

**XXIII  
SEINPE**  
SEMINÁRIO DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

## LEILÃO: APLICANDO INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA INTRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

Autores: Emerson Leão Brito do Nascimento  
Email para contato: eng.emersonleaobrito@gmail.com  
Instituição: Fundação Matias Machline  
Número máximo de participantes: 20  
Duração: até 60 minutos

### OBJETIVO

Capacitar os participantes para utilizar ferramentas de Inteligência Artificial (IA) como suporte pedagógico na introdução de conteúdos curriculares.

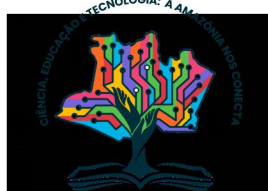
### MATERIAIS UTILIZADOS

- Quadro branco
- Pincéis
- Datashow
- Acesso a internet
- Folhas de anotação e canetas para cada equipe

### ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

A oficina será dividida em etapas sequenciais, com duração total adaptável conforme a necessidade do grupo. O jogo é conduzido em rodadas, representando diferentes conteúdos.

1. **Apresentação e Formação das Equipes:** Início com uma breve apresentação da oficina, seus objetivos e regras. Os participantes serão organizados em equipes (sugerem-se grupos de 4 a 5 pessoas). Cada equipe receberá uma quantia de R\$ 1.000 fictícios para uso nos leilões.



**XXIII  
SEINPE**  
SEMINÁRIO DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

2. **Rodadas de Leilão:** A oficina consistirá em 3 rodadas de leilão temáticas, cada uma abordando um assunto. Em cada rodada, três lotes serão leiloados.
3. **Execução e Pontuação:** As equipes disputam os lotes por meio de lances. A equipe que arrematar o lote deverá, em tempo determinado, propor uma solução para a situação apresentada, com a possibilidade de usar a IA como ferramenta de consulta para otimizar suas decisões. A execução bem-sucedida da ação gera pontos (Pts) de acordo com o valor do lote.
4. **Fechamento e Reflexão:** Ao final de todas as rodadas, a equipe com a maior pontuação vence. A etapa final de fechamento é crucial para a aprendizagem, com perguntas guiadas sobre a experiência, como: "Quando a IA foi útil? Quando confundiu?", além de discussões sobre as decisões tomadas, os desafios enfrentados e as estratégias adotadas por cada equipe.

### PROPOSTA DE AVALIAÇÃO

A avaliação da oficina será realizada com base na pontuação final obtida pelas equipes ao longo do jogo.