



21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS:  
DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XXI

## Da concepção à curadoria: a trajetória de um grupo PET no desenvolvimento de jogos educativos e a proposição de uma mostra universitária<sup>1</sup>

Autores(as): GONÇALVES, A. B. M.<sup>2</sup>; MOLEZOM, L. S.<sup>2</sup>; SILVA, J. C. R. da<sup>2</sup>; SILVA, L. S. da<sup>2</sup>; SOARES, C. I.<sup>2</sup>; ORLANDO, S. M. G.<sup>3</sup>

<sup>2</sup>Grupo PET Dimensões da Linguagem, UFRRJ, Campus SEDE; <sup>3</sup>Tutor(a) do Grupo PET Dimensões da Linguagem, UFRRJ, Campus SEDE.

E-mail: [biamacena15@gmail.com](mailto:biamacena15@gmail.com), [luisamolezom@ufrj.br](mailto:luisamolezom@ufrj.br), [josuecustodio.398@gmail.com](mailto:josuecustodio.398@gmail.com), [leonardossilva@ufrj.br](mailto:leonardossilva@ufrj.br), [caioimmanuel@gmail.com](mailto:caioimmanuel@gmail.com), [siprema73@gmail.com](mailto:siprema73@gmail.com), [petdimensoesdalinguagem@ufrj.br](mailto:petdimensoesdalinguagem@ufrj.br).

**RESUMO:** Este trabalho apresenta a trajetória do grupo PET Dimensões da Linguagem (UFRRJ) no desenvolvimento de jogos educativos analógicos, culminando na I Mostra de Jogos Ruralinos, em 2025, durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT). Baseado em relato de experiência, o estudo descreve o percurso de pesquisa e extensão que consolidou a ludicidade como ferramenta pedagógica e resultou na criação de jogos como “Personalidades Negras” e “Geoexplora”. A experiência evidencia o potencial dos jogos analógicos na inovação educativa e na articulação de uma rede colaborativa de criadores e pesquisadores na universidade, permitindo explorar o jogo como recurso educativo para diferentes faixas etárias.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Inovação Pedagógica; Extensão Universitária; Jogos Analógicos.

### From conception to curation: the trajectory of a PET Group in the development of educational games and the proposal of a university exhibition

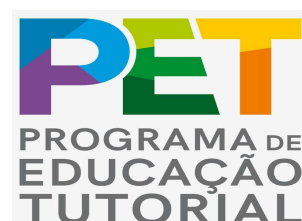
**ABSTRACT:** This study presents the trajectory of the PET Dimensões da Linguagem group (UFRRJ) in the development of analog educational games, culminating in the First Rural Game Exhibition in 2025, during the National Week of Science and Technology (SNCT). Based on an experience report, the study describes the research and outreach process that consolidated playfulness as a pedagogical tool and resulted in the creation of games such as “Personalidades Negras” and “Geoexplora.” The experience highlights the potential of analog games in educational innovation and in fostering a collaborative network of creators and researchers within the university, allowing the exploration of games as educational resources for different age groups.

**Keywords:** Playfulness; Pedagogical Innovation; University Extension; Analog Games.

<sup>1</sup> Área do conhecimento: Ciências Humanas (7.00.00.00-0)/Educação (7.08.00.00-6); Ensino-aprendizagem (7.08.04.00-1); Métodos e técnicas de ensino (7.08.04.00-1). ODS: Educação de qualidade.



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF





21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XXI

### **Introdução: da criação de jogos à iniciativa de trabalhar em rede**

O grupo PET Dimensões da Linguagem, de natureza interdisciplinar e situado na modalidade Conexões, como um dos 15 grupos PET da UFRRJ, é formado, há 13 anos, por estudantes de diversos cursos da universidade e baseia seus projetos extracurriculares no tripé Educação, Comunicação e Cultura, sem perder de vista a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

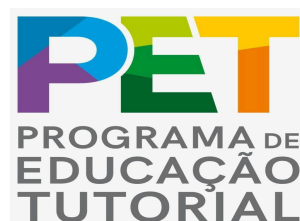
Temos, desde 2023, explorado o desenvolvimento de jogos educativos analógicos como uma estratégia pedagógica que valoriza a ludicidade e o engajamento acadêmico em contraponto à hegemonia digital. A primeira iniciativa, o protótipo “Personalidades Negras” (2023), foi um projeto-piloto que levou os membros do nosso grupo, à época, a tatear o design educativo e o potencial dos jogos de cartas como ferramentas de reflexão crítica sobre representações de gênero e raça na ciência. Trata-se de um jogo de cartas que apresenta personalidades negras brasileiras, o objetivo é, por meio de algumas dicas dispostas nas cartas, descobrir quem é a personalidade negra que está no verso.

Em 2024, o projeto avançou com a criação do “Geoexplora”, um novo jogo de cartas que uniu graduandos de Jornalismo, Geografia e Belas Artes. Inspirado no formato do GeoGuessr, a proposta transcende a simples identificação de locais geográficos, propondo, por meio de 40 cartas, uma análise aprofundada de aspectos culturais, sociais e econômicos de paisagens do Sul Global em oposição ao Norte Global.

Premiado como melhor trabalho na Reunião Anual de Iniciação Científica (RAIC) 2024, o “Geoexplora” passou por experimentações de *gameplay* em conjunto com a comunidade acadêmica no dia 11 de junho de 2025 durante o evento da UFRRJ chamado “Semana Rural”, consolidando o interesse de nosso grupo em continuar a criar e experimentar novos jogos. Sempre com uma temática social e um caráter mais crítico, com foco na cidadania e em pautas transversais que atravessam os interesses transformadores do século XXI.



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF





21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XXI

Visando expandir o diálogo na universidade, o grupo PET Dimensões está organizando, junto a demais grupos PET da universidade (somos 15 ao total), a Mostra de Jogos Rurais da UFRRJ, a ser realizada na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT) de 2025. O evento está datado para acontecer, das 14h às 18h, no dia 22/10, nos corredores do ICHS (Instituto de Ciências Humanas e Sociais da UFRRJ). Será um evento aberto ao público, sem necessidade de inscrição, no entanto, estima-se a participação de, aproximadamente, 80 pessoas.

Este evento surge, assim, como uma ação colaborativa em rede, organizada em parceria com múltiplos grupos PET, PIBID, residência pedagógica da UFRRJ, laboratórios e cursos da universidade. O objetivo é criar um espaço de exposição e experimentação (gameplay) que funcione como um primeiro mapeamento do estado da arte da criação de jogos na instituição, fomentando a troca de saberes e fortalecendo esta linha de pesquisa e ensino.

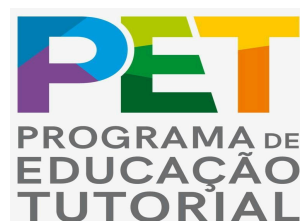
Este resumo expandido, portanto, detalha não só a trajetória de nosso grupo neste processo de criação e testagem de jogos analógicos educativos, como reflete o papel dos jogos no contexto da cultura digital e descreve o contexto que levou à proposição da Mostra e seus objetivos como catalisadora de futuras investigações.

### **Metodologia**

Para explicar o processo de criação e expansão dos jogos no interior dos grupos PET, recorreremos ao Relato de Experiência como procedimento metodológico de descrição. Segundo Mussi, Flores e Almeida (2021), o Relato de Experiência é uma proposição de natureza narrativo-descritiva e reflexiva, que se fundamenta e valoriza o saber prático e vivenciado. Dessa forma, permite-se uma reflexão aprofundada sobre as intervenções realizadas, especialmente no campo educacional multidisciplinar do grupo PET Dimensões. Essa abordagem se ancora na compreensão da experiência prática através da ferramenta dos jogos educacionais analógicos, que apoiam tanto a formação quanto o aprendizado (Dewey, 2023). Enfatiza-se a reflexão sobre a ação como um meio crucial para a construção do



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF





conhecimento profissional (Schön, 1992).

O relato de experiência descreve as ações realizadas, evidencia o processo de construção dos jogos e suas fundações, sendo assim uma reconstrução analítica, experimental, reflexiva e observatória como pilar fundamental do projeto, em que a concepção de experiências é amparada como base de aprendizagem (Dewey, 2023), constituída a partir do sujeito ativo e do contexto da utilização dos jogos educacionais analógicos. Neste caso, visamos, sobretudo, com a RE, descrever os processos que levaram à criação do principal jogo criado pelo grupo, o “Geoexplora”.

É importante salientar que este processo - tanto o da criação quanto o ato de jogar - não visa somente o prazer pelo prazer, mas sim, fornecer possibilidades de aprendizado através do jogar. “Através dos jogos, a criança aprende brincando, ela inventa, descobre, aprende e valida suas habilidades, explora potencialidades e sua afetividade se harmoniza em relação a si próprio e ao outro” (Franco *et al.*, 2018, p. 2).

Propondo uma perspectiva mais abrangente, no ato de jogar e inventar não consideramos apenas a criança, mas também o adolescente, o adulto e o idoso. Entendendo o jogo como um mecanismo lúdico de estímulos, visando fornecer prazer no processo de ensino-aprendizagem para distintas fases do desenvolvimento humano.

### **Resultados e discussão**

O jogo “Geoexplora” foi pensado e elaborado, a princípio, por petianos de nosso grupo, estudantes do curso de Geografia e Belas Artes, que se uniram através de um pensamento em comum: colocar em evidência aspectos físicos, sociais e culturais de países do chamado “Sul Global”, ao passo que essas características se sobressaíam sobre um senso comum criado ao longo dos anos e da propaganda negativa que a nós é apresentada.

Pode-se dizer que a inspiração inicial para elaborar o jogo se deu através dos vídeos produzidos pelo criador de conteúdo digital Paschoal. Sua página no Instagram “Geopasch”, atualmente com 620 mil seguidores, é voltada para a divulgação de vídeos e, num desses, o próprio criador se apresenta jogando GeoGuessr. O jogo em questão trata-se de uma



21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XXI

plataforma digital onde, por meio do navegador, o usuário é deslocado aleatoriamente para um lugar do globo que tenha disponibilidade de imagens geradas pelo Google Street View. O objetivo central é adivinhar o local exato (ou mais próximo possível) no qual o jogador foi deixado. O usuário tem a possibilidade de movimentar a tela para qualquer direção, bem como utilizar a ferramenta de zoom para tentar se localizar através de placas ou algum aspecto físico da paisagem; porém, não é possível se deslocar pelo mapa. Sendo assim, quanto mais próximo da localização correta o jogador indicar, maior a sua pontuação.

Tendo o GeoGuessr como principal referência, o grupo optou pela criação de um jogo analógico, visto que era uma preocupação frequente do nosso grupo o debate sobre o que chamamos de “excesso de digitalização” no que tange ao contato interpessoal, fator que foi agravado no pós-pandemia. Tendo isso em mente, optamos pela criação de um jogo no qual o contato presencial entre os participantes seria imprescindível. Dessa forma, escolhemos adaptar uma ideia digital para uma aplicação analógica através do jogo de cartas.

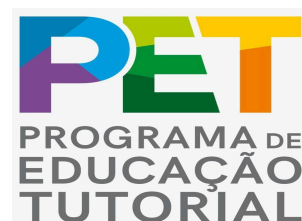
Por meio de uma série de encontros, os petianos decidiram que o jogo, a princípio, contaria com 20 cartas divididas por temáticas. Sendo assim, optou-se pela produção de dez cartas por tema, que são: paisagem natural, aspectos culturais, paisagem urbana e tecnologia e transporte.

Como o grupo contava com a participação de quatro alunos, cada um ficou responsável por um tema, que foi dividido por cores. Dessa forma, cada aluno ficou encarregado de todo o processo criativo desses temas, exercitando sua autonomia desde a escolha do local, das imagens e da produção do texto que se correlacionava com cada imagem. À medida que essas informações eram coletadas, havia também um momento de conversa entre os alunos para lapidar as escolhas e compartilhar opiniões. Posteriormente, as cartas foram ampliadas para 40 e uma equipe de petianos de jornalismo entrou para revisar e dar mais precisão informacional aos textos.

O “Geoexplora” foi elaborado, assim, para ser uma ferramenta pedagógica voltada a desmistificar o olhar que nós temos para com países do chamado “Sul Global”, países que, apesar de não estarem localizados obrigatoriamente no hemisfério sul, se enquadram nessa



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF



denominação por conta de seu papel histórico na Divisão Internacional do Trabalho (DIT) e no sistema capitalista mundial. Dessa maneira, ao inserirmos imagens nas quais, pelo senso comum, não representam determinado país, o jogador tende a modificar sua ótica e seguir na contramão do que o conhecimento popular, por vezes incorreto, propaga.

Na imagem abaixo está representada uma das cartas que o grupo produziu para a coleção do jogo. Na frente da carta consta uma foto representando a localidade escolhida, bem como algumas opções para o jogador tentar adivinhar a alternativa correta. No verso de cada carta consta um pequeno texto incluindo algumas informações a respeito do tema.



Figura 1 – Exemplo de carta do jogo pertencente à modalidade “representação cultural” (artes criadas por petianos de Belas Artes do PET Dimensões). A proposta busca ampliar o repertório geográfico e promover uma leitura crítica do espaço a partir de lugares diversos e pouco conhecidos.

A partir, portanto, da análise de paisagens contidas em cartas geográficas, podemos estimular uma percepção mais detalhada dos diversos processos que moldam o território. Ao envolver os participantes nesse tipo de análise, despertamos neles um interesse genuíno por essa área de conhecimento, tornando o aprendizado uma jornada de descobertas e reflexões. No entanto, para que esse olhar seja realmente significativo, é importante mudar a forma como observamos e interpretamos as paisagens.

## Conclusão

O grupo PET Dimensões, e toda a equipe interna petiana participante da comissão, percebe a Mostra de Jogos Ruralinos, a ser realizada em 22 de outubro de 2025, como uma



21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS: DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XXI

iniciativa que trará muitos frutos ao projeto de pensar a temática dos jogos educativos, presentes no grupo desde 2023.

Primeiramente, porque a mostra, organizada por nosso grupo PET, funcionará como um espaço de exposição para os projetos desenvolvidos na universidade, oferecendo um panorama da produção atual. Em segundo lugar, e de igual importância, será um ambiente de interação no qual equipes expositoras e visitantes poderão testar os jogos e trocar experiências, fomentando uma rede de colaboração.

O evento será, nesse sentido, um espaço ativo de gameplay, com uma curadoria que, embora aberta a produções digitais, concederá ênfase aos jogos analógicos. Essa escolha se fundamenta na valorização da interação humana presencial. Em contraponto à cultura mobile e à primazia das telas, os jogos analógicos exigem presença compartilhada, diálogo e negociação face a face, tornando-se ferramentas poderosas para o desenvolvimento de competências socioemocionais. Complementarmente, os jogos digitais presentes terão o objetivo de demonstrar o potencial da tecnologia para criar simulações complexas e experiências de aprendizagem adaptativas, com feedbacks instantâneos que seriam inviáveis no plano físico.

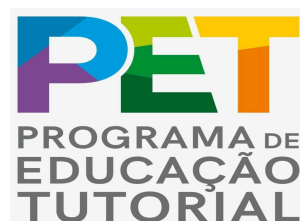
A diversidade temática e de formatos será um pilar da Mostra. O inventário de jogos já confirmados abrange áreas como ciências, meio ambiente, saúde, acessibilidade, cultura popular e raciocínio lógico, com abordagens críticas sobre as relações Norte-Sul Global. O público poderá experimentar desde jogos de tabuleiro e cartas até dominós inclusivos em Libras e Braille, além de quizzes e desafios digitais. Dessa forma, a Mostra reafirma o papel do jogo como uma ferramenta versátil para a aprendizagem, a inclusão e o fortalecimento da convivência social no ambiente acadêmico.

### **Agradecimentos**

O grupo PET DIMENSÕES DA LINGUAGEM agradece a oportunidade de desenvolver seus projetos, com o apoio da UFRRJ e do MEC/ FNDE.



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF





21 A 23 DE NOVEMBRO DE 2025  
XXX ENAPET

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DIREITOS HUMANOS:  
DESAFIOS ÉTICOS PARA O SÉCULO XXI

## Referências

FRANCO, Magda Aparecida de Oliveira *et al.* Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. V **CONEDU**, [s. l.], 2018.

DEWEY, John. **Experiência e educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2023.

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico.

**Revista Práxis Educacional**. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, BA, 2021.

Disponível em:

[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2178-26792021000500060#aff2](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-26792021000500060#aff2).

Acesso em: 7 out. 2025.

SCHÖN, Donald A. **The reflective practitioner: how professionals think in action**. 1. ed.

Londres: Routledge, 1992.



XXX ENCONTRO NACIONAL DOS GRUPOS PET  
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UnB)  
Campus Darcy Ribeiro, Asa Norte  
70910-900, Brasília - DF

