

Centro de Formação Aurélio da Paz dos Reis

AÇÃO
E52.25/26_T2

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

- 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.
- 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.
- Incentivar a aplicação de novas abordagens pedagógicas, explorando o potencial da IA para dinamizar o ensino e aumentar a participação ativa dos alunos.
- 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	24.03.26	17h00 às 20h30
2	Módulo 1 (parte 2) - Fundamentos da IA em Recursos Audiovisuais	3,5h	Presencial	31.03.26	17h00 às 20h30
3	Módulo 2 (parte 1) - Criatividade audiovisual com IA	3	Presencial	14.04.26	17h00 às 20h00
4	Módulo 2 (parte 2) - Criatividade audiovisual com IA	3	Presencial	21.04.26	17h00 às 20h00
5	Módulo 3 (parte 1) - Adaptação de conteúdos	3	Presencial	28.04.26	17h00 às 20h00
6	Módulo 3 (parte 2) - Adaptação de conteúdos	3	Presencial	05.05.26	17h00 às 20h00
7	Módulo 4 (parte 1) - Inovação e Inclusão em Ambientes de Aprendizagem com IA	2	Presencial	12.05.26	17h00 às 19h00
8	Módulo 4 (parte 2) - Inovação e Inclusão em Ambientes de Aprendizagem com IA	2	Presencial	19.05.26	17h00 às 19h00
9	Avaliação	2	Presencial	26.05.26	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/ktCwikHmQGyB9LMD7>