Hackathon APedê: crianças criando tecnologia diante dos desafios ambientais da inteligência artificial

Paula Peclat

Crivum TC54 · DOI 10.67665/crivum.f0rvyvxs · publicada em 29/09/2026

Hackathon APedê: crianças criando tecnologia diante dos desafios ambientais da inteligência artificial
Sep 29, 2026 · @Paula Identificação

Resumo

Este relato apresenta um hackathon realizado com 20 crianças do Brasil e de Portugal, alunas de aulas online de criação de tecnologias digitais, que desenvolveram projetos sobre os impactos ambientais do avanço da inteligência artificial. A partir de uma reportagem do Jornal Nacional, as crianças investigaram o aquecimento local provocado pelos data centers e o uso de energia renovável, criando soluções em ambientes digitais que já conheciam e com apoio de ferramentas de IA. Das 6 equipes formadas, 5 entregaram projetos funcionais, e a identificação de um backdoor em um dos projetos transformou-se em conteúdo de aprendizagem sobre cibersegurança. Por fim, o caso mostra como experiências desse tipo fundamentam a criação da plataforma APedê Digital, voltada à criação tecnológica da infância à vida adulta.

CampoInformação FormatoRelato de Caso OrganizaçãoEducação Tecnológica Paula Peclat, em transição para a plataforma APedê Digital AutoraPaula Peclat ÁreaEducação tecnológica para crianças Período do casoJulho e agosto de 2026 Palavras-chaveeducação tecnológica, infância, hackathon, inteligência artificial, sustentabilidade, cibersegurança Hackathon APedê: crianças criando tecnologia diante dos desafios ambientais da inteligência artificial Page 1 of 4 Contexto A Educação Tecnológica Paula Peclat oferece aulas online de criação de tecnologias digitais para crianças no Brasil e em Portugal, com ensino de Python, Roblox/Luau, GDevelop, microStudio e MakeCode Arcade. Em vez de se opor ao uso que as crianças fazem de jogos e ambientes digitais, a proposta parte justamente daquilo que elas já conhecem e gostam, de modo que esse repertório se torne contexto para a criação de novas tecnologias.

Essa escolha responde a uma lacuna frequente na educação tecnológica, na qual as crianças são tratadas como usuárias de tecnologia, enquanto raramente são convidadas a criá-la e a refletir sobre seus efeitos no mundo.

Problema O desafio pedagógico era mobilizar crianças com pelo menos seis meses de aulas em uma experiência coletiva de criação, de modo que utilizassem ambientes familiares e ferramentas de inteligência artificial para enfrentar um problema real. Além disso, as aulas acontecem de forma individual e remota, o que tornava necessário criar condições para o trabalho em equipe entre crianças de países e fusos horários diferentes.

Por isso, escolhemos uma questão que envolve diretamente a tecnologia que as próprias crianças utilizam, isto é, os impactos ambientais do avanço da inteligência artificial e sua relação com a sobrevivência da humanidade.

Ação Participaram 20 crianças, organizadas em 6 equipes formadas de acordo com a disponibilidade de horário, o que reuniu na mesma equipe alunos do Brasil e de Portugal. A atividade foi conduzida em quatro etapas.

1. Na reunião de orientação, a problemática foi apresentada por meio de uma reportagem

do Jornal Nacional, que serviu como ponto de partida para a discussão com as crianças.

2. Em seguida, as equipes receberam o tema, que tratava do aquecimento local

provocado pela alta temperatura dos data centers e do uso de energia renovável como caminho possível.

Hackathon APedê: crianças criando tecnologia diante dos desafios ambientais da inteligência artificial

3. Durante o recesso escolar, cada equipe desenvolveu seu projeto nos ambientes de

programação com que já trabalhava em aula, utilizando ferramentas de inteligência artificial para criar gamificações e apoiar a solução de problemas técnicos.

4. Por fim, os projetos foram entregues em agosto, testados e avaliados quanto ao

funcionamento, à completude e à segurança.

Resultados

O projeto que apresentou um backdoor abriu espaço para discutir cibersegurança com toda a turma, de modo que a falha deixou de ser apenas um erro e passou a ser conteúdo de aprendizagem. Por essa razão, a entrega da premiação contou com a participação especial do Cibernauta, personagem que representa a navegação segura e que reforçou com as crianças a importância de proteger aquilo que se cria. Além das 4 equipes premiadas, um aluno recebeu o prêmio Cibernauta como destaque do hackathon.

A divulgação da experiência nas redes sociais ampliou a visibilidade da iniciativa, o que gerou novos seguidores e oportunidades, entre elas contatos com famílias interessadas nas aulas e a participação em eventos de inovação e educação.

Lições aprendidas A primeira lição é que a formação de equipes por disponibilidade de horário, e não por país, favoreceu a colaboração entre crianças brasileiras e portuguesas, que passaram a negociar ideias e a dividir tarefas com colegas de outra realidade.

IndicadorResultado Crianças participantes20, do Brasil e de Portugal Equipes formadas6 Projetos funcionais5 Projetos premiados por entrega completa e sem erros Projetos com falha de segurança identificada1, com backdoor Hackathon APedê: crianças criando tecnologia diante dos desafios ambientais da inteligência artificial Page 3 of 4 Além disso, partir de uma reportagem sobre um problema real aumentou o engajamento, porque as crianças reconheceram que a tecnologia que usam no dia a dia também produz efeitos sobre o ambiente e sobre a vida das pessoas.

O caso do backdoor mostrou ainda que o erro, quando tratado coletivamente, se torna uma oportunidade de aprendizagem, de modo que a cibersegurança passou a fazer parte do processo de criação e não apenas de uma aula isolada.

Por fim, o uso de ferramentas de inteligência artificial exigiu mediação docente constante, pois as crianças precisaram aprender a avaliar e a corrigir o que a IA sugeria, em vez de apenas aceitar suas respostas.

Desdobramento Experiências como esta fundamentam a criação da plataforma APedê Digital, voltada à criação tecnológica da infância à vida adulta. Assim, a plataforma não surge como uma estrutura desconectada das formas de aprender, mas nasce de casos concretos em que aulas individuais e ações em grupo se articulam como movimentos que geram aprendizagem e desenvolvimento humano.

Nesse sentido, o hackathon funciona como um modelo replicável dentro da plataforma, pois combina um problema real, ambientes que as crianças já conhecem, uso orientado de inteligência artificial e colaboração entre países.

Hackathon APedê: crianças criando tecnologia diante dos desafios ambientais da inteligência artificial Page 4 of 4

[conteúdo visual do documento] [página 1]

Tabela — Identificação

| Campo | Informação | |---|---|

Formato	**Relato de Caso**
Organização	Educação Tecnológica Paula Peclat, em transição para a plataforma APedê Digital
Autora	Paula Peclat

Formato	**Relato de Caso**
Área	Educação tecnológica para crianças
Período do caso	Julho e agosto de 2026
Palavras-chave	educação tecnológica, infância, hackathon, inteligência artificial, sustentabilidade, cibersegurança

[página 3]

Tabela — Resultados

| Indicador | Resultado | |---|---|

Crianças participantes	**20, do Brasil e de Portugal**
Equipes formadas	6
Projetos funcionais	5
Projetos premiados por entrega completa e sem erros	4
Projetos com falha de segurança identificada	1, com backdoor