



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



EGPA-Programa Capacita Servidor 2023

Jornada Pedagógica de Atualização em Ferramentas Digitais Educacionais

Metodologias Ativas na Prática

EIXO EDUCAÇÃO 00S: 04 QUALIDADE DA EDUCAÇÃO i:I

ABRANGENCIA: 144 MUNICIPIOS

PÚBLICO ALVO: SERVIDORES PÚBLICOS ESTADUAIS E MUNICIPAIS QUE
ATUAM EM EDUCAÇÃO

MÓDULO 4

FERRAMENTAS E ROTEIROS PARA WEBINÁRIOS, REUNIÕES, AULAS ABERTAS E USOS DE FERRAMENTA EM A.I

JUSTIFICATIVA

Com a intenção de preparar e capacitar para atividades pedagógicas de 2023, este curso tem como objetivo central oferecer subsídios e estratégias e ferramentas digitais que unem inovação, tecnologias e educação relacionadas à aplicação, em sala de aula virtual ou presencial, de metodologias ativas, ensino híbrido, visando à formação de professores e profissionais da educação em geral. Utilizaremos as ferramentas digitais Google, a plataforma EGPA-EAD e suas especificidades. Realidade aumentada, virtual e mista, entraremos no mundo da Inteligência Artificial conhecendo o Chat GPT, Prompts e as formas corretas de conversar com ele, os mitos e as verdades sobre essa super ferramenta digital e também outras que auxiliarão em suas aulas. Teremos momentos síncronos e assíncronos com atividades práticas, teóricas e debates serão a base da construção do saber para um processo de educação de vanguarda.

OBJETIVO

O objetivo principal é o de proporcionar a reflexão e o repensar do fazer pedagógico, ressignificando o processo de ensino-aprendizagem, permitindo aos alunos autonomia, protagonismo, colaboração e participação efetiva na construção do conhecimento; atuando na formação de professores para que conheçam a teoria e a apliquem em sala de aula virtual ou presencial, as metodologias ativas, o ensino híbrido, inovação em tecnologias educacionais, permitindo aos alunos o protagonismo, a autonomia, colaboração e participação na construção do conhecimento, habilitando os profissionais para ferramentas digitais Google, a plataforma *Genially* e suas especificidades. Realidade aumentada, virtual e mista entraremos no mundo da Inteligência Artificial conhecendo o Chat GPT, Prompts e as formas corretas de conversar com ele, os mitos e as verdades sobre essa super ferramenta digital e também outras ferramentas digitais que os auxiliarão em suas aulas.

MÓDULO 4- O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NESTE E-BOOK?

Compreendendo as tecnologias e mídias digitais

Podcast

Realidade Aumentada e Virtual

Studio D-ID

Chat-GPT

FERRAMENTAS DE PRODUÇÃO

Resoomer

Infinity Copy

Clarice AI

Referências

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Uso de mídias digitais na educação, o que precisamos entender antes de utilizar?

Quando falamos em confecção ou a simples utilização de mídias digitais na educação é preciso compreender que o sistema está numa transformação que não terá volta. Você deve se perguntar: Como assim? Muitos se falava sobre usar mídias na educação, em um determinado tempo o MEC (Ministério da Educação) chegou a ter a TV ESCOLA, com livros e um cronograma de canais onde os professores por tema podiam utilizar em suas aulas. Para aquele momento foi muito bom, mas pouco utilizado e com um investimento muito grande.

Hoje encontramos um processo de alfabetização tecnológica para a utilização dos recursos e ferramentas e a velocidade da elaboração e surgimento de novas mídias. Todos estamos, em parte, familiarizados com o uso de ferramentas tecnológicas, como computadores, celulares, tablets etc. já faz parte do nosso cotidiano. A inserção dessas ferramentas fez com que mudássemos hábitos e o modo como realizamos tarefas simples do dia a dia.



Fique por dentro do conceito:

A mídia digital é inteiramente composta por códigos numéricos ou dígitos (daí o termo digital), ao contrário da mídia analógica que depende de uma série de aparatos físicos para gravação e reprodução. (Leandro Abreu, 2019)

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



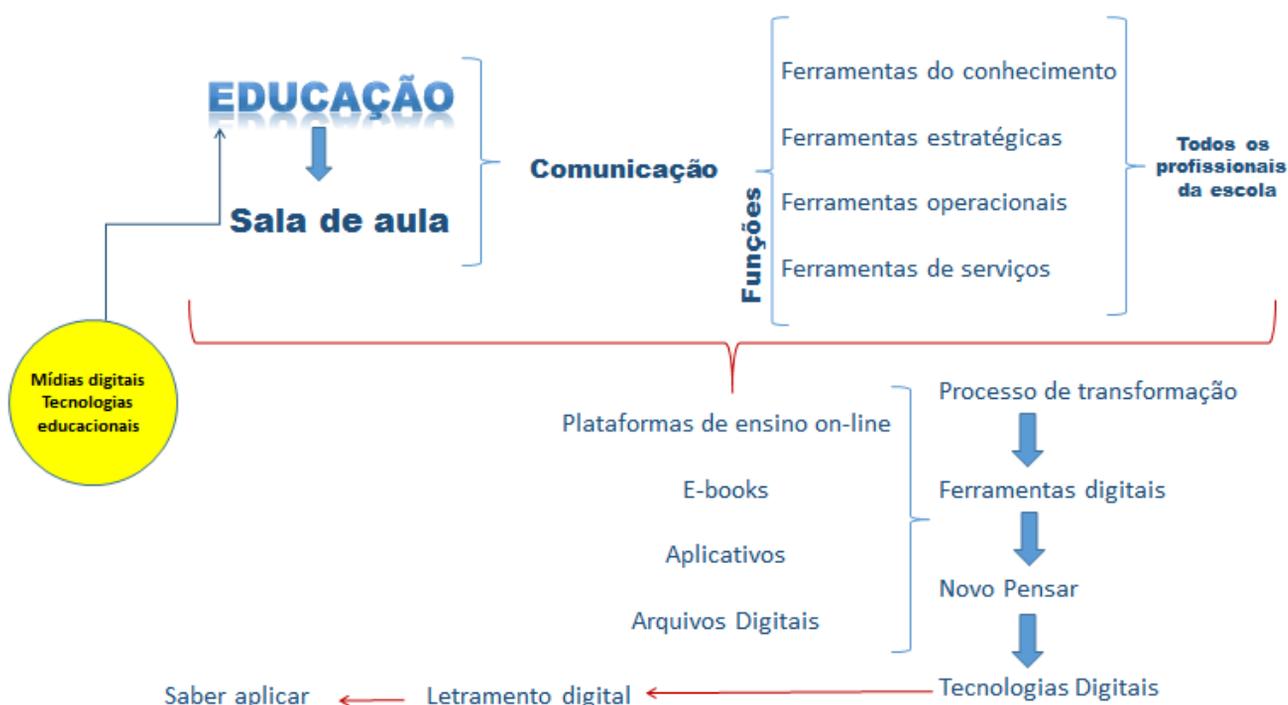
GOVERNO DO
PARÁ
POR TODO O PARÁ

Utilizando as ferramentas e entendendo suas funcionalidades.

Segundo Queiroz, 2018 “a sociedade que se configura no século XXI é formada por pessoas que estão cada vez mais conectadas à internet em virtude do rápido avanço da tecnologia e acesso à cultura das mídias virtuais. Nesse contexto, surgiram novas formas de relações humanas, baseadas em modelos digitais que influenciam a forma de pensar e viver”.

Neste sentido é preciso entender como devemos utilizar as mídias digitais na educação e suas concepções.

Figura 01- Concepções de Mídias ditais e Tecnologias Digitais.





CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



A figura 01 mostra os caminhos que devemos trilhar no campo do entendimento para que seja possível uma utilização eficaz das mídias digitais.

Ao mencionarmos a função das mídias vinculamos ao ato de comunicar, afinal ministrar um conteúdo é preciso saber por qual canal ele vai passar. Para isso determinamos quatro funções:

- ✓ **Ferramentas do conhecimento:** Quais as habilidades, objetos que queremos desenvolver.
- ✓ **Ferramentas estratégicas:** Quais as ferramentas tecnológicas vamos utilizar.
- ✓ **Ferramentas operacionais:** Que tipo de equipamentos e espaços vamos usar.
- ✓ **Ferramentas de serviços:** A estrutura lógica.

O processo da utilização depende de todos os profissionais envolvidos da instituição e a constante formação e organização de um planejamento que comporte.

Mas é preciso compreender o perfil de alunos e educação que temos, ainda dentro de sua pesquisa Queiroz, 2018 aponta o seguinte:



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Embora as metodologias utilizadas nas escolas do Século XXI sejam semelhantes às utilizadas no Século XX, os alunos que hoje frequentam as escolas mudaram muito. Segundo Prensky (2001), eles são nativos digitais e representam uma geração que nasceu e cresceu cercada pela tecnologia. As experiências dos nativos digitais com a tecnologia transformaram, de modo significativo, a forma como aprendem e produzem conhecimento. Para a autora, os nativos digitais são acostumados a receber e processar a informação de modo rápido, preferem gráficos a textos, transitam através da leitura/escrita pelas salas de bate-papo e troca de e-mails e buscam informações, não apenas nos sites de busca, mas nas trocas de ideias em salas de bate-papo virtual sobre os temas de seu interesse. Nesse contexto, a escrita segue a lógica do teclado, adequando-se ao novo suporte e ganhando contornos diferentes nos espaços visuais que revelam uma forma rápida e divertida de escrever com frases curtas, diretas e palavras abreviadas. O essencial é teclar pouco e dizer muito. Além disso, interagem simultaneamente com as diferentes mídias: ouvem e trocam músicas, jogam on-line com os colegas, veem filmes, conversam com os amigos nos softwares de comunicação instantânea ou em telefones ao mesmo tempo em fazem as atividades escolares. Dessa forma, constroem o conhecimento de forma randômica.

Hoje sofremos nas instituições um conflito de gerações e de pensar muitos distintos e distantes. Temos alunos nativos digitais, porém faltando a alfabetização digital e um professor muito bom em sua área mas distante do mundo conectado.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

**TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA**

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



A fusão deste dois mundos que é o grande desafio deste século, transformar a sala de aula num verdadeiro mundo conectado, por isso vamos mostrar algumas possibilidades de conexões educacionais que unem as gerações e são o motivo destas transformações.

As normativas governamentais mostram a necessidade de incluir digitalmente as pessoas, uma vez que o mercado de trabalho está cada vez mais tecnológico e as instituições de ensino devem acompanhar, afinal a finalidade social de uma escola é além de instruir preparar para a vida em sociedade de uma forma ética, eficaz e produtiva no coletivo.

Fique por dentro do conceito:



A BNCC prevê que a escola possibilite aos estudantes apropriar-se das linguagens das tecnologias digitais e tornar-se fluentes em sua utilização. Deve acontecer, também, a consolidação da aplicação dos recursos tecnológicos em cada disciplina, conforme explicitada nas orientações para o Ensino Fundamental.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



PODCAST

O QUE É?

Os podcasts são programas de áudio sob demanda, e o ouvinte pode escutá-los na hora que quiser, ao contrário dos programas de rádio tradicionais. Esse tipo de formato de áudio está cada vez mais popular no Brasil. Você já ouviu falar: “podcast é como se fosse um programa de rádio na internet”.

Um podcast é uma mídia digital no formato de áudio gravado, transmitido online e sob demanda por feeds RSS. O podcast, dependendo da plataforma, também permite ao seu ouvinte acompanhar um programa/episódio enquanto ele está carregando, sem que seja preciso fazer download. Spotify, Deezer e outros apps populares já embarcaram na onda e oferecem vários deles, de jornalismo ao humor, todos de graça.

Mesmo sem ser ao vivo, se assemelha ao rádio na forma de cativar o público usando uma linguagem direta, vinhetas outros apelos sonoros, conservando a figura do apresentador que controla uma mesa de debates ou dá o norte sobre o tema do dia.

A principal diferença entre podcast e programa de rádio é que o primeiro se trata de um sistema on demand (o usuário pode ouvi-lo quando e onde quiser), enquanto o segundo conserva o conceito de tempo real (seja na ondas da radiodifusão ou na Web).



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



COMO NASCEU O PODCAST?

A formação da palavra podcast conta um pouco da sua origem. Trata-se da junção de Pod (supostamente de “Personal On Demand”, mais tarde explicado que veio de iPod) e broadcast (transmissão). O uso do termo pela primeira vez é creditado a um artigo do The Guardian, chamado “Audible revolution”, publicado em 12 de fevereiro de 2004, por Ben Hammersley, como sinônimo de audioblogging e do novo boom no rádio amador.

De primeira, criadores de podcasts compartilhavam playlists de músicas ou discutiam opiniões sobre diversos assuntos. Como citou o The Guardian, é possível pensar o podcast como um áudio blog. O termo ainda não se referia a transmissão usando RSS.

Mas, em setembro de 2004, Hammersley passou a dividir os créditos com mais alguém.

CARACTERÍSTICAS DO PODCAST

Uma das primeiras características desse **conteúdo** é que o mesmo é oferecido **sob demanda (on demand)** em que o usuário pode acessar esse material por meio de uma página na internet.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



E o mesmo pode ser escutado em distintos **dispositivos**, tais como: celulares, tablets e computadores.

Num podcast, é sempre abordado um assunto diferente em cada conteúdo (onde cada um conteúdo lançado é chamado de episódio), mas esse possui um mesmo assunto, por exemplo: um podcast sobre cuidados com cães e onde há um episódio falando sobre o tipo de alimentação ideal, outro episódio falando sobre como dar banho corretamente no seu cachorro, etc.

Diferente dos vídeos, os podcast consomem uma largura de banda menor, algo que ainda ajuda a economizar no uso de dados.

Um episódio de um podcast é geralmente criado com a gravação do conteúdo por uma ou mais pessoas e pode ali haver um ou mais convidados também.

AGREGADORES DE PODCAST

O modo como as pessoas ouviam podcast era indo até o site de quem oferecida o conteúdo e colocando o episódio para tocar ali ou também fazendo o download desse material.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Mas no ano de 2004 Adam Curry mudou isso ao introduzir os **agregadores de podcasts**. Esses agregadores são plataformas onde os produtores desse tipo de conteúdo disponibilizam seus programas e os usuários podem acessar.

Além disso, plataformas que oferecem serviço de **streaming** de música já têm disponibilizado também podcasts.

A PRODUÇÃO DE UM PODCAST

Para se produzir um podcast, tudo parte do conteúdo, geralmente se elaborando um roteiro com o que será abordado no episódio. Então é feita a **gravação da narração**, seja por meio de um gravador, celular ou mesmo usando equipamentos de estúdio como interface de áudio e microfone.

Esse material gravado segue então para a etapa de edição, onde são realizadas melhorias no áudio, usa-se trilhas, efeito sonoros, etc. E dali o material é finalizado e incluído nas plataformas digitais apropriadas.

Outros ainda disponibilizam os episódios do podcast em seus sites, onde os usuários podem **baixar para escutar depois**.

Com a popularidade desse tipo de conteúdo, os podcasts têm sido usados até mesmo com fins **publicitários e educacionais**.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



REALIDADE AUMENTADA E REALIDADE VIRTUAL

A **realidade virtual** (RV) permite a imersão do usuário no mundo digital. E a **realidade aumentada** (RA) mistura o virtual com o real, fazendo com que o usuário, por meio de dispositivos eletrônicos, perceba objetos virtuais no contexto real.

O uso da **realidade virtual** e da **realidade aumentada** já é presente em diferentes áreas da ciência e da tecnologia. No ensino de línguas, nos games, em tours on-line, no segmento de vendas e de decoração de espaços físicos, entre outros.

Atualmente os alunos estão cada vez mais conectados às diferentes ferramentas que compreendem as TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação), seja em casa ou no ambiente escolar. Sendo assim, fica cada vez mais difícil atrair a atenção e motivar a aprendizagem dos alunos por meio dos métodos tradicionais de ensino, tais como as aulas expositivo-dialogadas. Sendo assim, com a realização deste trabalho, pretendeu-se demonstrar algumas formas de aplicar a RVA (Realidade Virtual e Aumentada), tornando a aula divertida e dinâmica, fazendo com que o conhecimento seja compartilhado e compreendido pelo aluno de forma que ele consiga aplicá-lo de forma lúdica.

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



REALIDADE AUMENTADA NA EDUCAÇÃO

Romero Tori, professor da USP e do Centro Universitário Senac, descreve a realidade aumentada como o registro tridimensional do digital com o mundo real. Mas, diferente da realidade virtual, as interações desse encontro devem ocorrer de forma completamente interativa e em tempo real.

A ideia do conjunto de tecnologias e ferramentas da realidade aumentada é que o usuário permaneça no mundo real, sem ser “transportado” para o virtual, e, nesse cenário, ocorrem as interações. Sejam elas por meio de áudio, imagens estáticas ou dinâmicas.

Na prática, é como se de fato os dois universos se conectassem. Isso, claro, oferece ao usuário uma experiência digital imersiva entre os dois universos, virtual e real.

Veja no vídeo abaixo uma experiência desenvolvida pela INDE em colaboração com a National Geographic Society. A ideia era “levar os usuários a uma viagem incrível”:

Clique na imagem.



National Geographic Augmented Reality experience by INDE



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



BENEFÍCIOS DA REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA NA EDUCAÇÃO

Um dos maiores desafios para pais e profissionais da educação, segundo do site Educador do Futuro, é “disputar” a atenção das crianças e adolescentes com as incontáveis distrações digitais. Então, por que ao invés de entrarmos nessa batalha não agregamos a tecnologia como uma [ferramenta educacional](#)?

Tornar a rotina de estudos mais digital e interativa é uma ótima solução nesse sentido. É exatamente esse um dos maiores benefícios da realidade aumentada em sala de aula. Além de atrair a atenção dos estudantes e desenvolver uma comunicação mais horizontal.

Isso, claro, nos aproxima dessa nova geração ultraconectada.

Outro ponto muito positivo é despertar o interesse para temas mais complexos, de difícil visualização ou absorção. Com a realidade aumentada podemos facilitar a compreensão de temas distantes do tempo e espaço nos quais o aluno está inserido. Como, por exemplo, o clima da Antártida, ou a Guerra dos 100 anos.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Mas os benefícios não param por aí, a tecnologia da realidade aumentada na escola também:

- ✓ Aumenta o engajamento durante as aulas;
- ✓ Estimula as interações entre os alunos, durante as dinâmicas e atividades;
- ✓ Incentiva a criatividade.

Mas como podemos usar a realidade aumentada na educação?

Como mencionamos anteriormente, uma das aplicações da realidade aumentada é incluir imagens, cenários e vídeos do universo virtual no real. Mas não estamos falando, necessariamente, de algo que não exista e sim de temas que podem diferir no espaço e no tempo.

EXEMPLOS DE APLICAÇÃO DA REALIDADE AUMENTADA

Google expedições – Como o nome já sugere, essa ferramenta do Google possibilitava que os alunos explorassem outros locais, construções, objetos de locais e épocas diferentes. Isso era possível por meio de um aplicativo, que permitia a visão tridimensional. Em 2020, no entanto, o Google encerrou o apoio ao Expedições e transferiu todo o conteúdo para o app Art & Culture, que promete ser muito mais democrático, com o uso da realidade virtual e aumentada na educação.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



SkyView – Esse aplicativo também utiliza a realidade aumentada para um tour. Mas, dessa vez, ele ocorre no céu. Com o Sky View, os alunos podem olhar as estrelas, identificar constelações e aprender sobre astronomia de uma forma muito mais interativa.

3D e realidade aumentada na Pesquisa – Com essa ferramenta, os alunos podem pesquisar animais ou objetos no buscador do smartphone. Se houver imagem 3 D, aparecerá a seguinte frase: Veja em 3D. Ao clicar e apontar para um local vazio ele pode ver o item de forma tridimensional, dar zoom, ouvir sons, etc.

REALIDADE VIRTUAL NA EDUCAÇÃO

E por causa desta experiência de imersão com objetos dentro de um ambiente virtual que a educação acabou abraçando a realidade virtual.

O contexto de sua chegada ao setor pedagógico se estabelece quando educadores passam a buscar novas formas e novos modelos de ensino que esteja atenta com as novas gerações de estudantes, formadas por crianças e jovens já familiarizados com as tecnologias

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



BENEFÍCIOS DA REALIDADE VIRTUAL NO APRENDIZADO

Figura 02- Aluno utilizando realidade virtual



Fonte: Site da Forbes <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/07/10-maneiras-de-aplicar-as-realidades-virtual-e-aumentada-na-educacao/>

A imagem mostra a possibilidade de interação com o conteúdo sem sair da instituição, além de promover a inclusão e diminuir o distanciamento social, proporcionando e oportunizando um ensino de qualidade com experiências reais que vão além do livro ou de um vídeo.



LEIA MAIS, CLICANDO [AQUI](#)

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



BENEFÍCIOS DA REALIDADE VIRTUAL NO APRENDIZADO PROPORCIONA

Imersão

Uma das principais características é também um dos maiores benefícios. A imersão que a realidade virtual proporciona e que vimos no exemplo do Museu de Louvre é uma das apostas de professores para atrair a atenção e o interesse dos alunos para os conteúdos das aulas.

São muitas as possibilidades que educadores de diversas disciplinas têm para passarem seus conteúdos de maneira imersiva com o auxílio da RV.

Interatividade

Grande parte das novas tecnologias vieram para facilitar e incentivar a interatividade, e a realidade virtual não é diferente. Na educação podemos perceber em experiências onde o aluno pode interagir com objetos de estudos, e com os conteúdos programáticos.

A interação entre aluno e objeto de estudo facilita o ensino e melhora a experiência pedagógica, dando mais autonomia para o estudante se sentir protagonista de seu aprendizado.



[Veja as possibilidades clicando aqui](#)



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Engajamento que a RV proporciona

Um dos maiores objetivos do ensino é gerar engajamento por parte dos estudantes para os conteúdos pedagógicos e para o processo de ensino como um todo.

O uso da realidade virtual consegue proporcionar esse engajamento, pois ele apresenta experiências mais agradáveis, modernas e que dialoga bastante com as novas gerações.

Uma aula feita através de RV tem muito mais chances de ser entendida, e lembrada pelas turmas que uma aula tradicional, com o uso de livros exclusivamente

Melhora a compreensão de conteúdos

Um dos obstáculos que a educação tradicional possuía, era a pouca capacidade de compreensão que as aulas e os conteúdos dados geravam para os alunos dentro deste modelo.

Neste sentido, o uso de realidade virtual melhora muito a capacidade de um aluno ter uma melhor compreensão de conteúdos.

O formato mais interativo, dinâmico, ágil e moderno faz com que estudantes consigam acompanhar e ter uma experiência bem mais agradável de estudo.

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Proporciona maior autonomia do aluno

Uma das grandes mudanças na educação nestas últimas décadas foi a transformação do estudante de um mero espectador da aula ministrada pelo professor para o protagonista de sua experiência de aprendizado.

A realidade virtual colabora para este contexto, pois permite que o aluno participe de uma maneira autônoma e mais ativa da experiência pedagógica e interaja com os conteúdos de uma maneira particular e individual.

Inclusão e acessibilidade

O uso da realidade virtual na educação permite que a ideia de inclusão e acessibilidade sejam colocadas em prática de diversas formas.

Como dissemos num exemplo anterior, uma turma pode visitar o Museu do Louvre e aprender sobre história da arte sem sair da sala de aula ou de casa, só utilizando a realidade virtual.

Essa possibilidade permite que muitos alunos que não teriam condições de visitar Paris consigam conhecer um dos maiores museus do mundo. Esse e muitos outros exemplos de acessibilidade e inclusão a RV proporciona na jornada educacional.



[Veja as possibilidades clicando aqui](#)

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Aumenta a motivação e o foco

Atividades com realidade virtual na educação tendem a gerar mais motivação nos alunos, principalmente se envolver ferramentas de gamificação, simulação e interação.

O uso de óculos de realidade virtual acaba proporcionando uma maior imersão nos conteúdos e nas atividades e gera maior motivação entre os estudantes.

Complementa o ensino remoto ou híbrido

A realidade virtual por si só pode não ser a solução para um projeto de educação completo, mas sua tecnologia pode ser um complemento para o ensino feito de forma remota ou híbrida.

Utilizar a RV para entregar conteúdos de história, física, matemática, biologia e outras disciplinas, pode tornar a experiência pedagógica ainda mais completa.

Veja alguns vídeos importantes clicando na imagem abaixo.



Realidade Virtual: Uma nova dimensão na educação | João Pedro Danhoni | TEDxParaeDolnoStudio



Realidade Aumentada na Educação - Conexão Futura - Canal Futura

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



STUDIO D-ID

O QUE É?

É uma plataforma digital, que está inovando o mundo do marketing digital e da criação de conteúdo! Com a ajuda da inteligência artificial, você pode gerar imagens e vídeos ultra-realistas de pessoas que nem mesmo existem! Perfeito para campanhas publicitárias e projetos criativos.

Por ser um plataforma digital D-ID proporciona a criação de vídeo gerada por inteligência artificial que oferece soluções de reconhecimento facial e proteção de identidade para as instituições. A plataforma utiliza tecnologia de aprendizado de máquina para criar vídeos personalizados, automatizar a produção de conteúdo e proteger a privacidade dos usuários.



[Veja as possibilidades clicando aqui](#)





CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



CARACTERÍSTICAS DA D-ID

Algumas das principais características da D-ID incluem:

- ✓ **Criação de vídeo personalizado:** A D-ID utiliza tecnologia de aprendizado de máquina para criar vídeos personalizados, incluindo personagens personalizados, animações e modelos 3D. Isso permite que as empresas criem vídeos únicos e atraentes que se destacam da concorrência.
- ✓ **Proteção de identidade:** A D-ID oferece soluções para proteger a identidade dos usuários em vídeos. A plataforma permite que as empresas desfoquem ou ocultem rostos em vídeos, tornando-os ideais para uso em situações em que a privacidade é uma preocupação.
- ✓ **Automação:** A plataforma é altamente automatizada, permitindo que as empresas criem vídeos rapidamente e com facilidade, sem a necessidade de conhecimentos técnicos especializados em produção de vídeo ou design gráfico.
- ✓ **Tecnologia de IA avançada:** A D-ID utiliza tecnologia de inteligência artificial avançada para criar vídeos personalizados e proteger a privacidade dos usuários. A plataforma analisa dados de rosto e voz para criar modelos personalizados que podem ser usados para criar vídeos que parecem e soam como os usuários.

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

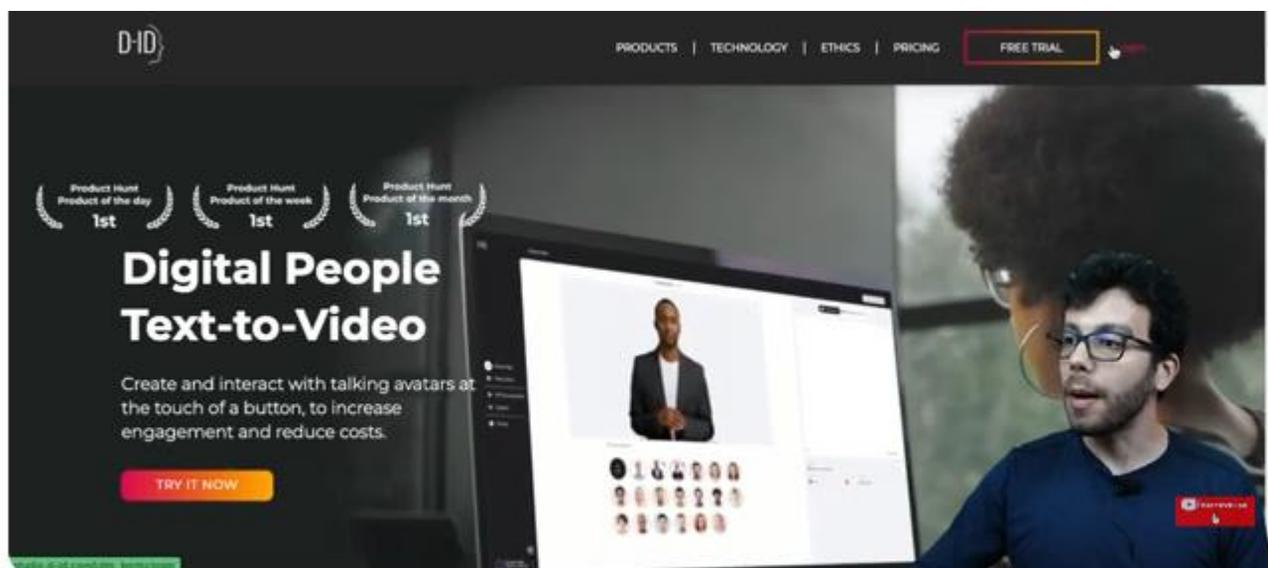
Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



✓ **Acessibilidade:** A D-ID é uma plataforma baseada na nuvem, o que significa que pode ser acessada de qualquer lugar com uma conexão à Internet. Isso torna a plataforma conveniente para empresas com equipes distribuídas geograficamente ou que precisam trabalhar remotamente.

✓ **Suporte ao cliente:** A D-ID oferece suporte ao cliente para ajudar as empresas a criar vídeos personalizados e proteger a privacidade dos usuários. O suporte é oferecido por meio de chat ao vivo, e-mail e telefone.

Como usar o D ID - Tutorial Completo (Clique na imagem)



Como usar o D ID - Tutorial Completo



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



COMO USAR A D-ID?

Para usar a plataforma D-ID, siga os seguintes passos:

- ✓ **Cadastro:** Faça o cadastro na plataforma D-ID. Você pode acessar o site da empresa e criar uma conta. Depois de se cadastrar, você poderá acessar a plataforma e começar a usar seus recursos.
- ✓ **Criação de projeto:** Crie um projeto para começar a criar vídeos. Escolha o tipo de vídeo que deseja criar (como um vídeo de marketing, treinamento ou tutorial), defina o objetivo e o público-alvo. Você também pode escolher entre as opções de criação de personagens, animações e modelos 3D.
- ✓ **Personalização:** Personalize seu vídeo escolhendo opções de design, incluindo cores, fontes, elementos gráficos e música. Você também pode inserir seu logotipo e outras informações de marca.
- ✓ **Proteção de identidade:** Se você precisar proteger a identidade dos usuários em seus vídeos, utilize as soluções de proteção de identidade da D-ID. Isso pode incluir desfocar ou ocultar rostos em vídeos.
- ✓ **Exportação:** Quando seu vídeo estiver pronto, exporte-o para o formato desejado, como MP4 ou AVI. A plataforma permite que você ajuste a resolução e outros detalhes do vídeo antes de exportá-lo.
- ✓ **Compartilhamento:** Compartilhe seu vídeo nas mídias sociais ou em outros canais, conforme apropriado.
- ✓ **Suporte ao cliente:** Se precisar de ajuda durante o processo de criação do vídeo, entre em contato com o suporte ao cliente da D-ID para obter assistência.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



IMPORTÂNCIA DA D-ID

A D-ID é uma plataforma de vídeo gerada por IA que oferece várias soluções para empresas e organizações.

Aqui estão algumas das razões pelas quais a D-ID é importante:

- ✓ **Personalização:** A D-ID usa deep learning para criar vídeos personalizados que se adaptam às preferências e necessidades do usuário. Isso pode melhorar a experiência do usuário e aumentar a satisfação do cliente.
- ✓ **Segurança:** A D-ID oferece soluções de segurança de reconhecimento facial que ajudam a proteger informações confidenciais e prevenir fraudes. Além disso, a plataforma também oferece soluções de privacidade que ajudam a proteger a identidade dos usuários em ambientes de nuvem pública.
- ✓ **Eficiência:** A D-ID pode ser usada para automatizar tarefas repetitivas e oferecer soluções de autoatendimento para os usuários. Isso pode reduzir o tempo de espera do cliente e melhorar a eficiência geral.
- ✓ **Análise de dados:** A D-ID usa machine learning para analisar os dados dos usuários e identificar padrões e tendências. Isso pode ajudar as empresas a tomar decisões mais informadas e personalizadas.
- ✓ **Inovação:** A D-ID está na vanguarda da tecnologia de vídeo gerada por IA e continua a evoluir e expandir suas soluções para atender às necessidades em constante mudança das empresas e organizações.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



OBJETIVOS DA D-ID

Os objetivos da D-ID são oferecer soluções personalizadas e inovadoras para empresas e organizações que buscam melhorar a experiência do usuário e otimizar seus processos .

Aqui estão alguns dos objetivos específicos da D-ID:

- ✓ **Personalização:** A D-ID usa deep learning para criar vídeos personalizados que se adaptam às preferências e necessidades do usuário. Isso ajuda a melhorar a experiência do usuário e aumentar a satisfação.
- ✓ **Segurança:** A D-ID oferece soluções de segurança de reconhecimento facial que ajudam a proteger informações confidenciais e prevenir fraudes. Além disso, a plataforma também oferece soluções de privacidade que ajudam a proteger a identidade dos usuários em ambientes de nuvem pública.
- ✓ **Eficiência:** A D-ID pode ser usada para automatizar tarefas repetitivas e oferecer soluções de autoatendimento para os usuários. Isso pode reduzir o tempo de espera do cliente e melhorar a eficiência geral.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



- ✓ **Análise de dados:** A D-ID usa machine learning para analisar os dados dos usuários e identificar padrões e tendências. Isso pode ajudar as empresas a tomar decisões mais informadas e personalizadas.
- ✓ **Inovação:** A D-ID está na vanguarda da tecnologia de vídeo gerada por IA e continua a evoluir e expandir suas soluções para atender às necessidades em constante mudança das empresas e organizações.

Em resumo, os objetivos da D-ID são oferecer soluções personalizadas, seguras, eficientes e inovadoras para ajudar as empresas e organizações a melhorar a experiência do usuário e otimizar seus processos.

QUAIS AS TECNOLOGIAS DA D-ID?

A D-ID é uma plataforma que utiliza diversas tecnologias para criar vídeos personalizados e proteger a identidade dos usuários.

Algumas das principais tecnologias utilizadas pela plataforma são:

- ✓ **Tecnologia de reconhecimento facial:** A D-ID utiliza tecnologia avançada de reconhecimento facial para criar modelos personalizados de rosto dos usuários. Esses modelos são utilizados para gerar personagens personalizados em vídeos.
- ✓ **Tecnologia de reconhecimento de voz:** A plataforma utiliza tecnologia de reconhecimento de voz para capturar a voz dos usuários e criar modelos personalizados de voz. Esses modelos são utilizados para gerar voz sintética em vídeos personalizados.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



- ✓ **Tecnologia de inteligência artificial:** A D-ID utiliza tecnologia avançada de inteligência artificial para criar vídeos personalizados. Isso inclui tecnologia de aprendizado de máquina e redes neurais para gerar animações, modelos 3D e outros elementos gráficos em vídeos personalizados.
- ✓ **Tecnologia de proteção de identidade:** A plataforma utiliza tecnologia avançada de proteção de identidade para ocultar ou desfocar rostos em vídeos, a fim de proteger a privacidade dos usuários.
- ✓ **Tecnologia de personalização de vídeo:** A D-ID utiliza tecnologia de personalização de vídeo para permitir que os usuários personalizem seus vídeos, escolhendo cores, fontes, elementos gráficos e música. A plataforma também permite que os usuários insiram logotipos e outras informações de marca em seus vídeos.

Em resumo, a D-ID utiliza uma variedade de tecnologias para criar vídeos personalizados e proteger a identidade dos usuários.

Essas tecnologias são altamente avançadas e eficazes, permitindo que a plataforma ofereça soluções inovadoras para a criação de vídeos personalizados



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



CHAT-GPT

O QUE É?

O ChatGPT app é uma ferramenta para processamento de linguagem natural treinada pela OpenAI. A plataforma é capaz de responder a perguntas sobre os mais variados assuntos, resolver problemas lógicos e fornecer soluções adequadas aos inputs que recebe por meio de mensagens com contexto, simulando uma conversa.

o ChatGPT consegue conversar em diversos idiomas sobre inúmeros temas e até mesmo criar conteúdo com base em tópicos relacionados disponíveis na internet.

COMO FUNCIONA?

O ChatGPT faz parte de uma nova geração de sistemas baseados em [Inteligência Artificial](#) que consegue ter diálogos baseados em informações obtidas em bancos de dados, publicações na internet e outras fontes do mundo digital. Além de manter diálogos, a aplicação é capaz de produzir imagens e vídeos a partir dessas mesmas fontes de informação.

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



E-book gratuito produzido pela

HubSpot

Jasper

Clique no livro para ter acesso.

O destaque vai para a interface do software, em forma de chat, que é mais amigável para o usuário e está disponível de forma gratuita na internet — diferentemente de sistemas como o GPT-3, lançado em 2020, também pela OpenAI.

Além de sanar curiosidades e resolver problemas apresentados pelos usuários, a máquina utiliza essas interações para melhorar a base do seu algoritmo. Dessa forma, com o passar do tempo, gera respostas mais precisas e menos propensas a erros.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



COMO O CHATGPT CRIA RESPOSTAS?

Segundo CURVELO, 2018, o ChatGPT cria respostas com base em uma técnica conhecida como modelagem de linguagem. Em sua formação, ele foi treinado em um enorme conjunto de dados que contém uma grande quantidade de texto em diversas áreas do conhecimento. Durante essa fase, o modelo aprende padrões e estruturas da linguagem, bem como a relação entre palavras, frases e diferentes contextos.

Quando você faz uma pergunta ou fornece uma entrada para o ChatGPT, o modelo analisa o texto e tenta produzir uma resposta coerente com base em seu conhecimento prévio sobre aquele assunto. Ele usa a informação fornecida como contexto e tenta entender a intenção por trás das palavras. Por isso, é como se você recebesse a resposta de uma pessoa, e não de uma máquina.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática

 EGPA
Escola de Governança Pública
do Estado do Pará

 GOVERNO DO
PARÁ
POR TODO O PARÁ

Essa ferramenta também gera respostas utilizando uma combinação de estratégias, como a geração de palavras e frases com base na entrada, o uso de padrões aprendidos durante o treinamento e a incorporação do contexto do diálogo. Isso permite produzir respostas que pareçam naturais e relevantes para a consulta ou solicitação.

Entretanto, vale destacar que, embora o ChatGPT seja capaz de gerar respostas impressionantes em diversas situações, ele também pode ocasionalmente produzir respostas incorretas ou não coerentes.

Isso se deve ao caráter experimental dessa tecnologia. Então, vale a pena verificar em outras fontes as informações, sobretudo aquelas mais pontuais, como datas e eventos significativos.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



QUAIS SÃO AS VERSÕES DO CHATGPT?

CURVELO, 2019, em seu artigo nos traz uma linha do tempo explicativa do AChatGPT começa com o GPT-1, que foi lançado em 2019. Esse primeiro modelo foi treinado em uma grande quantidade de texto da internet e demonstrou habilidades impressionantes em tarefas de geração de texto, como completar frases e responder a perguntas simples.

O GPT-2 teve seu lançamento em 2019 e demonstrou entender melhor o contexto apresentado pelo usuário, conseguindo trazer respostas mais satisfatórias e em uma linguagem mais natural.

Já em 2020 foi lançado o GPT-3, que consegue realizar diversas tarefas, como tradução, redação de código, compreensão de texto e resolução de perguntas e respostas. Porém, recentemente surgiu uma nova versão. Abordamos o que é [ChatGPT-4](#) e suas funcionalidades.



CAPACITA SERVIDOR

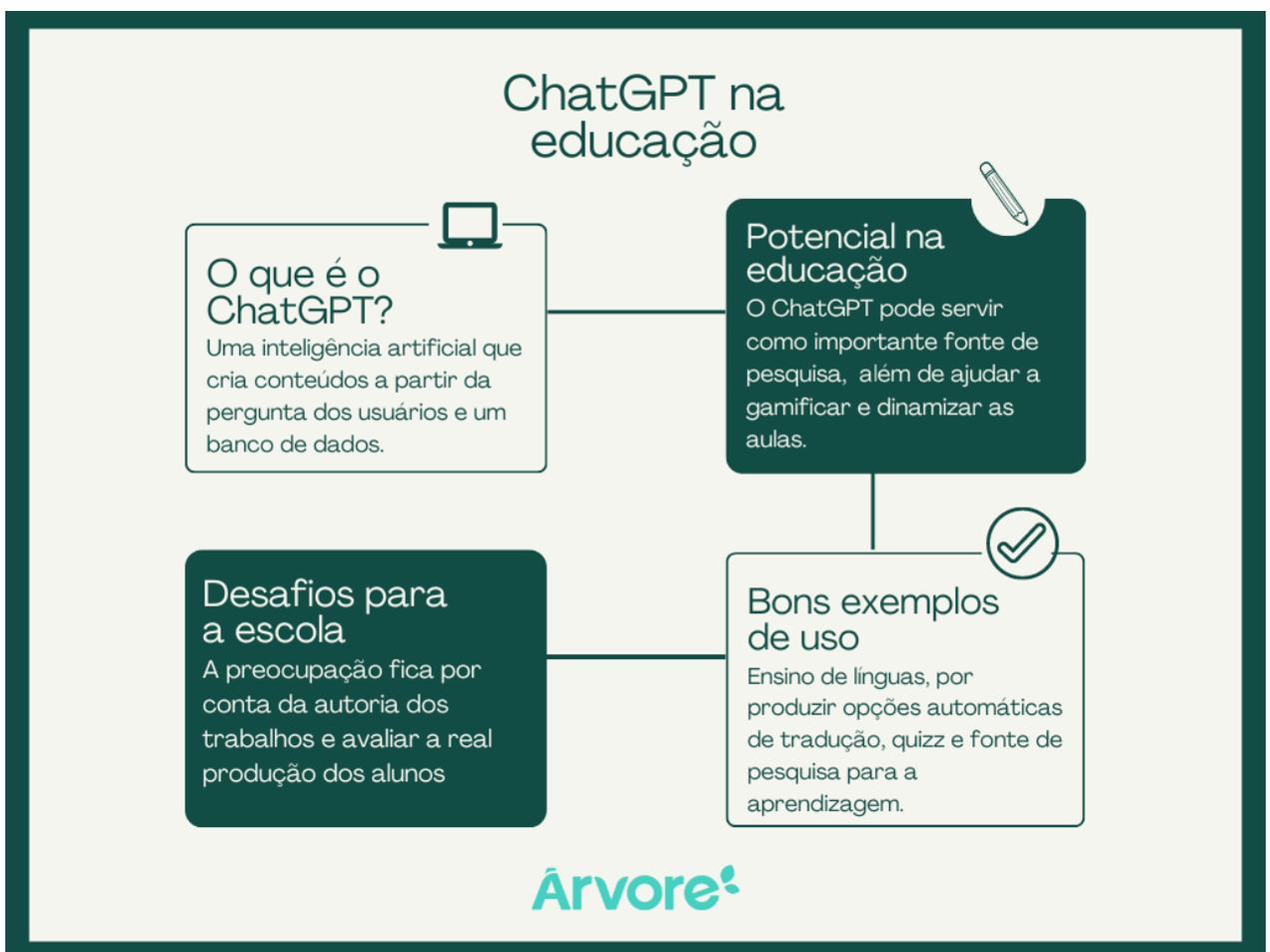
Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Figura 03- Infográfico sobre o uso do ChatGPT da educação e seus desafios.



Fonte da imagem do infográfico- <https://www.arvore.com.br/blog/chatgpt-como-esta-modificando-a-escola>



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Barros, 2023, completa trazendo como utilizar na educação e seus benefícios:

- ✓ **Ensino de línguas** O ChatGPT compreende uma variedade de línguas e pode ser um rico instrumento para o ensino e o estudo de uma diversidade de idiomas.

Criado originalmente em inglês, possui um vasto domínio dessa língua, mas também opera bem em espanhol, francês, português e muito mais. Que tal adotar o ChatGPT como uma ferramenta de conversação para dinamizar a comunicação bilíngue na escola?

Além de conversar na linguagem que o interlocutor pedir ou utilizar, o ChatGPT também pode dar sugestões de estudo do idioma escolhido, compartilhar dicas culturais e recomendar livros para aprofundamento.

Uma boa ideia seria estabelecer periodicamente ciclos de idiomas temáticos e convidar estudantes e educadores para conversarem entre si na língua estudada e também com o ChatGPT.

- ✓ **Disparador de criatividade** Essa novidade pode contribuir muito para estimular a criatividade. Ao invés de temer que a ferramenta possa substituir o educador (algo improvável de acontecer) ou que desfavoreça a criação, que tal usá-la como disparadora de projetos?

O ChatGPT pode ser um aliado na definição de temas iniciais para projetos de estudantes e também de professores, nos encontros pedagógicos.

A partir de inquietações concretas do grupo, ele pode trazer referências e construir narrativas iniciais para apoiar a formulação de hipóteses e problemas no mundo real.



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



- ✓ **Revisões com quiz e testes de conhecimento** O ChatGPT na escola pode ajudar numa atividade essencial para o processo de ensino e aprendizagem: a revisão. Por que não usar o chatbot como quiz para aprofundar as dinâmicas de estudo?

As turmas podem responder a perguntas de revisão previamente compartilhadas pelos professores e depois conferir as respostas dadas pelo ChatGPT. Aqui vale o exercício de corrigir, conferir detalhes e ainda complementar tudo que surgir.

Essa proposta pode estimular o pensamento crítico e contribuir também para aprimorar práticas de autogestão do conhecimento e autoavaliação, sempre com mediação dos educadores.

E que tal pedir ainda ao ChatGPT para criar um quiz sobre o tema estudado? As perguntas podem fazer parte de um jogo ou até de uma gincana sobre determinada temática dentro da escola.

Ajudar na revisão de conteúdos ou ainda na discussão de questões antigas do ENEM e de vestibulares também pode ser uma aposta interessante para escolas já atentas à novidade.

- ✓ **Facilitações para reuniões e fluxos da gestão escolar** Organizar pautas e cronogramas de reuniões da gestão escolar é também um uso possível da nova ferramenta. Nesse caso, ela apoiaria a otimização de processos da escola e facilitaria a estruturação de rotinas e datas para o planejamento escolar.

Árvore

Leia mais sobre esse artigo clicando no logo



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



FERRAMENTA ÚTIL- PRODUÇÃO DE TEXTOS

O QUE É?

O Resoomer é uma ferramenta online que pode ser acessada pelo navegador de desktops ou por muitos dispositivos móveis. Como o próprio nome já adianta, o recurso permite ao usuário a tarefa de retomar textos.

O Resoomer é uma ferramenta online que pode ser acessada pelo navegador de desktops ou por muitos dispositivos móveis. Como o próprio nome já adianta, o recurso permite ao usuário a tarefa de retomar textos longos a parágrafos bastante reduzidos. O site pode ser útil para resumir textos que o próprio autor escreveu, a fim de inseri-los em artigos para a faculdade, por exemplo.

COMO USAR O RESOOMER?

O site pode ser acessado facilmente utilizando o link oficial da plataforma, ou encontrado após uma pesquisa rápida em um buscador online em seu navegador. Uma vez que uma página é informada, o usuário pode escolher entre colar um texto copiado anteriormente ou carregar um arquivo do seu computador. Dentre os formatos possíveis de arquivos, é possível acessar PDF, DOCX, TXT, EPUB e ODT.

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



Uma vez que o texto para adicionado na caixa, basta clicar no botão vermelho que diz “Resoomer” e um resumo do texto deve aparecer em uma caixa ao lado. Vale a pena ressaltar que o recurso é totalmente gratuito e não precisa de um cadastro na plataforma para utilizar as ferramentas disponíveis.

Além disso, outras características do Resoomer também chamam bastante atenção, como ausência de limite de caracteres para resumir os textos, alteração do tamanho do resumo manualmente, destaque de palavras importantes, e até a reescrita e tradução para outros idiomas.

Saiba mais clicando nas imagens



ARTIGO- Resoomer: o que é e como resumir texto na ferramenta



ARTIGO- Resoomer: veja como usar site para resumir textos

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



FERRAMENTA ÚTIL- PLATAFORMA DE CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS

O QUE É A INFINITY COPY?

A INFINITY COPY é um software online que [gera textos usando Inteligência Artificial](#).

Ela se baseia na mesma tecnologia de IA do ChatGPT, e pode desenvolver diferentes tipos de conteúdos de marketing, adaptando-os conforme o objetivo escolhido pelo usuário, **incluindo campanhas publicitárias**.

Você pode estar se perguntando: mas não existem outras ferramentas que fazem isso? Até existem, mas não têm o diferencial que a Infinity Copy tem: **ser uma IA treinada em português do Brasil, ou seja, uma ferramenta brasileira**.



[Veja as possibilidades clicando aqui](#)

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



GOVERNO DO
PARÁ
POR TODO O PARÁ

FERRAMENTA ÚTIL- PRODUÇÃO DE TEXTOS

O QUE FAZ?

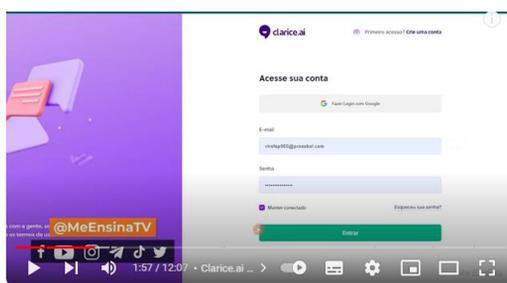
A Clarice.ai é uma ferramenta de correção de texto inteligente em português

É uma assistente de escrita baseada em inteligência artificial que ajuda o usuário a escrever melhor por meio de dicas de estilo e revisão ortográfica e gramatical.

PARA QUE SERVE?

Auxilia pessoas e profissionais criativos a escreverem mais e melhor. A plataforma tem sua base de dados alimentada por diversos manuais de escrita, e com o passar do tempo, a utilização do usuário faz com que o sistema de [machine learning](#) aperfeiçoe a ferramenta para torná-la cada vez mais precisa.

Saiba mais clicando na imagem abaixo.



Como Criar e Revisar Texto com Inteligência Artificial - Clarice.ai

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



REFERÊNCIAS

ABREU, Leandro. O que são mídias digitais, quais os tipos, benefícios e como fazer seu planejamento!, disponível em <https://rockcontent.com/br/blog/midia-digital/>

ALMEIDA, M.; RUBIM, L. O papel do gestor escolar na incorporação das TIC na escola: experiências em construção e redes colaborativas de aprendizagem. São Paulo: PUC – SP, 2004

BARROS, Aline Fabiane. O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZADO. Disponível em https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/artigo_o_uso_da_tecnologia_como_ferramenta_aprendizado_1.pdf

CURVELO, Rakky, ChatGPT: tudo o que você precisa saber!, disponível em <https://br.hubspot.com/blog/marketing/chatgpt#:~:text=O%20ChatGPT%20%C3%A9%20uma%20aplica%C3%A7%C3%A3o%20que%20consegue%20realizar%20tarefas%20de,de%20descri%C3%A7%C3%B5es%20dadas%20pelos%20usu%C3%A1rios.>

FERNANDES, Rodrigo. Resoomer: veja como usar site para resumir textos, disponível em <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2022/10/resoomer-veja-como-usar-site-para-resumir-textos.ghtml>

KAMMER, Regina, MEDEIROS, Jucelino, A implementação do programa google para a educação na escola municipal de educação básica vitor meirelles, 2016, disponível em <https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/1948/Regina%20Kammer.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e o recantamento do mundo. Revista Tecnologia Educacional, Rio de Janeiro, v. 23, n. 126, set./out. 1995, p 24-26

_____ Tecnologia na educação: como as ferramentas digitais são utilizadas nas escolas?, 2022, disponível em

<https://www.colegiopoliedro.com.br/blog/tecnologia-na-educacao-como-as-ferramentas-digitais-sao-utilizadas-nas-escolas/>

CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



REFERÊNCIAS

QUEIROZ, Joelma de Pontes Silveira. A importância do uso da tecnologia como ferramenta pedagógica na sala de aula. Ciet, 2018, disponível em <file:///C:/Users/User/Documents/Instituto%20Mulheres/Curso%20Par%C3%A1/M%C3%B3dulo%20IV/102-15-3464-1-10-20180517.pdf>

SOUSA, Priscila. (13 de Julho de 2022). *Podcast - O que é, conceito, história e características*. Conceito.de. <https://conceito.de/podcast>

Realidade virtual na educação: Quais os benefícios no aprendizado?, disponível em <https://vikingsdigital.com.br/blog/tecnologia/realidade-virtual-na-educacao#:~:text=O%20uso%20da%20realidade%20virtual%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20permite%20que%20a,s%C3%B3%20utilizando%20a%20realidade%20virtual.>



CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

TRILHA DE
FORMAÇÃO A
DISTÂNCIA

Jornada Pedagógica de Atualização em
Ferramentas Digitais Educacionais -
Metodologias Ativas na Prática



obrigada