atividade (A)						
A1	86%	94%	94%	100%	100%	76%
A2	70%	83%	88%	64%	-	-
A3	97%	100%	87%	87%	93%	-
A4	69%	81%	69%	62%	-	-
A5	79%	77%	100%	92%	98%	94%
A6	75%	75%	75%	75%	90%	-

³ Link com as questões do segundo formulário:

<https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vTSbKbKpLh84urkP1WVqwRBFQDHN4nXjUZHMcZ-ykZoCcLfzb9L4FggRRsTdUuBrVrVxS3KmEWMDV2m/pub>

A prática de identificação de conteúdo gerado por IA, realizada durante a terceira aula, apresentou bons níveis de acerto por parte dos alunos. Após a finalização da atividade, um momento de discussão das respostas foi iniciado, com os alunos justificando suas respostas. Questões como fragmentos de óculos em fotos de rostos e caracteres alfanuméricos mal desenhados em fotos de placas de carro foram alguns dos elementos pontuados de forma correta. O debate enriqueceu a compreensão da turma acerca do assunto e a satisfação da turma com a atividade foi alta.

Já a prática de árvore de decisão também atingiu níveis satisfatórios de participação e engajamento. Nela, os alunos puderam exercitar suas capacidades de abstração e reconhecimento de padrões, escolhendo as melhores características para realizar a classificação. O fato de a atividade ser desplugada, com papel, caneta para desenhar os fluxos e cola para fixar as gravuras também contribuiu para que a dinâmica fluísse de forma descontraída. A Figura 1 abaixo ilustra a árvore de decisão desenvolvida por uma das alunas do curso.

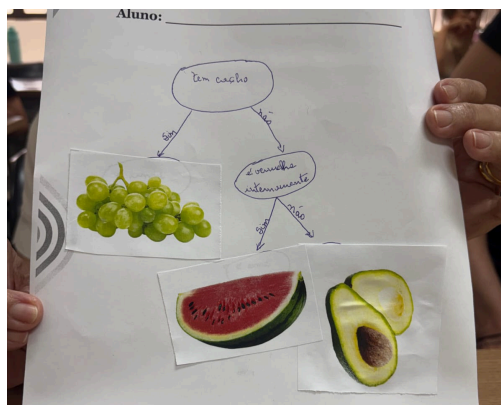


Figura 1. Prática de árvore de decisão.

Por fim, a prática do projeto final, desenvolvida ao longo de todo o segundo bloco de curso, foi realizada com sucesso por todos os alunos. Eles foram capazes de escolher duas classes de imagens, pesquisar exemplos para o treinamento, criar um banco de imagens no Google Drive, alimentar a IA do *Teachable Machine* com os exemplos e realizar a testagem de cada classe com novas imagens, fechando um ciclo de aprendizagem que envolveu todos os conteúdos teóricos passados durante as aulas. A Figura 2 demonstra um exemplo de projeto final realizado por um aluno do curso, em que seu modelo classificou corretamente imagens entre as classes “carros” e “motos”.

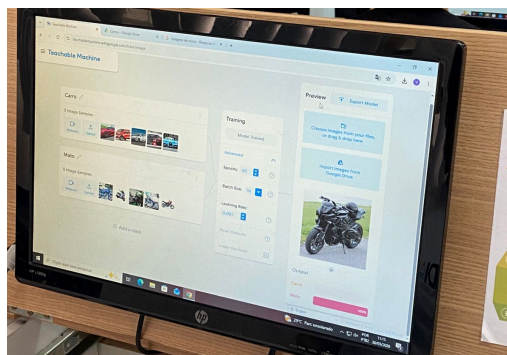


Figura 2. Desenvolvimento do projeto final.

Ao analisar o engajamento e eficácia dos alunos na realização das práticas, ficou nítido o aumento da confiança com o passar das aulas, mesmo com a complexidade dos conteúdos aumentando. Esse fato refletiu em uma perceptível melhoria nas taxas de acerto em cada uma das dinâmicas realizadas. A Tabela 3 abaixo exhibe cada uma delas junto à porcentagem de acertos medida.

Tabela 3. Taxa de acertos nas práticas.

Prática	Acertos (%)
Conteúdo Gerado por IA (Aula 3)	71%
Árvore de Decisão (Aula 4)	82%
Projeto Final (Aula 7)	100%

Quanto aos formulários, o resultado obtido apontou grande melhoria no grau de conhecimento e confiabilidade por parte dos alunos. No primeiro formulário, dos 17 alunos, 13 deram nota 1 para seus conhecimentos de IA antes do início do curso; 2 se deram nota 3; 1 se deu nota 2 e 1 se deu nota 5. 12 alunos disseram nunca terem usado nenhuma ferramenta de IA. Desses, 4 disseram não conhecer pessoas que utilizam ferramentas de IA; 3 disseram que conhecem amigos que utilizam; 3 disseram que familiares utilizam e 2 disseram que familiares e amigos utilizam. 5 alunos disseram já ter utilizado ferramentas de IA, sendo 4 desses usuários da Meta AI e 1 deles usuário da Alexa da Amazon. 2 dos 5 disseram ser “Muito confiante” no uso das ferramentas, enquanto 3 se consideravam “Parcialmente confiante” ou “Nada confiante”. Desses, dois afirmaram que possuíam dificuldade de compreender o funcionamento da IA, e por isso não se sentiam confiantes. Outro aluno afirmou que sua falta de confiança estava atrelada à dificuldade de acesso e manuseio das ferramentas.

Já durante a aplicação do segundo formulário, o curso seguiu tendo 17 alunos, mas no dia havia somente 15 presentes. Ainda assim, foi possível avaliar que o cenário mudou vertiginosamente: somente 1 deu nota 1 para seus conhecimentos em IA; 4 se deram nota 2; 5 se deram 3; 4 se deram 4 e 1 se deu nota 5. Enquanto na primeira pesquisa apenas 5 alunos já tinham tido contato com ferramentas de IA, a segunda registrou que 7 alunos agora se sentem “Parcialmente confiantes” e 4 se sentem “Muito confiantes” ao utilizar essas ferramentas. Entretanto, 3 ainda afirmaram ser “Pouco confiante” e 1 se declarou “Nada confiante”. Dentre os motivos que causam a falta de confiança, o medo de ter dados roubados pela IA foi citado por 4 alunos.

Quanto à divisão dos conteúdos, 8 alunos classificaram como “Ótimo”, enquanto os outros 7 alunos marcaram “Bom”. 13 consideraram o tempo de aula suficiente para compreender o conteúdo. No espaço opcional dedicado a sugestões, 2 alunos destacaram que gostariam de ter mais práticas. Além disso, o formulário contou com perguntas autoavaliativas. Nelas, 8 alunos declararam estudar uma vez por semana em casa, 6 afirmaram estudar mais de uma vez por semana e somente 1 declarou estudar nenhuma vez em casa. 12 julgaram o nível de entendimento dos materiais utilizados em aula como “Ótimo”, enquanto o restante marcou como “Bom”. 11 disseram entender parcialmente os conceitos fundamentais de IA (dados, padrões, treinamento, testes,

classificação e modelo), e os outros 4 afirmaram que entenderam o conteúdo na sua totalidade. Também foram 11 os alunos que disseram ter confiança moderada para explicar os conceitos vistos em sala para outra pessoa, 3 declararam ter plena confiança e apenas 1 indicou pouca confiança. No que tange à habilidade de identificar conteúdos gerados por IA, 10 disseram haver relativa segurança, 4 marcaram pouca segurança e apenas um disse se sentir muito seguro ao desempenhar essa tarefa.

5. Discussão de resultados

O processo de análise e compilação das respostas das atividades evidenciou questões onde os alunos tiveram mais dificuldade. A atividade 1 mostrou que muitos alunos pensavam ser possível realizar classificação apenas em imagens, pelo fato de a apostila utilizar esse tipo de dado como exemplo. Na aula seguinte, reiterou-se a possibilidade de se classificar conjuntos de dados de outros tipos. As perguntas sobre classificação respondidas nas atividades posteriores mostraram que a correção foi bem entendida. No segundo exercício, alguns alunos erraram uma questão sobre o principal tipo de dado sobre o qual o ChatGPT é baseado. Considerou-se que os erros não levaram em conta a especificação sobre o tipo texto, que é o predominante nesse caso. A correção foi novamente realizada na terceira aula. Por fim, a quarta atividade, assim como a prática de árvore de decisão, conteve alguns erros na estruturação da árvore e na escolha dos atributos usados para distinguir as classes. Reiterou-se na aula seguinte a importância de escolher atributos que possibilitem uma maior distinção entre as classes, assim como a necessidade de conexão entre os ramos e nós de decisão da árvore.

Apesar da existência de erros dessa natureza, os resultados obtidos demonstram um bom desempenho por parte dos alunos desde a primeira aula, tanto na execução das práticas quanto nas respostas das atividades. O fato de conceitos intrínsecos ao campo de estudo de IA serem menos presentes no cotidiano das pessoas torna esses resultados ainda mais expressivos, o que demonstra a capacidade de pleno exercício de habilidades como raciocínio e abstração por parte das pessoas idosas.

Dessa forma, os resultados obtidos conversam com as descobertas e experiências relatadas nos trabalhos relacionados analisados. Foi possível constatar o interesse do público idoso em aprender essa nova tecnologia, incentivar a sua autonomia e promover um ambiente de ensino estimulante.

6. Considerações finais

Mesmo com a dificuldade em encontrar estudos relacionados ao ensino de IA especificamente para o público idoso e fazer um comparativo com os resultados do presente artigo, ainda é perceptível a notável progressão de conhecimento na turma analisada. Como possibilidade de trabalho futuro, salienta-se a continuação da pesquisa através da aplicação de formulário final, assim como a expansão para turmas futuras, com experimentação de novos conteúdos, levando em consideração sugestões feitas pelos alunos. Essas melhorias podem servir como base para validar a metodologia utilizada, criando, assim, a possibilidade de replicação em outros projetos de inclusão digital no país. Reforça-se que o ensino de inteligência artificial para o público 60+ é viável e que há grande espaço a ser explorado por outras iniciativas no âmbito da gerotecnologia.

Referências

- Bernardo, J., Moura, B., Mattos, R., Fialho, I., Brito, K., Pinheiro, M., Pessoa, M. (2024) “Defensor Digital 60+: uma estratégia de inclusão digital da pessoa idosa”, In: Anais do XXX Workshop de Informática na Escola (WIE 2024), Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 635–645.
- Carvalho, V. D., Reis, L. P. S., Silva, M. F. L., Indalécio, C. L., Rodrigues, K. R. H, Valem, L. P. (2025) “Informática para Terceira Idade - Socialização e Inclusão Digital do Público Idoso”, In: Anais Estendidos do XXXI Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web (W4E 2025), Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, pages 202–208.
- Guimarães, F. T., Ito, G. C., Yamanoe, M. C. P. (2019) “Inclusão Digital na Terceira Idade: Considerações sobre a Experiência com a Informática”, In: Anais do XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019), Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 964–973.
- Hauk, N., Hüffmeier, J., Krumm, S. (2018) “Ready to be a silver surfer? A meta-analysis on the relationship between chronological age and technology acceptance”. *Computers in Human Behavior*, Amsterdam, v. 84, p. 304-319.
- Medeiros, B. M., Lima, F. C. N., Cardoso, R. M. M., Campos, S. C. G., Fernandes, V. E. G., Nunes, I. D. (2024) “Da Teoria à Prática: Resultados de uma Metodologia de Ensino de Pensamento Computacional para Pessoas Idosas”, In: Anais do XXXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2024), Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 2506–2518.
- Oliveira, A. S., Silva, A. C. D., Silva, C. C. N., Santos, D. O., Araújo, D. S., Santos, E. S., Rodrigues, E. M. O., Oliveira, I. V. A., Oliveira, M. S., Silva, M. E. P., Martins, I. S. N. (2026) Tecnologia e Envelhecimento: A Inclusão Digital como Caminho para a Dignidade e a Participação Social da Pessoa Idosa. *Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences*. v. 8, n. 4, p. 546-555.
- Silva, W. R. P., Silveira, I. C., Monegate, E. F. N., Santiago, G. M., Cassol, S. (2023) “Construindo o Futuro da Educação: guiando o aprendizado com inteligência artificial”, In: Anais do XX Congresso Latino-Americano de Software Livre e Tecnologias Abertas (Latinoware 2023), Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, p. 186–189.

Declaração sobre uso de Inteligência Artificial

Declaramos que não foi usada inteligência artificial para gerar textos na escrita do presente artigo.