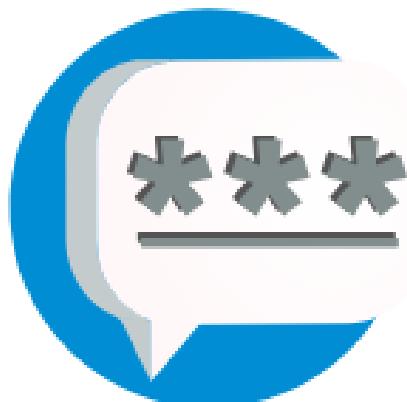




# MATERIAL DO PROFESSOR

Mídias digitais: sua apresentação com  
autorIA



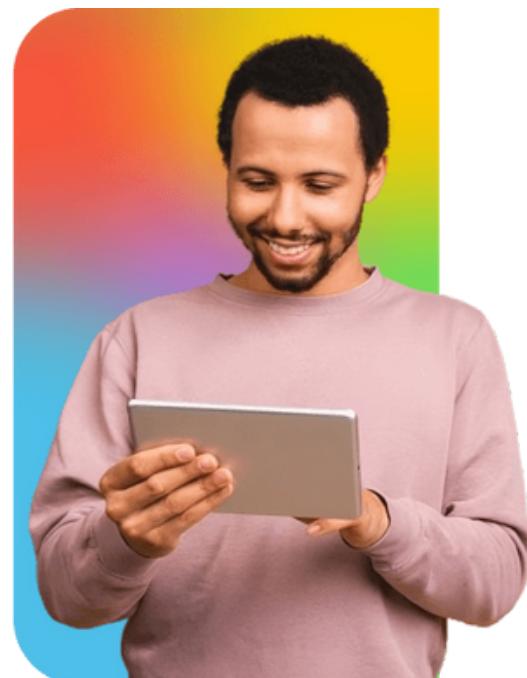


# 1

## Introdução

**O Material do Professor é um instrumento que oferece o suporte e o embasamento necessários para a condução dos estudantes nesta jornada de aprendizagem.**

Aqui, você encontrará orientações pedagógicas para o trabalho com cada unidade, bem como os objetivos de aprendizagem, os conteúdos e habilidades, as estratégias didáticas utilizadas na construção da unidade e, por fim, materiais aula a aula que servirão de apoio ao seu planejamento e durante o processo avaliativo dos estudantes. Utilize o Material do Professor como guia durante o planejamento das aulas, adaptando as estratégias de acordo com as necessidades e interesses dos seus estudantes.



Este material é digital e pode sofrer atualizações periódicas. Certifique-se de verificar regularmente a plataforma para baixar as versões mais recentes e garantir que você tenha acesso às informações mais atualizadas e relevantes para suas aulas.

# 2

# Conteúdo programático

Olá, professor(a)!

**Nesta unidade**, os estudantes aprenderão a criar apresentações utilizando inteligência artificial como aliada. Para isso, os alunos construirão um roteiro e gerarão um esqueleto de apresentação com IA (como Gemini ou ChatGPT). Em seguida, a ideia é que eles organizem esse conteúdo visualmente no Canva e personalizem os slides com design, imagens e áudio (gerados ou aperfeiçoados com IA). Ao final, todos serão convidados a gravar e publicar suas apresentações em vídeo, desenvolvendo habilidades de comunicação oral, visual e escrita, além de refletirem sobre o uso da IA como ferramenta colaborativa e criativa.

---

**Temática da unidade:** pensamento computacional; inteligência artificial; internet.

**Ferramentas utilizadas:** Gemini ou ChatGPT.

**Formato de entrega do projeto:** publicação no Canva.

**Quantidade de aulas:** 8

---

**Objetivos de aprendizagem:**

1. Compreender os conceitos de apresentação, narrativa e inteligência artificial generativa e suas aplicações no cotidiano e no meio acadêmico.
  2. Aplicar ferramentas digitais com apoio de IA para criar apresentações estruturadas.
  3. Analisar criticamente dados, roteiros e sugestões geradas por IA.
  4. Criar apresentações multimodais autorais com uso de recursos de inteligência artificial.
  5. Avaliar o processo colaborativo com IA, considerando autoria, ética e limites da tecnologia.
- 

**Habilidades:**

- (EM13CO19) Expor, argumentar e negociar propostas, produtos e serviços utilizando diferentes mídias e ferramentas digitais.
- (EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.

# 2

## Conteúdo programático

AULA	CONTEÚDO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• A importância das apresentações na vida acadêmica e profissional.</li><li>• Introdução à inteligência artificial generativa e suas aplicações.</li><li>• Planejamento inicial da criação de uma apresentação com suporte de IA.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar os elementos que compõem uma boa apresentação.</li><li>• Compreender o conceito de inteligência artificial generativa e seu uso na criação de apresentações.</li><li>• Relacionar situações do cotidiano com o uso de IA para comunicação e produção de conteúdo.</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Leitura e análise de roteiro para guiar a construção de uma apresentação.</li><li>• Uso de inteligência artificial generativa para criar estruturas de apresentação.</li><li>• Criação do esqueleto textual com base em dados e análises pessoais.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interpretar um roteiro de apresentação.</li><li>• Aplicar instruções em uma ferramenta de IA para gerar uma estrutura inicial de apresentação.</li><li>• Organizar um esqueleto de apresentação com início, meio e fim, adaptado ao tema estudado.</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conversão de esqueleto textual em apresentação visual.</li><li>• Curadoria de elementos visuais (títulos, cores, quantidade de slides, estética e legibilidade).</li><li>• Aplicação prática do design de slides com ferramentas digitais.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Transformar o esqueleto textual em estrutura visual de slides.</li><li>• Adaptar conteúdos gerados por IA para o estilo e a linguagem pessoal de apresentação.</li><li>• Selecionar modelos visuais adequados ao tema da apresentação utilizando ferramentas digitais.</li></ul>

**AULA****CONTEÚDO****OBJETIVO DE APRENDIZAGEM****4**

- Análise crítica dos textos gerados por IA para apresentações.
- Construção de prompts eficazes, com instruções claras sobre forma, conteúdo e formato.
- Organização final dos slides: sequência, estrutura textual e foco no conteúdo essencial.

- Revisar criticamente os conteúdos gerados por IA para adequação ao propósito comunicativo da apresentação.
- Planejar a organização dos slides com base em uma estrutura lógica e coerente.
- Desenvolver comandos (prompts) específicos e objetivos para orientar a produção de conteúdos pela IA.

**5**

- Melhoria da legibilidade e organização dos slides (textos, fontes, espaçamento e alinhamento).
- Inclusão de imagens como elementos complementares ao conteúdo apresentado.
- Uso de IA integrada ao Canva para criação de imagens didáticas personalizadas.

- Aprimorar a apresentação visual com ajustes de design, como tamanho de texto, alinhamento e destaques.
- Inserir elementos visuais, como imagens geradas por IA, para enriquecer a compreensão do conteúdo.
- Selecionar recursos gráficos e estilos visuais adequados ao tema da apresentação e ao público-alvo.

**6**

- Gravação de apresentações com áudio e vídeo no Canva.
- Inserção de voz gerada por IA como alternativa à gravação com câmera.
- Publicação e exportação do conteúdo multimídia final (em formato mp4).

- Explorar recursos multimídia (áudio e vídeo) para complementar apresentações digitais.
- Utilizar ferramentas digitais para gravar apresentações com narração própria ou com voz gerada por IA.
- Demonstrar autonomia na escolha entre diferentes formas de apresentar o conteúdo (vídeo, áudio e texto).

**AULA****CONTEÚDO****OBJETIVO DE APRENDIZAGEM****7**

- Apresentação final do projeto em vídeo, presencial ou gravado.
- Verificação de aspectos como autoria, clareza e narrativa dos slides.
- Compartilhamento e publicação da apresentação digital (via link, vídeo ou arquivo).

- Executar a apresentação final utilizando os recursos desenvolvidos ao longo da unidade.
- Refletir sobre clareza, autoria e organização dos conteúdos apresentados.
- Validar se a apresentação digital cumpre os critérios de estrutura narrativa, coerência e personalização.

**8**

- Avaliação crítica do uso da inteligência artificial na produção digital.
- Identificação de momentos de autonomia criativa e colaboração com IA.
- Expressão de sentimentos e percepções sobre o trabalho com tecnologia.

- Refletir criticamente sobre o processo de construção da apresentação com auxílio da inteligência artificial.
- Avaliar os pontos positivos e negativos do uso de IA como ferramenta de apoio criativo.
- Reconhecer o papel da autoria, da criatividade e da colaboração no processo de criação com IA.

# 3

## Orientações pedagógicas

Pensando em prepará-lo(a) para a condução das aulas, construímos uma formação, em vídeo, sobre esta unidade com o objetivo de fornecer mais insumos para sua prática docente. Você pode acessá-la na plataforma Start. A seguir, temos um resumo, em texto, das orientações didáticas que você encontrará nas videoaulas da formação.

Convide os estudantes a planejarem uma apresentação digital com um objetivo claro e um público definido. Utilize os recursos disponíveis para propor dinâmicas e fomentar um brainstorm de ideias, engajando-os no processo de construção de um roteiro com base em um tema relevante para elas. Estimule o uso consciente da inteligência artificial como apoio para gerar sugestões de textos, exemplos ou imagens, mas reforce que as decisões centrais devem partir deles. Incentive que eles façam registros do processo e revisem as escolhas feitas, para que tudo faça sentido.

Na sequência, inicie a construção dos slides de acordo com cada roteiro. Ajude os estudantes a criar títulos objetivos e poucos tópicos por slide. Além disso, sugira exemplos práticos de organização, como usar transições lógicas entre slides, repetir padrões visuais e alinhar textos e imagens para reforçar a mensagem. Explore o design como elemento de comunicação, incentivando ajustes de cores, fontes e imagens para dar unidade e identidade ao projeto.

Durante o desenvolvimento, promova momentos de trocas entre os estudantes para melhorias. Peça que os estudantes revisem seus próprios trabalhos, identificando pontos confusos ou incoerentes, reforçando a importância do trabalho em conjunto. Oriente-os a verificar se o conteúdo gerado com apoio da IA está correto, atualizado e adequado ao tema, estimulando a adaptação do material para refletir a autoria humana.

Finalize a unidade conduzindo a apresentação dos projetos e uma reflexão sobre o processo vivido. Oriente os estudantes a compartilhar os trabalhos com permissões adequadas, preservando a integridade do material, e a apresentar com naturalidade, usando os slides como apoio. Após as exposições, conduza uma conversa com a turma: incentive que reflitam sobre como a IA contribuiu ou não para o processo, valorizando a autoria, o pensamento crítico e a capacidade de usar a tecnologia de forma intencional e responsável.

# 4

# Materiais de apoio

Para auxiliar na condução das aulas desta unidade, disponibilizamos materiais de apoio aula a aula para professores e estudantes. Esses materiais podem ser acessados na plataforma Start, no campo “Material de apoio” de cada aula.

## 4.1 Professores

O **guião do professor** possui o passo a passo descritivo da aula, bem como os comandos necessários para a construção do projeto. Ele pode ser utilizado para o planejamento e preparação da aula, contando com direcionamentos pedagógicos, dicas para condução das aulas, explicação de conceitos de programação e soluções para possíveis dificuldades que os estudantes possam ter. Ao final de cada guia, há uma explicação para o desafio da aula, contando com a expectativa de resolução por parte dos estudantes.

O **gabarito do professor** possui a resolução comentada dos exercícios que os estudantes devem realizar em cada aula. Essas atividades funcionam como um complemento à prática de programação pela construção de projetos, fornecendo uma devolutiva rápida ao professor sobre a proficiência dos estudantes.

## 4.2 Estudantes

Os **slides dos estudantes** contêm um passo a passo descritivo, aula a aula, dos comandos que os estudantes deverão realizar para a construção do projeto da unidade. Por se tratar de um direcionamento da aula, ele pode ser disponibilizado individualmente ou projetado para a turma. Ao final de cada slide, há um desafio para aprofundar os conteúdos que foram trabalhados naquela aula, sendo uma ferramenta importante para a prática da programação e para fornecer uma atividade extra para aqueles estudantes que finalizarem mais rapidamente a construção dos códigos.

As **listas de exercícios dos estudantes** são um conjunto de atividades de fixação dos conteúdos que foram trabalhados em aula. É esperado que, a cada aula, os estudantes realizem os exercícios e tirem eventuais dúvidas sobre eles com o professor.

# 4

## Materiais de apoio

### 4.3 Rubrica de avaliação

Por fim, a rubrica é uma valiosa ferramenta para auxiliar na correção dos projetos que são submetidos pelos estudantes. Elas possuem quatro características a serem avaliadas de acordo com cada projeto da unidade e, para cada característica, há a descrição de quatro níveis de proficiência em que o estudante pode se encaixar. Dessa forma, ao avaliar um projeto, o professor consegue analisar o que é esperado em cada nível, fazendo com que sua correção seja baseada em critérios claros e que o feedback de desenvolvimento para o estudante seja melhor direcionado. Essas rubricas também podem ser acessadas no painel de gestão.

Acesse aqui a rubrica do projeto:

[\*\*Projeto 1 – Mídias digitais: sua apresentação com autorIA\*\*](#)

[\*\*Projeto 2 - Disponível em breve\*\*](#)



## Minhas anotações

**Utilize o seu editor de PDF para realizar anotações neste espaço.**



# start

by alura



## Contato:

Suporte

@startbyalura

www.startalura.com.br