



SAPIENTIA: Arquitetura de uma Práxis Digital para a Deliberação Moral via Raciocínio

Crítico

Laura Maltarolli¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

Este artigo apresenta os fundamentos e a arquitetura da Sapiencia, uma intervenção epistemológica digital projetada para reconfigurar a pedagogia da filosofia, ao transitar de um exercício de erudição teórica à práxis. Confrontando a crescente dissociação entre o pensamento ético e o discurso público, a Sapiencia propõe um ecossistema digital que capacita o usuário no cultivo da racionalidade crítica. A Sapiencia opera na confluência de três eixos: (i) módulos interativos de alta complexidade, que engajam o usuário em atos de deliberação moral; (ii) um agente de Inteligência Artificial Socrática, baseado em LLMs; e (iii) um conjunto de ferramentas metacognitivas, como um construtor de dilemas e uma crítica interativa ao consequencialismo simplista. Desenvolvida em Python/Django, a proposta funciona como um laboratório para a ética experimental. O projeto, portanto, não visa ensinar filosofia, mas cultivar filósofos – sujeitos capazes de integrar análise racional e deliberação ética à sua própria existência.

Palavras-chave: Inteligência Artificial Socrática; Metacognição; Epistemologia Aplicada; Deliberação Moral; Pensamento Sistêmico.

1. INTRODUÇÃO

A contemporaneidade, marcada pela aceleração informacional e pela erosão da esfera pública, impõe um desafio fundamental à formação do sujeito ético. Esse desafio se manifesta, sobretudo, no declínio da capacidade de deliberação racional, de análise de premissas e de construção de argumentos válidos, o cerne do pensamento crítico, que regrediu de prática cívica concreta a mera aspiração idealizada. Esta erosão das competências críticas e empáticas constitui uma ameaça estrutural à vitalidade democrática contemporânea (NUSSBAUM, 2012). Neste contexto, a filosofia, historicamente a propedêutica da vida examinada, arrisca sua relevância ao se confinar a uma prática acadêmica de erudição histórica (VASCONCELLOS, 2004).

O projeto Sapiencia emerge como uma resposta a esta crise. Ele se constitui como uma iniciativa teórico-prática que postula que o ambiente digital, frequentemente cúmplice na atrofia do raciocínio, pode ser reconfigurado como um ginásio ético — espaço de cultivo da deliberação moral. O objetivo da Sapiencia é, portanto, arquitetar um ecossistema digital onde a filosofia é uma ferramenta ativa de cognição, convidando o usuário a exercitar, em simulação prática, o tipo de juízo moral que fundamenta o imperativo categórico e a deliberar sobre a própria *eudaimonia*.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este projeto articula-se na interseção de três domínios teóricos: a pedagogia

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: laura.maltarolli@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

²Orientador, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

socioconstrutivista, os estudos de design de engajamento e a filosofia moral aplicada. No campo pedagógico, a Sapientia mobiliza uma abordagem socioconstrutiva, inspirada em Vygotsky (1998), centrada na mediação simbólica e na construção do conhecimento por meio da interação social. A essa base, soma-se o ideal da pedagogia da autonomia de Freire (1996), que concebe a reflexão crítica sobre a própria prática como condição para uma educação libertadora. Dada a natureza intelectualmente exigente da proposta, a adesão do usuário é fomentada por princípios de design interativo, que orientam a criação de um ambiente que promove clareza de metas, retorno significativo e senso de agência (DETERDING *et al.*, 2011).

O conteúdo que nutre essa estrutura, por sua vez, não é tratado como dogma, mas como um conjunto de ferramentas analíticas, ecoando a visão da filosofia como método investigativo (LIPMAN, 1995). A plataforma instrumentaliza três grandes estruturas de análise ética. O ponto de partida é a ética das virtudes aristotélica (ARISTÓTELES, 1973). Sobre essa base, a análise avança com a deontologia kantiana, Kant (2003) e, por fim, com o consequencialismo utilitarista (MILL, 2000). O diálogo para aplicar essas "lentes" ecoa a concepção de Bakhtin (1992), na qual o sentido emerge da interação entre vozes plurais e tensionadas.

3. MATERIAL E MÉTODOS

A materialização da Sapientia seguiu um sistemático delineamento metodológico, mobilizando os preceitos da Engenharia de Software propostos por Pressman (2011) e um compromisso com a "ética *by design*". A etapa de modelagem focou na tradução dos fundamentos conceituais da filosofia moral em uma arquitetura de sistema congruente com seus fundamentos epistêmicos, utilizando a Linguagem de Modelagem Unificada (UML).

A implementação tecnológica baseou-se em uma arquitetura de serviços desacoplados (*front-end* em HTML5, CSS3, JavaScript e *back-end* em Python/Django, PostgreSQL). O componente mais inovador da plataforma é seu agente socrático computacional, uma IA (LLM) cuja diretriz é refinada por meio de engenharia de *prompt*. As interações com o agente socrático ocorrem em tempo real através de chamadas à API do Google Gemini para desenvolvedores, com *prompts* gerados dinamicamente pelo *back-end*.

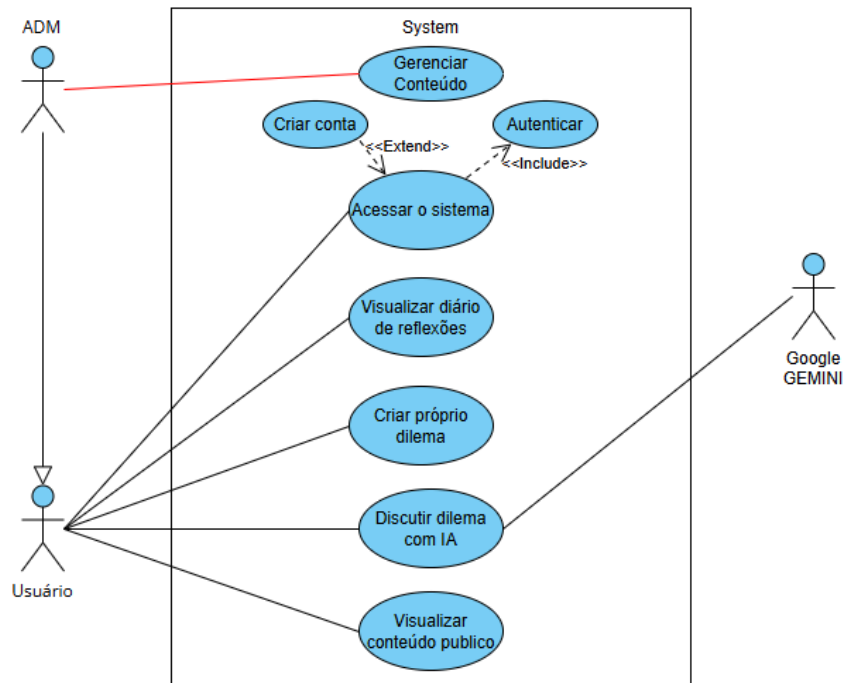
Transversalmente ao desenvolvimento, um estrito protocolo de ética de dados rege a plataforma. A escolha da API foi estratégica para garantir que, conforme sua política oficial, nenhuma interação do usuário seja utilizada para o treinamento do modelo. Adicionalmente, o consentimento informado é assegurado de forma explícita, exigindo o aceite dos "Termos de Uso" e da "Política de Privacidade" como etapa obrigatória no ato do cadastro, em total conformidade com a LGPD.

Figura 1: tela principal da aplicação



Fonte: dos autores

Figura 2: diagrama de Caso de Uso



Fonte: dos autores

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado primário do projeto é uma arquitetura funcional que promove uma "fenomenologia da práxis ética" – uma vivência encarnada do pensamento filosófico em ação. A plataforma insere o usuário em dispositivos como o Laboratório de Dilemas e a inovadora Fábrica de Dilemas, onde o usuário assume o papel de sujeito ativo do conhecimento, à maneira da epistemologia genética de Piaget (PIAGET, 1994). Para aprofundar a jornada, um Mentor Socrático de IA atua como parceiro dialético; a Calculadora de Pontos Éticos, por sua vez, atua como sátira interativa aos limites de um consequencialismo quantitativo ao estilo de Bentham, inspirada na abordagem popularizada por *The Good Place* (SCHUR, 2016).

As implicações desta arquitetura de dispositivos são multifacetadas. No plano pedagógico,

as ferramentas operacionalizam o socioconstrutivismo (VYGOTSKY, 1998). No plano científico, a plataforma se estabelece como um "laboratório digital" para a ética experimental, inaugurando um campo fértil para investigações empíricas sobre a deliberação moral, ecoando a concepção dialógica de Bakhtin (1992). O conjunto de dispositivos configura uma experiência cognitiva na qual pensar torna-se, simultaneamente, ato ético e gesto político.

5. CONCLUSÃO

A Sapiencia, em sua essência, transcende a categoria de software educacional para se apresentar como um protótipo inicial de uma epistemologia digital emergente, na qual o "saber" é inseparável da práxis reflexiva. O projeto demonstra a viabilidade de se arquitetar tecnologias que não visam a eficiência, mas o aprofundamento do raciocínio complexo e da condição humana.

Embora o protótipo atual possua limitações inerentes, como a necessidade de validação pedagógica formal, ele estabelece uma sólida prova de conceito. Reconhece-se, contudo, que o uso de IA em contextos formativos exige constante vigilância ética quanto à neutralidade dos *prompts* e à adequação dos dilemas à diversidade dos usuários. Oferece-se, assim, não como uma resposta final, mas como um modelo para futuras intervenções digitais que ousem resgatar a centralidade da deliberação e da autoconsciência, em uma era que insiste em nos fazer esquecer.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. Ética a Nicômaco. São Paulo: Abril Cultural, 1973.
- BAKHTIN, M. Estética da Criação Verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. ACM, 2011.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KANT, I. Fundamentação da Metafísica dos Costumes. Petrópolis: Vozes, 2003.
- LIPMAN, Matthew. O pensar na educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- MILL, J. S. O Utilitarismo. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- NUSSBAUM, Martha C. Sem fins lucrativos: por que a democracia precisa das humanidades. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2015.
- PIAGET, J. O Juízo Moral na Criança. 4ª ed. São Paulo: Summus, 1994.
- PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional. 7ª ed. Porto Alegre: McGraw-Hill, 2011.
- SCHUR, Michael (Criador). The Good Place. [Série de televisão]. NBC, 2016-2020.
- VASCONCELLOS, C. S. Ética e Filosofia na Prática Educativa. São Paulo: Autores Associados, 2004.
- VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.