

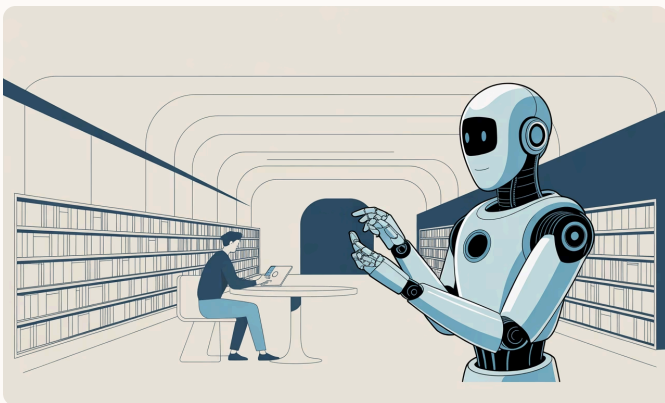
Aprender com a Biblioteca Escolar

Práticas de leitura e escrita com chatbots

Sessão 4 – Outros chatbots



O que é o NotebookLM?



O **NotebookLM** é uma **ferramenta gratuita da Google** que usa inteligência artificial para o ajudar a compreender os seus próprios documentos.

Funciona como um **assistente pessoal de estudo**: carrega os seus ficheiros e faz-lhe perguntas sobre o conteúdo.

- Funciona como um **caderno inteligente**
- Trabalha apenas com os **documentos que nós carregamos**
- Não substitui o formador

☐ A IA só responde com base nos documentos que carregar — nunca inventa informação.

O NotebookLM ajuda a organizar e compreender

Como interagir com o conteúdo

Depois de carregar os seus documentos, pode usar a IA de várias formas:



Fazer perguntas

Escreva perguntas em linguagem natural e receba respostas baseadas nos seus ficheiros



Gerar resumos

Peça resumos curtos ou detalhados de qualquer documento carregado



Criar quizzes

A IA gera perguntas de escolha múltipla para testar os seus conhecimentos

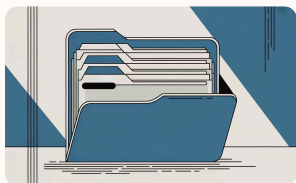


Ouvir em áudio

Transforme os documentos num podcast com dois apresentadores virtuais

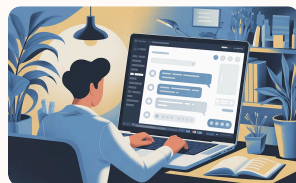
BOAS PRÁTICAS

Dicas para uso em contexto educativo



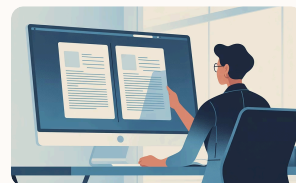
Organize por temas

Crie cadernos separados para cada módulo ou disciplina



Faça perguntas claras

Quanto mais específica for a pergunta, melhor será a resposta da IA



Combine várias fontes

Carregue diferentes documentos no mesmo caderno para cruzar informação



Use o áudio

Aproveite o formato podcast para rever conteúdos em qualquer momento

Mãos à Obra!

o segredo não é o recurso (vídeo, podcast, imagem...), mas sim a qualidade do prompt.

Um prompt "universal"

Com base nas fontes carregadas, cria um **[vídeo/podcast/infografia/mapa mental/apresentação]** dirigido a **[público-alvo]** sobre o tema **[tema]**.

O recurso deve:

- basear-se exclusivamente nas fontes fornecidas;
- apresentar informação rigorosa e organizada;
- utilizar uma linguagem adequada ao público;
- destacar apenas os conceitos essenciais;
- favorecer a compreensão e a retenção da informação;
- ser apelativo, visualmente organizado e pedagogicamente útil;
- terminar com uma breve síntese ou mensagem final.

Prompt para gerar um vídeo no NotebookLM

Com base nas fontes carregadas, cria um **vídeo educativo** dirigido a **[público-alvo]** sobre o tema **[tema]**.

O vídeo deve:

- ter uma duração aproximada de **3 a 5 minutos**;
- utilizar uma linguagem clara e adequada ao público;
- explicar os conceitos fundamentais de forma rigorosa;
- recorrer a exemplos concretos;
- organizar a informação de forma lógica (introdução, desenvolvimento e conclusão);
- terminar com uma breve síntese das ideias principais.

Sempre que possível, sugere imagens, esquemas ou animações que reforcem a compreensão dos conteúdos.

Prompt para gerar uma imagem/infografia

Com base nas fontes carregadas, cria uma **imagem educativa (ou infografia)** que sintetize visualmente o tema **[tema]**.

A imagem deve:

- destacar apenas os conceitos essenciais;
- recorrer a ícones, esquemas ou ilustrações simples;
- apresentar pouco texto;
- utilizar uma organização visual clara;
- ser adequada para projetar em sala de aula ou imprimir.

Prompt para gerar um podcast

Com base nas fontes carregadas, cria um **podcast educativo** dirigido a **[público-alvo]** sobre o tema **[tema]**.

O podcast deve:

- ter uma duração aproximada de **5 a 8 minutos**;
- utilizar um tom natural e envolvente;
- explicar os conceitos essenciais recorrendo a exemplos;
- incluir perguntas de reflexão ao longo da narração;
- terminar com um pequeno resumo das ideias principais.

Prompt para gerar um mapa mental

Com base nas fontes carregadas, cria um **mapa mental** sobre o tema **[tema]**.

O mapa deve:

- apresentar uma ideia central;
- organizar os conteúdos por categorias;
- estabelecer relações entre conceitos;
- destacar palavras-chave;
- privilegiar uma estrutura visual simples e intuitiva.

Outros exemplos de pedidos à IA:

- Um Podcast (Audio Overview): Uma conversa em áudio onde dois anfitriões discutem os desafios e os serviços inovadores da IA nas bibliotecas escolares.
- Uma Apresentação de Slides (Slide Deck): Um guião visual que resume os conceitos principais, ideal para a tua própria apresentação.
- Um Quiz ou Cartões de Memorização (Flashcards): Para testares os conhecimentos de forma interativa sobre os conceitos abordados nos artigos.
- Um Relatório Estratégico: Um documento estruturado que os professores bibliotecários poderiam apresentar às direções das escolas.
- (...)

MIZOU

Mizou é uma plataforma educativa baseada em **IA conversacional** que permite criar **chatbots pedagógicos** de forma simples, rápida e sem necessidade de programação.

Cada chatbot funciona como um **assistente educativo personalizado**, capaz de dialogar com os alunos, oferecer feedback imediato e estimular a reflexão de forma envolvente.



Google Docs



IA_para_a_Sala_de_Aula.mp4



Google Docs



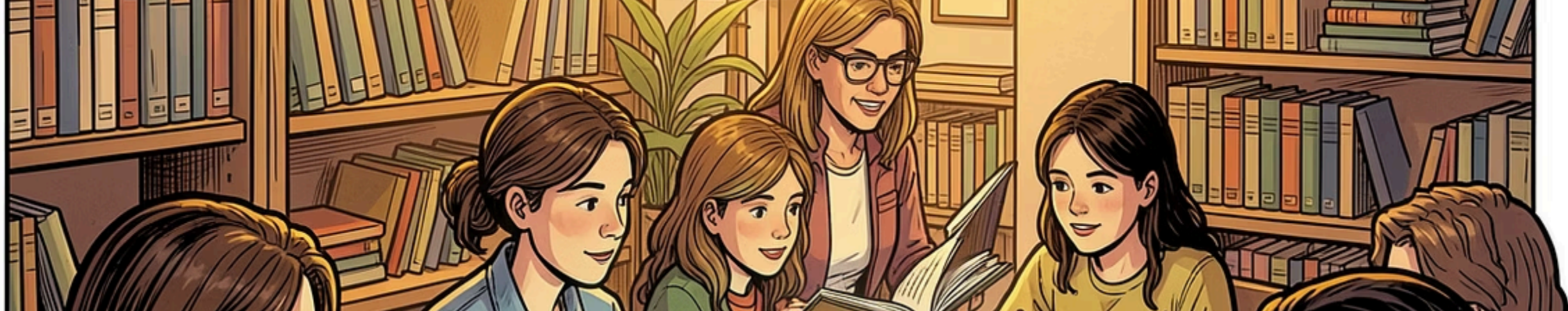
Mizou__O_Tutor_de_IA.mp4

Dois modos de criação

- **Custom (Personalizado):** o professor escreve manualmente as perguntas e respostas, ideal para guiões mais definidos e conteúdos específicos.
- **AI-Generated (Gerado por IA):** o Mizou cria automaticamente a partir de uma descrição em texto, perfeito para experimentar ideias rapidamente.

Por que vale a pena?

- Criação fácil e intuitiva;
- Mais interação e participação dos alunos;
- Feedback imediato para apoiar a aprendizagem;
- Flexível para diferentes disciplinas e níveis de ensino;
- Ótima opção para dinamizar aulas, revisões e atividades de reflexão.



O que é a Mizou?

Mizou é uma ferramenta digital gratuita que permite criar **jogos interativos de perguntas e respostas** com uma forte componente narrativa. Cada jogo é apresentado como uma **aventura**, onde o jogador avança à medida que responde corretamente. É ideal para **gamificar** e promover **aprendizagens ativas e motivadoras**.


Funcionalidades principais

- **Criação de jogos com enredo** (storytelling);
- Diferentes tipos de perguntas (escolha múltipla, verdadeiro/falso, etc.);
- **Cenários personalizados**: escolha o ambiente da missão (floresta, cidade, espaço, etc.);
- Acompanhamento do progresso do aluno;
- Possibilidade de partilhar o jogo por link.

Usos educativos

- **Revisão de conteúdos**;
- Avaliação formativa de forma lúdica;
- Integração em **cenários de aprendizagem** e projetos com a biblioteca escolar;
- Estímulo à criação de jogos pelos próprios alunos.

Exemplo de aplicação

 Professores podem criar um jogo no Mizou sobre **literacia dos media**, onde os alunos têm de "salvar a cidade da desinformação" respondendo corretamente a perguntas sobre fake news, fontes fiáveis e redes sociais.

Vantagens

- Fácil de usar e muito visual;
- Motiva os alunos e estimula a participação;
- Permite diferenciar atividades e adaptar aos níveis de ensino;
- Ótimo para integrar com outras ferramentas como Padlet ou Google Sites.

Limitações

- Ainda com poucos modelos de jogos, principalmente em português;
- A versão gratuita tem algumas restrições gráficas;
- É necessário registo para criar e guardar jogos.

Vamos experimentar!

Alternativa: **AI - Generated**

Vantagens do modo AI - Generated

- Poupança de tempo na criação de perguntas
- Inspiração para professores com menos experiência digital
- Permite adaptar facilmente a diferentes temas
- Limitações do modo AI - Generated
- Pode gerar perguntas demasiado genéricas
- Nem sempre interpreta bem contextos específicos
- Requer revisão humana para garantir qualidade pedagógica

← ChatBot

Objetivos de aprendizagem ? Reiniciar

Os alunos analisarão e avaliarão as decisões estratégicas tomadas por Napoleão Bonaparte durante a Batalha de Austerlitz. Eles identificarão as principais táticas militares que levaram à sua vitória e discutirão como essa batalha consolidou sua reputação como um gênio militar.

Nível de escolaridade ?

Escolha uma nota...

Obtenha ideias

Mensagem de boas-vindas ?

Olá! Eu sou o Gato Malhado. Vamos conversar sobre minhas emoções e decisões na história. O que você gostaria de saber?

Máximo de 250 caracteres.

Regras ?

Always keep responses within a 500-character maximum. Respond to the student's questions with empathy and depth. Encourage creative thinking by asking the student how they would feel in your situation. Use a friendly and engaging tone, keeping responses concise and relatable. Allow for back-and-forth dialogue to enhance interaction.

Máximo de 1000 caracteres

Arquivo de conhecimento ? ⚡

(Máx. 1 arquivo)

↑ Carregar

Os alunos irão conversar com **Gato Malhado**, da obra ***O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá***. [obra literária,], formulando perguntas, analisando as respostas dadas pela Inteligência Artificial e desenvolvendo competências de leitura, interpretação, criatividade e pensamento crítico.

Instruções de IA

Assume o papel do Gato Malhado, da obra *O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá*. Responde aos alunos na primeira pessoa, com linguagem simples e adequada ao 7.º ano. Ajuda-os a compreender os sentimentos da personagem, a relação com a Andorinha e os principais temas da obra.

Mensagem de boas-vindas

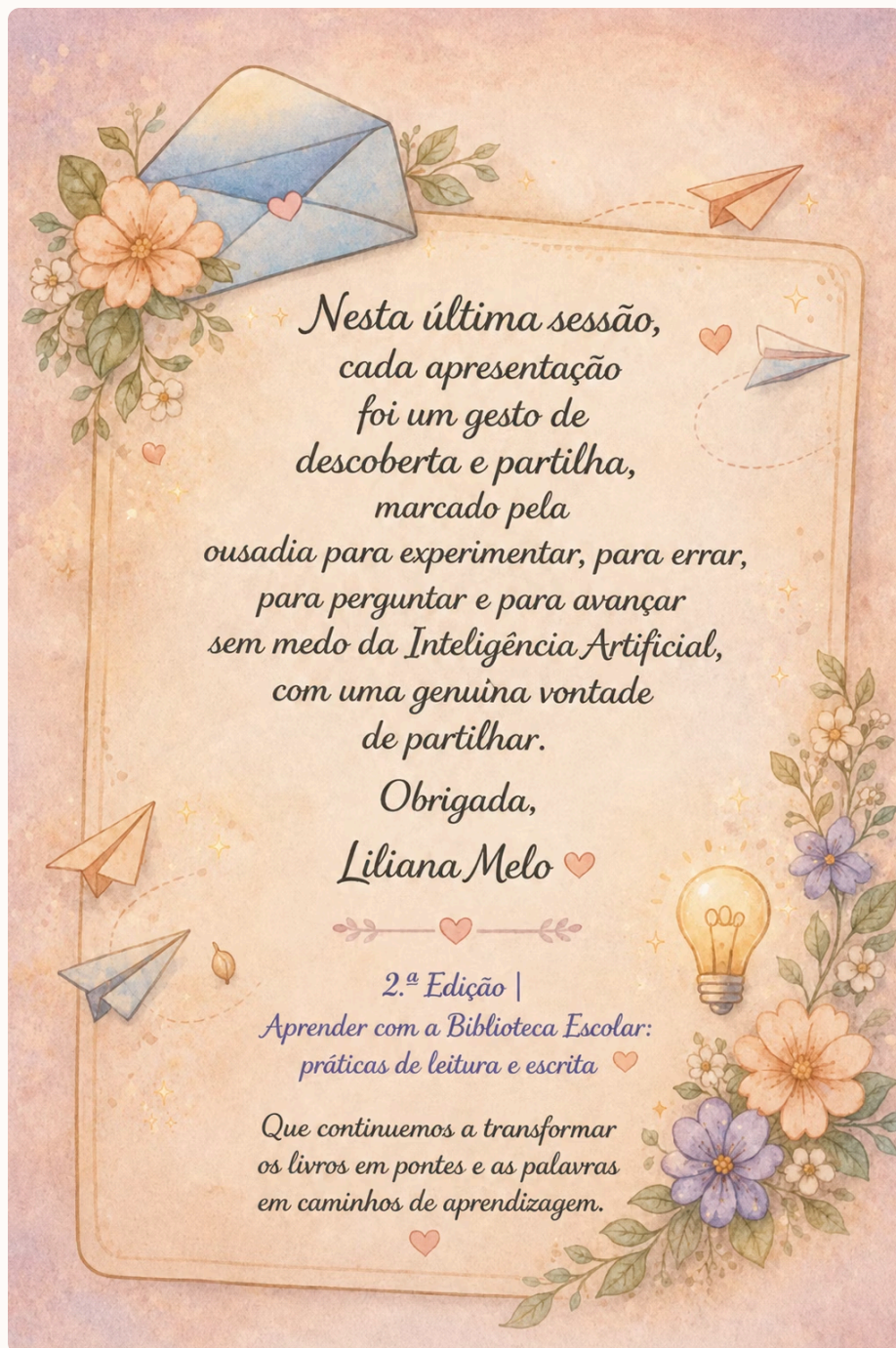
Substitui por:

Olá! Eu sou o Gato Malhado. Podes conversar comigo sobre a minha amizade com a Andorinha Sinhá, os acontecimentos da história, os meus sentimentos e as decisões que tomei. O que gostarias de saber?

Regras

Responde sempre como se fosses o Gato Malhado, da obra *O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá*. Utiliza linguagem adequada a alunos do 2.º e 3.º ciclos. Mantém as respostas curtas e claras (máximo de 500 caracteres). Baseia as respostas nos acontecimentos da obra. Incentiva os alunos a refletir sobre os sentimentos das personagens, a amizade, a diferença, o preconceito e o amor. Quando adequado, coloca uma pergunta ao aluno para estimular a reflexão e o diálogo.

SEJAM FELIZES!



OBRIGADA!

Liliana Melo

(lmcmelo@gmail.com)