

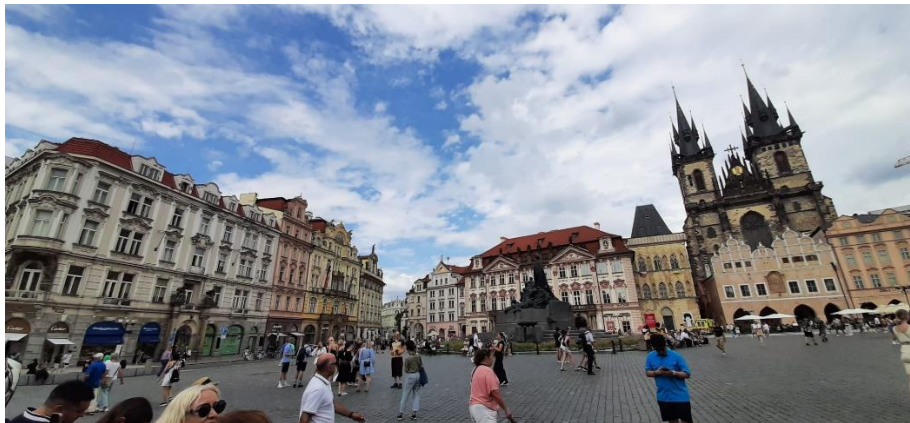
Mobilidade 6: “Teaching in the AI Age” (Praga, República Checa, 22 a 26 de julho) – docente Renata Carvalho

Dia 1

A docente Renata Carvalho no âmbito do projeto Erasmus+ encontra-se a frequentar o Curso: “Teaching in the AI Age” em Praga, República Checa, entre os dias 22 a 26 de julho.

A manhã foi dedicada a contextualizar e a desmistificar a Inteligência Artificial (IA) - realidade, mitos e situação atual. A AI terá um impacto superior ao ocorrido há 15 anos com os smartphones, que vieram revolucionar a nossa forma de comunicar.

À tarde, o centro de formação ICT proporcionou aos vários formandos (portugueses, alemães, romenos, espanhóis, cipriotas e italianos) uma visita aos lugares mais emblemáticos desta cidade maravilhosa!



1. e 2. Praça da Cidade Velha e a Igreja de Nossa Senhora diante de Týn (igreja gótica)

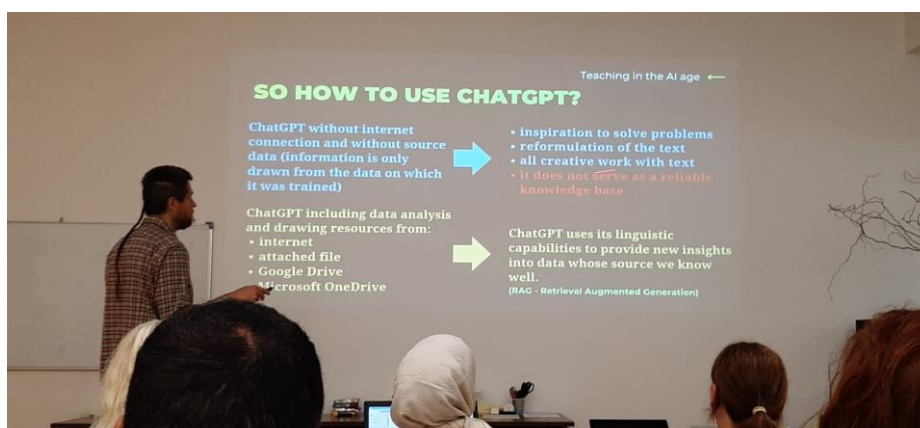


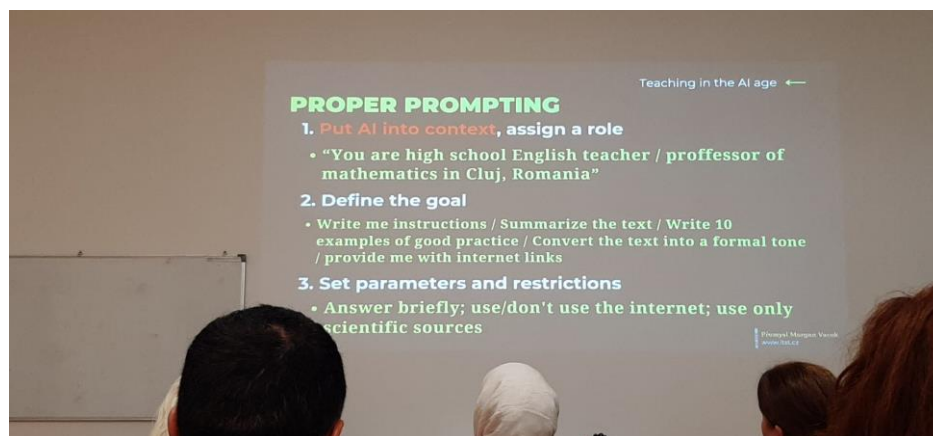
3. Jardim do Palácio Wallenstein



Dia 2

No segundo dia, a sessão foi dedicada a explorar o uso do *ChatGPT* em contextos educativos. Durante a sessão, foram abordados diversos temas importantes, incluindo as diferenças entre a versão gratuita e a versão Plus, as regras básicas para a criação de *prompts*, a formulação de *prompts* apropriados, e a customização das instruções e dos próprios modelos GPTs. Esses aspetos revelam-se cruciais tanto para direcionar o trabalho dos alunos quanto para auxiliar o professores a utilizar o *ChatGPT* como um assistente eficaz.

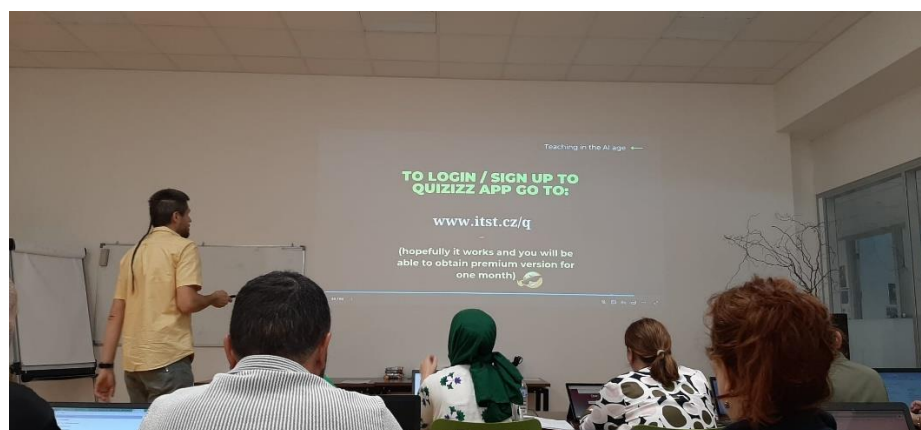




Dia 3

A sessão iniciou com uma **reflexão individual** acerca dos assuntos abordados nos dois dias anteriores (descrição da informação divulgada e das atividades desenvolvidas bem como da respetiva resposta emocional, avaliação do que foi compreensível ou desafiante, conclusão acerca das aprendizagens e da sua aplicação na prática pedagógica, desenvolvimento de um plano de ação face aos novos conhecimentos).

Seguiu-se a exploração da ferramenta **Tokenization do chatGPT**, que transforma texto em tokens, e da **plataforma Quizizz**, que recentemente passou a incorporar ferramentas AI. Esta, para além de permitir criar e realizar quizzes interativos com elementos de gamificação (até aqui nada de novo), permite o carregamento de um ficheiro de texto (ppt, pdf, doc. ...) ou vídeo para servir de base, através de inteligência artificial (IA), à criação de um quiz em segundos, em função da informação carregada. Os quizzes podem ser respondidos ao vivo/no imediato ou posteriormente como tarefa/TPC. São ainda disponibilizados relatórios e análises acerca das respostas.



Dia 4

A sessão iniciou com exploração das potencialidades dos *GPTs* do *chatGPT* (só possível na versão paga), com a criação e configuração de um GPT onde se carregou um livro completo (450 pp). A partir deste GPT é possível pedir a análise de um capítulo específico ou criar um *quiz*, com base apenas no documento carregado e/ou com recurso à Internet. No caso do *quiz*, basta copiá-lo e introduzi-lo no *quizizz*, para estar pronto a aplicar. Foi também explorada a capacidade de poder interagir oralmente ou carregar ficheiros para o *chat GPT* via *smartphone*, através da app *Vysor*.

Foi feita uma breve abordagem à plataforma de design gráfico online **Canva**. Com uma interface intuitiva e uma vasta biblioteca de *templates*, fotos, ilustrações e elementos de design, permite criar facilmente variadíssimos materiais visuais na sua versão gratuita, ao que se soma na versão paga o redimensionamento de designs, a possibilidade para guardar *templates* personalizados e o uso da ferramenta de remoção de fundo. Esta plataforma passou a integrar recentemente ferramentas de IA.

Para terminar, o chat educacional **Mizou.com**, gratuito para professores, foi também ferramenta de trabalho, tendo cada um procedido ao respetivo registo, obrigatório para o desenvolvimento dos *chatbots* e para a partilha de conversações com os alunos ou outros (pessoalmente não vejo vantagens, a não ser poder ser usado por crianças, coisa que não acontece com o *chatGPT* que obriga a utilizadores com 13 ou mais anos).



Dia 5

O último dia da formação iniciou com a entrega dos certificados aos formandos e as fotos da praxe. Seguiu-se a exploração das ferramentas de geração de conteúdos multimédia: 1) para a imagem **Microsoft Copilot**, cujo registo apenas carece de uma conta de email da Microsoft, ou **chatGPT Plus** para quem possua licença paga. Ambas usam a mesma tecnologia de geração de imagem, a DALL.E. 2) som e áudio com **elevenlabs.io**, esta com opções ilimitadas quer para professores quer para estudantes. 3) para vídeo e avatares, **midjourney.com**. Por último, foi abordado e discutido os temas dos **direitos de autor e do plágio**, intrinsecamente ligados um ao outro.

