

**XXIII
SEINPE**
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DA EDUCAÇÃO DO AMAPÁ

CRIAÇÃO DE MATERIAIS INTERATIVOS PARA EAD

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 a criar e integrar materiais interativos em suas aulas a distância, explorando o potencial de ferramentas como hiperlinks, QR Codes e Inteligência Artificial.

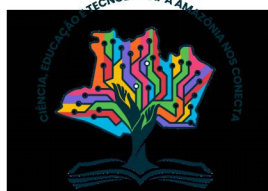
MATERIAIS UTILIZADOS

- Computadores ou notebooks com acesso à internet para todos os participantes
- Datashow

ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

A oficina será conduzida de forma prática e sequencial, incentivando a aplicação imediata dos conceitos.

1. Introdução e contextualização:
 - Apresentação do conceito de materiais interativos para EaD e suas vantagens;
 - Discussão sobre os desafios da EaD e como a interatividade pode solucioná-los.
2. Mão na massa - Hiperlinks e QR Codes:
 - Prática de Hiperlinks: Os participantes serão orientados a inserir hiperlinks em um texto de amostra, conectando-os a vídeos explicativos no YouTube;
 - Prática de QR Codes: A seguir, os participantes aprenderão a gerar QR Codes para vincular a materiais complementares, como artigos, estudos de caso e quizzes interativos. Eles deverão escanear os QR Codes criados para testar a experiência.
3. Explorando a IA - Podcast e Vídeo-Resumo da Aula:



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

- Introdução à IA: Apresentação de ferramentas de Inteligência Artificial capazes de gerar áudio a partir de texto;
 - Prática de Podcast: Os participantes escolherão um trecho do conteúdo da oficina para transformar em um pequeno podcast narrado pela IA. A ideia é que eles experimentem a criação de um recurso que torna o aprendizado mais acessível e versátil;
 - Criação de Vídeo-Resumo: Os participantes escolherão um trecho do conteúdo trabalhado e irão transformá-lo em um vídeo-resumo utilizando ferramentas de Inteligência Artificial. A proposta é proporcionar uma experiência prática de criação de recursos audiovisuais que ampliem a acessibilidade, dinamizem o processo de aprendizagem e favoreçam diferentes estilos cognitivos.
4. Discussão e Encerramento:
- Sessão de perguntas e respostas sobre a experiência;
 - Discussão guiada sobre a importância da multimodalidade no ensino e o valor de cada ferramenta apresentada (hiperlinks para compreensão visual e prática, QR Codes para acesso direto, podcasts e Vídeo-Resumo para diferentes estilos de aprendizagem);
 - Compartilhamento das produções de cada grupo.