



# CAPACITA SERVIDOR

Eixo Educação 

**TRILHA DE  
FORMAÇÃO A  
DISTÂNCIA**

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



**TRILHA DE  
FORMAÇÃO A  
DISTÂNCIA**

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

## **Curso 04**

Ferramentas e roteiros para webinários,  
reuniões, aulas abertas e usos de ferramenta em A.I

**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:l](#)

**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.

# REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA

REALIDADE **ou**  
IMAGINAÇÃO



Escola – Analógica(?)

Tecnologia – **EDUCAÇÃO** – Inovação

Mundo - Digital



*A realidade virtual é a grande aposta no mundo dos games, entretenimento e educação. Ela consiste em tecnologia avançada, capaz de “enganar” os sentidos do usuário – fazendo, por exemplo, com que ele experimente outros cenários, sons ou acontecimentos.*



*Outro conceito próximo, mas não sinônimo, da educação no século 21 é a realidade aumentada, que insere elementos virtuais em um cenário real. O melhor exemplo disso é o jogo Pokémon Go.*

**REALIDADE VIRTUAL**



**VS**

**REALIDADE AUMENTADA**



# Realidade Virtual (RV)

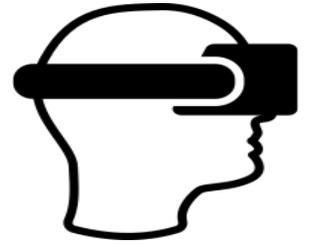
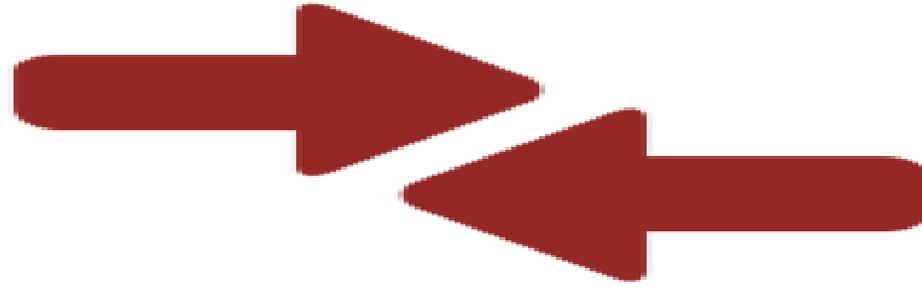
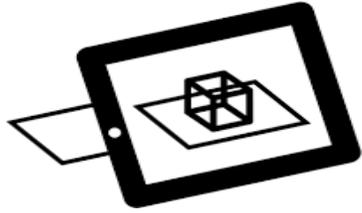


Consiste numa simulação multissensorial, gerada por um dispositivo, de um ambiente digital, artificial, interativo e imersivo.

# Realidade Aumentada (RA)



Consiste no “mix” de elementos de um ambiente real com elementos de um ambiente virtual que são criados em 3D.



**RA** (AR)

**vs RV** (VR)



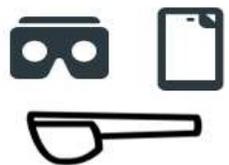
Aqui

Ali



Potenciada

Substituída



Google GE

SmartPhon  
e

CardBoard

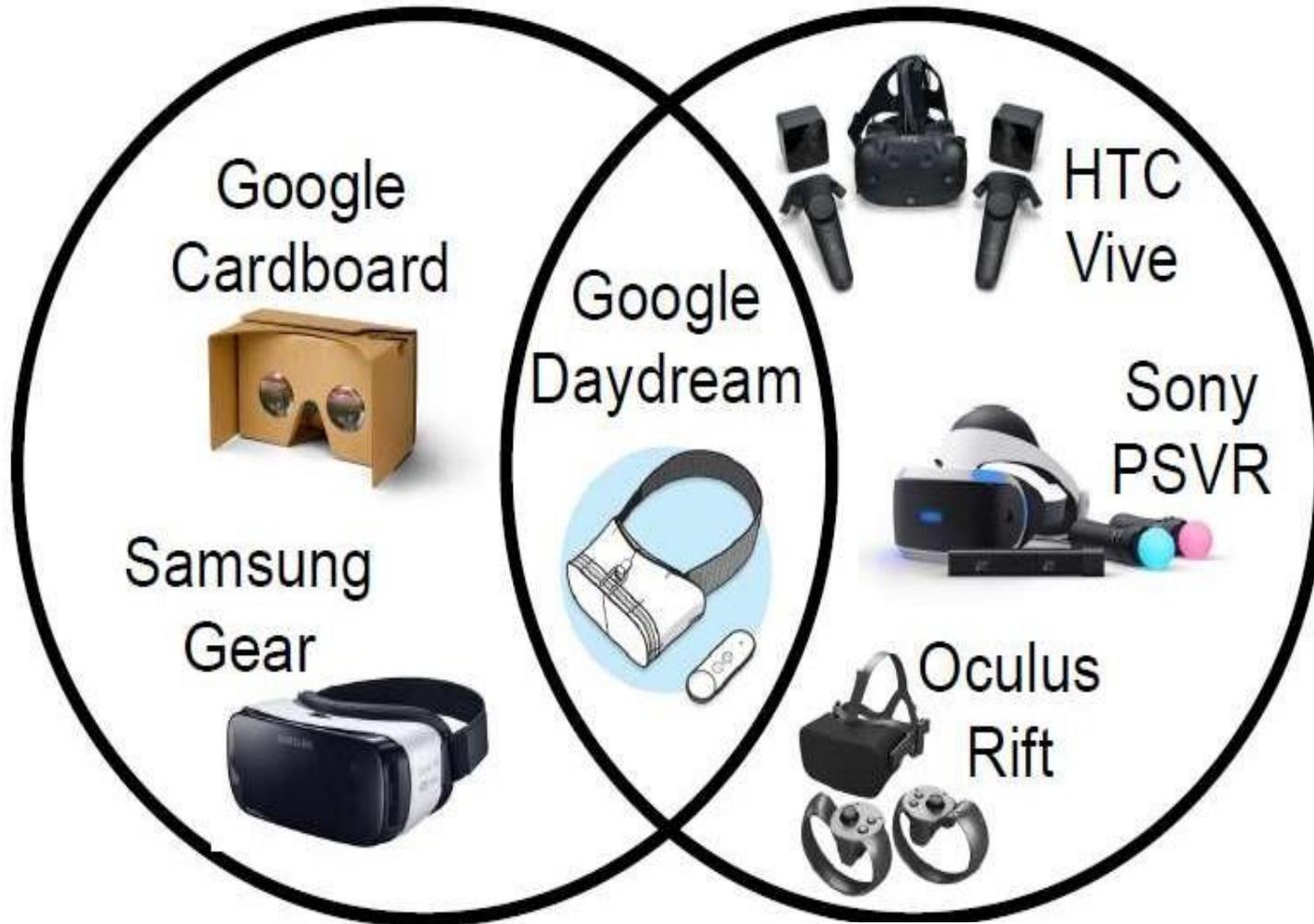
Oculus



## Entendendo a concepção

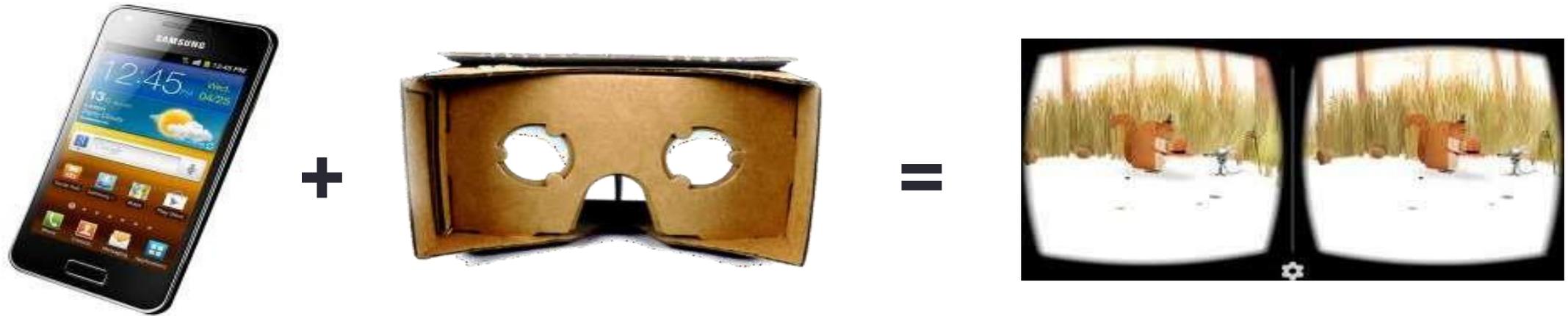
Mobile VR

VR With Hands



Entendendo a concepção

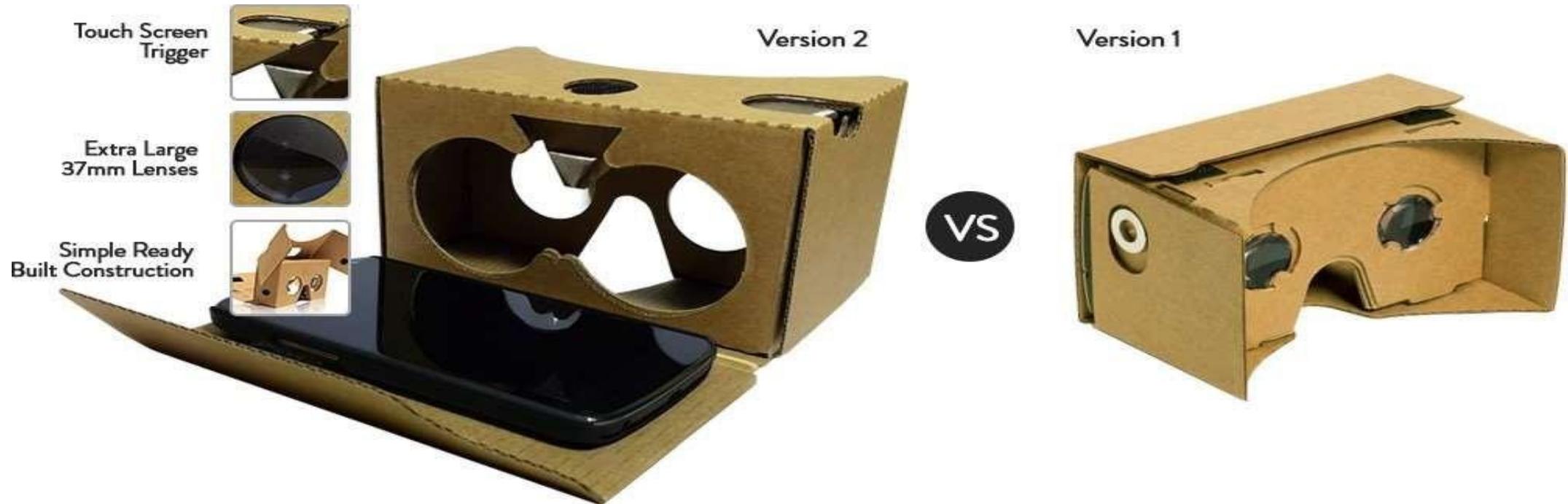
# Mobile VR – Google CardBoard



- Primeira versão 2014
- >80 milhões
- Plataforma simplificada para criadores RV



# Google CardBoard – Version1 & 2



- 2 versões do Google Cardboard
- Versão 2 adaptável a qualquer tipo de smartphone



## Vantagens



## Oportunidades

- ✓ Explorar **diferentes realidades** e ter uma experiência de aprendizagem alternativa que é impossível na sala de aula tradicional
- ✓ Retemos **20%** da informação que **ouvimos**, **30%** da meio de informação que **visualizamos**. **90%** por **experiência pessoais**: A RV cria uma **experiência imersiva imersiva** que ajuda os alunos a aprender de forma mais eficaz
- ✓ RA permite que os alunos visualizem modelos com mais naturalidade: proporcionando **experiências de aprendizagem** altamente **interativas**



## UM GRANDE INVESTIMENTO

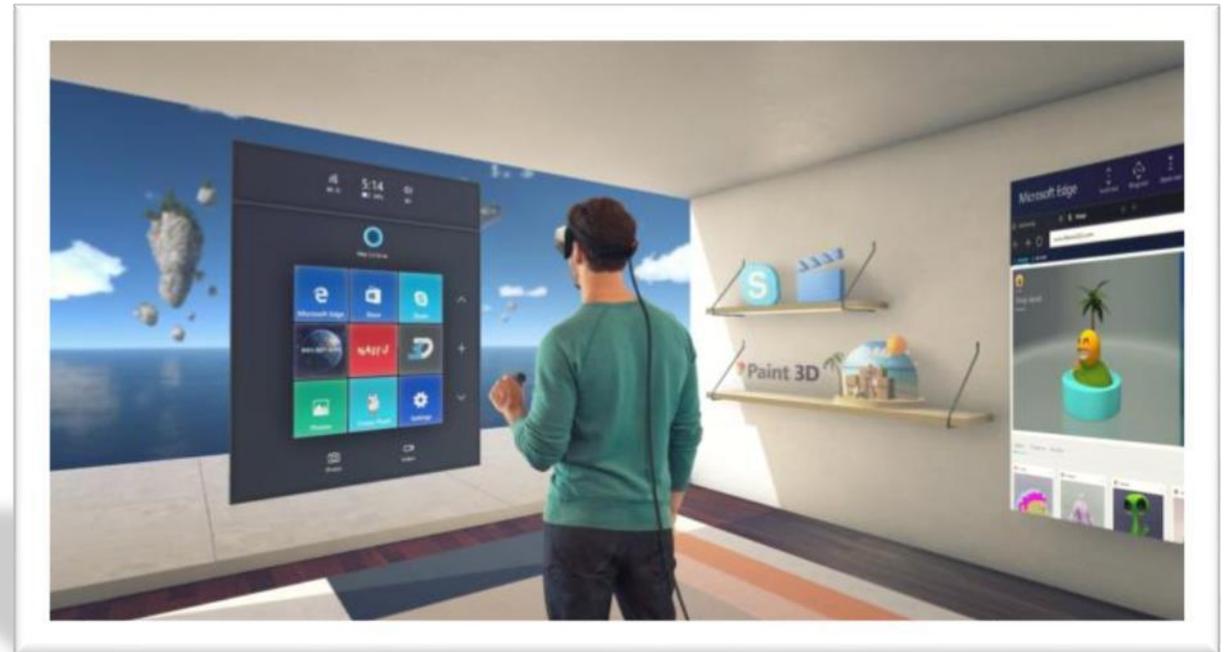
Em 2015, Mark Zuckerberg, presidente do Facebook, pagou US\$ 2 bilhões pela empresa que produz o Oculus Rift, programa de realidade virtual com o uso de óculos. Um dos alvos do Facebook são escolas e universidades.





## UM GRANDE INVESTIMENTO

A Microsoft já tem seu HoloLens, também óculos de realidade virtual, em universidades nos Estados Unidos.





## UM GRANDE INVESTIMENTO

A coreana Samsung colocou seus óculos Gear no mundo dos jogos e agora ensaia a incursão na educação.



# FOCO NA EDUCAÇÃO

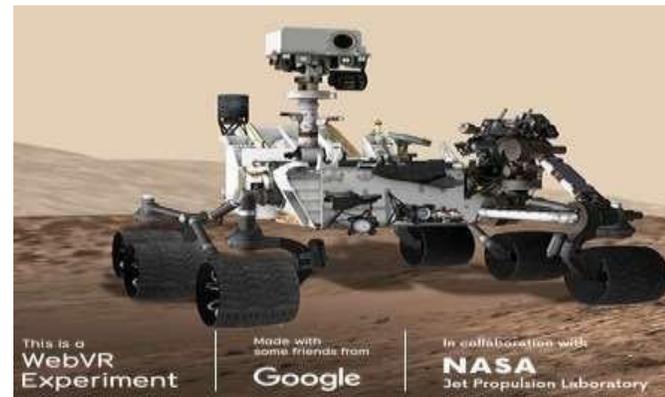
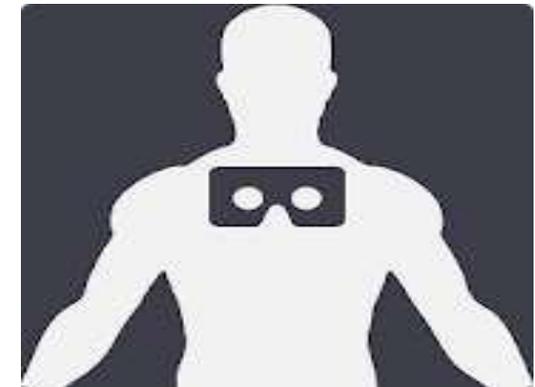
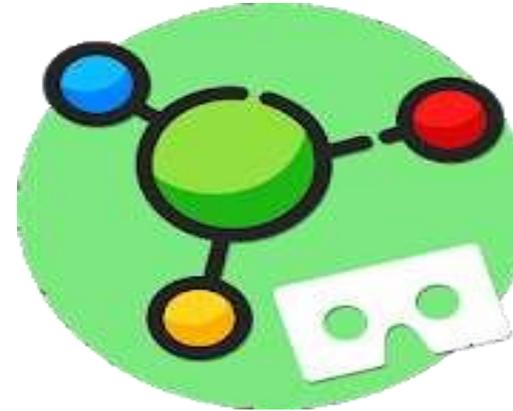
## Tecnologia na sala de aula

*A realidade virtual na educação revoluciona os métodos de ensino e é um exemplo da modernização, que já está presente em muitas salas de aula.*

*A realidade virtual já frequenta escolas públicas brasileiras. O desafio é usá-la de modo a facilitar o aprendizado dos alunos.*



VirtualSpeech VR App



**VR MATH**  
is an interactive educational application helping students understand 3D geometry, graphs and vectors - via Virtual and Augmented Reality.



# CO SPACES **EDU**



Explore in 360°

Explore the world in 360° through sound and imagery.



Tell your story

Tell your story, narrative or documentary and share it with the community.



**EON Studio Developers**



# Tour Creator



Qualcomm  
**vuforia**



Augmented Reality (AR) Mobile App Development



Escola de Governança Pública do Estado do Pará



Produção



# REFERÊNCIAS

- LORENZONI, M. **Realidade virtual e seu poder na Educação | Infográfico**. Infogeekie 2016. Disponível em: <http://info.geekie.com.br/realidade-virtual/>. Acesso em 23/11/2017
- MACEDO, J. **Como a realidade virtual pode mudar a educação**. Canaltech 2015. Disponível em: <https://canaltech.com.br/mercado/como-a-realidade-virtual-pode-mudar-a-educacao-52092/>. Acesso em 23/11/2017
- OSHIMA, F. Y. **A realidade virtual na sala de aula**. Revista época 2017. Disponível em: <http://epoca.globo.com/ideias/noticia/2016/01/realidade-virtual-na-sala-de-aula.html>. Acesso em 23/11/2017

obrigada