

RECURSOS DE APOIO

Atividade: IA, super-heroína ou vilã?

Questões de debate: Vilã

Narrativa 1: O carro sem condutor

1. O que acontece se o carro se enganar no caminho?
2. Quem é o culpado se houver um acidente?
3. Alguém pode "mexer" no carro de longe para fazer mal?

Narrativa 2: O robô que cuida da avó

1. A avó pode sentir-se sozinha sem pessoas de verdade?
2. O robô percebe se a avó está triste?
3. O robô pode cometer erros perigosos?

Narrativa 3: O jogo que conhece o jogador

1. O jogo sabe demasiado sobre o que fazemos?
2. Será que o jogo faz de propósito para jogarmos mais tempo?
3. Quem fica com as informações do jogador?

Narrativa 4: O assistente que escuta tudo

1. Pode ouvir conversas sem querer?
2. O que fazem com aquilo que o assistente ouve?
3. É perigoso termos sempre um aparelho a escutar?

Narrativa 5: O professor digital

1. Um computador pode ser tão bom como um professor de verdade?
2. Todos os alunos têm acesso fácil a essa aplicação?
3. E se o computador ensinar coisas erradas?

Narrativa 6: A máquina que faz arte

1. A arte feita por máquinas vale tanto como a que é feita por pessoas?
2. Pode acabar com o trabalho dos artistas?
3. A máquina pode copiar trabalhos de outros sem pedir?

Narrativa 7: O anúncio perfeito

1. Será que nos fazem querer comprar mais do que precisamos?
2. Usam o que sabemos para nos convencer a comprar?
3. Para onde vão as informações sobre o que vemos?