

Grade Curricular do Curso

Título do Curso: Inteligência Artificial na Prática Pedagógica: Ferramentas e Estratégias para Professores

Carga Horária Total: 8 horas



por **Ivan Lima**

Módulo 1: Entendendo a Inteligência Artificial (1 hora)

Conteúdo:

- O que é IA e como ela funciona.
- Exemplos de IA no cotidiano: assistentes virtuais, tradutores e chatbots.
- Reflexão: "Quais dessas tecnologias você já usa?"

Duração: 1 hora.

Módulo 2: Ferramentas de IA para Professores (2 horas)

Conteúdo:

- Planejamento de aulas com IA: criação de materiais didáticos.
- Feedback e avaliação com IA: correção automática e feedback personalizado.
- Engajamento dos alunos: gamificação e chatbots.
- Personalização do ensino: adaptação de conteúdo para diferentes níveis de aprendizagem.

Duração: 2 horas.

Módulo 3: Engenharia de Prompt – Como Comunicar-se com a IA (1,5 horas)

Conteúdo:

- O que é um prompt e por que ele é importante.
- Características de um bom prompt: claro, específico, contextualizado e objetivo.
- Tipos de prompts: criação, análise, resolução de problemas e adaptação.
- Prática no ChatGPT: criação e refinamento de prompts.

Duração: 1,5 horas.

Módulo 4: Ética e Responsabilidade no Uso da IA (1 hora)

Conteúdo:

- Limites éticos do uso da IA na educação.
- Privacidade de dados e viés algorítmico.
- Como ensinar os alunos a usarem a IA de forma crítica e responsável.

Duração: 1 hora.



Módulo 5: Prática Pedagógica com IA (2 horas)

Conteúdo:

- Criação de atividades para disciplinas específicas usando IA.
- Apresentação das ideias desenvolvidas pelos participantes.
- Discussão e feedback sobre as atividades criadas.

Duração: 2 horas.

Encerramento e Avaliação do Curso (0,5 hora)

Conteúdo:

- Resumo dos principais aprendizados.
- Discussão: "Como você aplicará o que aprendeu?"
- Entrega de certificados e feedback final.

Duração: 0,5 hora.

Metodologia

Aulas expositivas com exemplos práticos.

Atividades interativas e dinâmicas em grupo.

Práticas com ferramentas de IA, como ChatGPT, Canva e plataformas gamificadas.

Discussões e reflexões sobre ética e responsabilidade no uso da tecnologia.

