



Ação de Formação: Criação de recursos audiovisuais com aplicações suportadas por inteligência artificial

Modalidade: Oficina de Formação

Formador(a): Ricardo Cruz

Duração: 50 horas de formação (25h presenciais e 25h de trabalho autónomo)

Destinatários: Educadores de Infância, Professores do Ensino Básico e Secundário, Professores de Educação Especial e Professores de Tecnologias Especiais

Creditação: 50 horas de formação (releva para efeitos do art.º 8.º e não releva para o art.º 9.º do RJFC (D.L. n.º 22/2014) – Registo: CCPFC /ACC-136757/25)

Local de realização: Centro de Formação Aurélio Paz dos Reis

Objetivos

1. Desenvolver competências dos formandos no uso de IA para diversificar estratégias de aprendizagem, com enfoque na criação de conteúdos audiovisuais adaptáveis, resultando na implementação de estratégias pedagógicas inovadoras.
2. Capacitar os formandos para a criar de materiais que atendam a uma ampla gama de necessidades educacionais, incluindo apoio a alunos com dificuldades de aprendizagem, competências variadas e contextos socioculturais distintos, incluindo alunos estrangeiros cuja língua materna não é o português ou é uma variedade de português diferente do português europeu.
3. Incentivar a aplicação de novas abordagens pedagógicas, explorando o potencial da IA para dinamizar o ensino e aumentar a participação ativa dos alunos.
4. Orientar os formandos na aplicação de técnicas que utilizem IA para melhorar o envolvimento dos alunos, a sua retenção de conhecimentos e desenvolvimento de competências, tornando a aprendizagem mais interativa e eficaz.

Conteúdos

- Introdução aos princípios básicos da IA e sua aplicação na criação de recursos audiovisuais.
 - Exploração de aplicações de IA para personalização e adaptação de conteúdos visuais e sonoros.
 - Desenvolvimento de materiais audiovisuais interativos, ajustando a complexidade e linguagem ao perfil de cada aluno.
 - Técnicas de feedback e feedforward aplicadas a recursos audiovisuais, promovendo autorreflexão e metacognição.
- Módulo 2: Criatividade audiovisual com IA (6h)
- Estratégias para envolver os alunos na criação de conteúdos audiovisuais, estimulando a criatividade e a autonomia.
 - Utilização de aplicações como o Canva e o Genially, entre outras, para a conceção de materiais educativos dinâmicos.
 - Desenvolvimento de conteúdos com o editor de vídeo CapCut, com o apoio de IA integrada na aplicação.
- Módulo 3: Adaptação de conteúdos (6h)
- Introdução a aplicações de IA para adaptação de conteúdos a alunos com dificuldades de leitura ou interação social (ex.: <https://www.lmpeople.com>).
 - Exploração de estratégias de leitura inovadoras suportadas por IA, incluindo o uso de funcionalidades de apoio à leitura do MS-Teams, como leitura em voz alta e ajustes de texto.
 - Utilização de ferramentas de legendagem automática e tradução instantânea, como o DeepL, para criar materiais acessíveis a alunos de diferentes línguas e capacidades auditivas.
 - Criação de conteúdos com legendagem prévia, ajustando o tamanho da letra para alunos com baixa visão.
 - Implementação de locução automática de textos.
 - Reflexão sobre a importância de personalizar a aprendizagem e o papel da IA em tornar o conteúdo educativo mais inclusivo e acessível.
- Módulo 4: Inovação e Inclusão em Ambientes de Aprendizagem com IA. Avaliação (6h)
- Exploração de aplicações de IA para a criação de ambientes de aprendizagem inovadores e inclusivos, atendendo à diversidade de necessidades dos alunos.
 - Capacitação no uso de ferramentas de IA para o desenvolvimento de recursos didáticos que promovam a inclusão, como programas de síntese de voz e avatares interativos.
 - Aplicação de tecnologias de IA em atividades colaborativas e projetos de grupo, visando a inclusão de todos os alunos.
 - Técnicas para implementar a IA em planos de aula, considerando aspetos de acessibilidade e inclusão, como o uso de recursos audiovisuais adaptados.
 - Discussão sobre as implicações éticas e desafios na utilização de IA na educação inclusiva, fomentando um ambiente de aprendizagem equitativo e acessível. Avaliação.

Cronograma:

Sessão	Tema	Horas	Tipo	Data	Horário
1	Apresentação e Módulo 1 (parte 1) - Fundamentos da IA em Recursos Audiovisuais	3,5h	Presencial	04.02.2026	17h00 às 20h30
2	Módulo 1 (parte 2) - Fundamentos da IA em Recursos Audiovisuais	3,5h	Presencial	11.02.2026	17h00 às 20h30
3	Módulo 2 (parte 1) - Criatividade audiovisual com IA	3	Presencial	25.02.2026	17h00 às 20h00
4	Módulo 2 (parte 2) - Criatividade audiovisual com IA	3	Presencial	04.03.2026	17h00 às 20h00
5	Módulo 3 (parte 1) - Adaptação de conteúdos	3	Presencial	11.03.2026	17h00 às 20h00
6	Módulo 3 (parte 2) - Adaptação de conteúdos	3	Presencial	18.03.2026	17h00 às 20h00
7	Módulo 4 (parte 1) - Inovação e Inclusão em Ambientes de Aprendizagem com IA	2	Presencial	25.03.2026	17h00 às 19h00
8	Módulo 4 (parte 2) - Inovação e Inclusão em Ambientes de Aprendizagem com IA	2	Presencial	15.04.2026	17h00 às 19h00
9	Avaliação	2	Presencial	22.04.2026	17h00 às 19h00

Nota: O presente cronograma poderá ser objeto de alteração de datas, local e/ou horas das sessões.

Os formandos deverão ser portadores de computador portátil.

Inscrição: <https://forms.gle/sLEYgtmhaV98SCGSA>