

Criar com a IA: ***Padlet, Gamma e Curipod***

Apresentação sobre a formação em ferramentas de inteligência artificial para o ensino.

 **por formação APEFP**



Design de prompts

O **design de prompts** – a arte de criar comandos claros e específicos.

Esta competência não é apenas uma técnica, mas sim a chave para obter respostas personalizadas e relevantes das aplicações de IA. Aprender a formular instruções precisas permite aos educadores e estudantes extrair o máximo potencial destas ferramentas, adaptando-as às necessidades específicas do contexto educativo.

Aprender a criar comandos claros e específicos não é apenas uma técnica – é a chave para obter respostas personalizadas das aplicações de IA generativa.

VEJAMOS:

Faz uma ficha sobre a obra "A árvore" - **Prompt fraco**

Faz uma ficha sobre a obra "A árvore" - Continua a ser **Prompt fraco?!!**

"Sou professor(a) de Português do 6.º ano e vou trabalhar a obra "A Árvore Generosa". Cria um plano de aula de 45 minutos que utilize metodologias ativas e promova a participação dos alunos. Inclui objetivos de aprendizagem, uma atividade de leitura colaborativa, sugestões de ferramentas digitais adequadas à idade dos alunos, recursos necessários e estratégias de avaliação formativa. Apresenta o plano em formato de tabela com a distribuição do tempo por etapas da aula. - **Prompt Contextualizado**

📌 Estrutura de um bom prompt

1. **Contexto** → Explicar a situação.
Ex.: "Sou professora bibliotecária e quero criar um recurso educativo..."
2. **Tarefa** → Dizer claramente o que se pretende.
Ex.: "...preciso de uma atividade de leitura criativa para alunos do 6.º ano..."
3. **Detalhes** → Acrescentar elementos que tornam o resultado mais específico.
Ex.: "...a atividade deve durar 45 minutos, usar metodologias ativas objetivos de aprendizagem, uma atividade de leitura colaborativa, sugestões de ferramentas digitais adequadas à idade dos alunos, recursos necessários e estratégias de avaliação formativa..."
4. **Formato de resposta** → Explicar como queremos receber a resposta.
Ex.: "...apresenta em tópicos com exemplos práticos e sugestões de ferramentas digitais..."

Se fizerem isto... já estão à frente de 90% das pessoas.

Exemplo prático (para imagens)

"Uma ilustração 3D hiper-realista no estilo de brinquedo colecionável em embalagem de plástico transparente e cartão azul. No centro, o avatar da imagem em anexo. À esquerda da embalagem, três acessórios visíveis em compartimentos circulares: um avião, Livros e Na parte superior da embalagem, em letras grandes e modernas, está escrito 'Nome'. Na parte inferior, numa faixa roxa, a frase '!'....." -O design deve transmitir modernidade e ter o símbolo da RBE

Relembrar...



MURAL



GRADE



LISTA



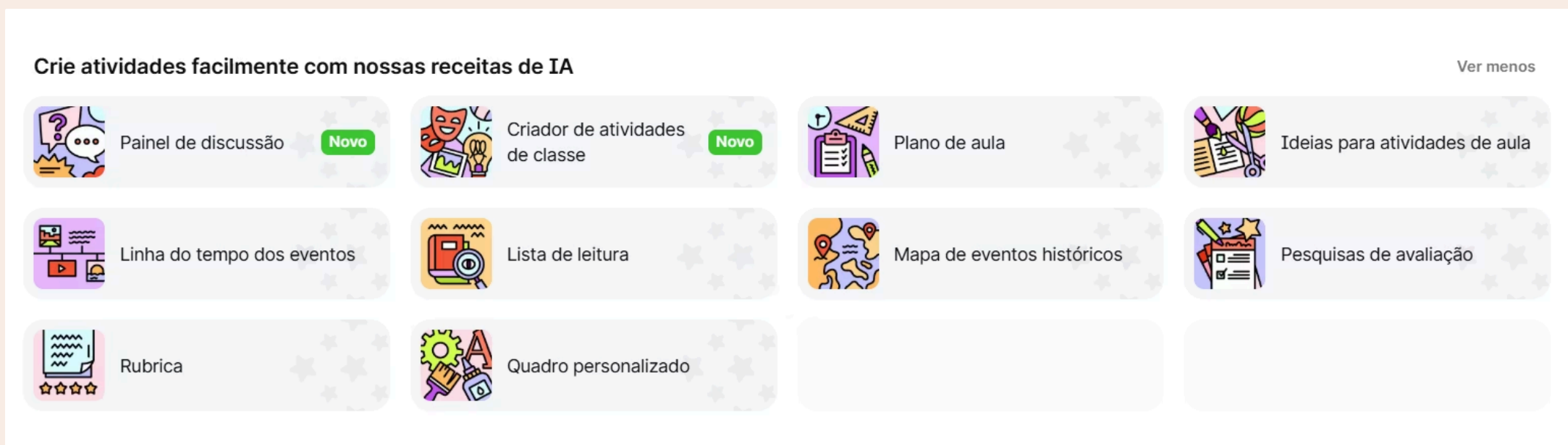
COLUNA



LINHA DO TEMPO



TELA



1. Painel de discussão

Objetivo: promover pensamento crítico + participação

Painel de Argumentos

Cada estudante escreve um argumento a favor ou contra de um tema, adicionando uma imagem ou vídeo que o justifique. Os companheiros devem comentar

POTENCIALIDADES DO PADLET: COMO O PADLET PODE TRANSFORMAR A DINÂMICA DAS SUAS AULAS OU DAS ATIVIDADES DA SUA ORGANIZAÇÃO?

2. Criador de atividades de classe

Ideias para atividades de aula

Matemática - 3º Ano:

Tópico: **Dados e probabilidades** – Diagrama de caule-e-folha e acontecimentos possíveis, impossíveis e certos; estimativas; cálculo mental; tabuada dos **7 e dos 9**.

Materiais: Lápis, papel, canetas, livros, quadros, **1 tablet por aluno** e **acesso à internet**.

Este **Padlet** deve conter **atividades para toda a turma**, além de atividades para **pequenos grupos de 2 alunos** e **individuais**.

3. Plano de aula

PLANO DE AULA

1. Ciências Naturais:

Objetivo: Compreensão das relações bióticas

8.º ano

A aula tem a duração de 60 minutos. Deve conter explicação de cada uma das relações bióticas e se possível com vídeos explicativos. Também deve incluir atividades de quiz para os alunos realizarem como avaliação e um trabalho de pesquisa para ser feito em casa.

PLANO DE AULA

Português

Objetivo: Compreender a importância do escritor Fernando Pessoa e os seus heterónimos

Esta atividade tem a duração de três aulas de 50 minutos cada e será realizada em grupos de dois alunos. Deve-se explorar o escritor de forma individual e, posteriormente, os seus heterónimos, recorrendo, se possível, a pequenos vídeos. A atividade também deve incluir pesquisas.

Modelo Plano de Aula - O Gigante Adamastor

Objetivo: Compreender o episódio do Gigante Adamastor, de *Os Lusíadas*, analisando o seu significado simbólico e a sua função na narrativa, desenvolvendo competências de interpretação, pensamento crítico e expressão oral e escrita.

Cria um plano de aula detalhado para ensinar o episódio *O Gigante Adamastor*, de *Os Lusíadas*, a alunos do 9.º ano, distribuído em duas aulas de 50 minutos cada. O plano deve incluir:

APRENDIZAGENS ESSENCIAIS, recursos necessários, atividades interativas e estratégias para a compreensão do texto.

Inclui sugestões de avaliação formativa e recursos digitais ou audiovisuais para tornar a aula dinâmica e envolvente.

4. Ideias para atividades de aula

👉 **Objetivo:** inspiração rápida

Prompt:

Dá-me 10 ideias de atividades criativas para desenvolver a escrita em alunos do ensino básico. As atividades devem:

- Ser motivadoras e interativas
- Poder ser usadas no Padlet
- Incluir diferentes géneros (narrativo, descritivo, argumentativo)

Apresenta as ideias de forma clara e prática.

5. Linha do tempo dos eventos

Objetivo: organizar conteúdos históricos/literários

Prompt:

LINHA DE TEMPO DE EVENTOS

Prompt para o Padlet IA (Modelo Timeline - Luís de Camões)

"Cria uma linha do tempo interativa sobre a vida e obra de Luís Vaz de Camões. A timeline deve incluir os principais momentos da sua biografia, como o seu nascimento, educação, viagens, exílio, publicação de Os Lusíadas e outros acontecimentos relevantes. Adiciona informações sobre o contexto histórico da época e a influência da sua obra na literatura portuguesa. A linha do tempo deve ser clara, cronológica e adequada ao ensino de alunos do nível indicado (básico/secundário)."

6. Lista de leitura

👉 **Objetivo:** curadoria pedagógica

Prompt:

Cria uma lista de 10 livros recomendados para alunos do 3.º ciclo sobre o tema cidadania e valores. Inclui:

- Título e autor
- Breve sinopse
- Justificação pedagógica

Sempre com linguagem acessível aos alunos.

7. Mapa de eventos históricos

👉 **Objetivo:** aprendizagem visual + contextual

Prompt:

Cria um conjunto de eventos históricos importantes em Portugal que possam ser organizados num mapa interativo. Inclui:

- Nome do evento
- Localização
- Breve descrição
- Sugestão de imagem

Adequa a alunos do 2.º ou 3.º ciclo.

8. Pesquisas de avaliação

Pesquisas de avaliação

Prompt para o Padlet IA (Modelo Pesquisas de Avaliação - 25 de Abril)

"Cria uma pesquisa de avaliação para recolher percepções e conhecimentos dos alunos sobre o 25 de Abril de 1974. A pesquisa deve incluir questões abertas e subjetivas sobre o contexto histórico da Revolução dos Cravos, as suas causas e consequências, e o impacto na democracia portuguesa. Inclui também perguntas sobre a importância da liberdade e dos direitos conquistados. A pesquisa deve ser acessível ao nível etário indicado e pode incluir questões que incitem a reflexão crítica sobre os valores democráticos."

9. Rubrica

👉 **Objetivo:** avaliação clara

Prompt:

Cria uma rubrica de avaliação para um trabalho de escrita criativa realizado no Padlet. Inclui:

- 4 critérios (ex: criatividade, estrutura, linguagem, participação)
- 4 níveis de desempenho
- Descritores claros para cada nível

Adequa a alunos do 2.º ciclo.

Quadro personalizado

👉 **Objetivo:** organização visual / colaboração

Prompt:

Cria um modelo de quadro colaborativo para alunos organizarem ideias antes de escrever um texto narrativo. Inclui:

- Categorias (personagens, espaço, tempo, problema, solução)
- Perguntas orientadoras
- Sugestão de cores ou organização visual

Adequa a alunos do ensino básico.

PADLET ARCADE

Padlet Arcade é uma forma interativa e gamificada de apresentar conteúdos, perguntas e atividades num ambiente visualmente simples e apelativo. Permite transformar informação em experiências de aprendizagem mais dinâmicas, colaborativas e envolventes.



O que é

Uma ferramenta para organizar conteúdos e atividades em formato de jogo ou desafio visual.



Funcionalidades

Interatividade, personalização, navegação intuitiva e apresentação apelativa de conteúdos.



Uso educativo

Ideal para revisão de matéria, quizzes, exploração de temas e aprendizagem colaborativa em sala de aula.



Benefícios

Aumenta o envolvimento dos alunos, promove participação ativa e torna a aprendizagem mais memorável.

Introdução à plataforma *Gamma*

A *Gamma* é uma plataforma inovadora de criação de conteúdo potenciada por inteligência artificial. Oferece ferramentas poderosas que transformam a forma como educadores criam e partilham materiais didáticos.

Os professores podem beneficiar de recursos intuitivos que simplificam tarefas complexas.



Gamma A



Gamma

Algumas características



A interface intuitiva.



Edição Colaborativa



Integre vídeos, imagens e elementos interativos.

Utilização da IA na Criação de Conteúdo

Geração de Texto

Produz conteúdo educativo. A IA sugere formulações claras e envolventes.

Design Inteligente

A plataforma adapta o design ao seu conteúdo.

Pesquisa Integrada

Informações relevantes que enriquecem as aulas com dados atualizados.





Gamma A

Começar com o Gamma

1

Criar Conta

Registrar-se gratuitamente em gamma.app. Começar com um e-mail para acesso a recursos.

2

Explorar Tutoriais

Aceder aos guias interativos disponíveis.

3

Implementar na Sala

Começar com projetos simples.

Vamos experimentar

CIDADANIA DIGITAL NA ESCOLA!

Cria uma apresentação sobre a importância da literacia digital nas escolas do século XXI, com foco em estratégias para professores."

- IA irá gerar:
- Estrutura da apresentação
- Títulos dos slides
- Conteúdo base para cada slide
- Design visual (com opções para personalizar cores e imagens)
- Podes editar, adicionar ou remover conteúdos conforme necessário.

Outros exemplos

escolhe um dos temas:

- Boas práticas no uso de tecnologia na sala de aula
- Projeto da biblioteca escolar
- Estratégias de motivação para a leitura
- Como integrar IA na aprendizagem ativa

Recurso 2— Opção “GERAR” (criar a partir de um prompt)

Objetivo: mostrar como um **bom prompt** gera automaticamente uma apresentação estruturada.

2.1. Tema: Alimentação Saudável

Cria uma apresentação visual e simples para alunos do **1.º e 2.º anos** sobre o tema “**Alimentação Saudável**”.

Organiza a apresentação em **6 diapositivos**:

1. O que é comer bem?
2. Alimentos que fazem bem ao corpo
3. Alimentos que devemos comer só às vezes
4. A importância da água
5. Hábitos saudáveis à hora das refeições
6. Mensagem final: cuidar do nosso corpo

Usa **frases curtas**, linguagem clara, vocabulário acessível e sugestões de imagens coloridas e apelativas (fruta, legumes, água, refeições em família). Evita textos longos e conceitos abstratos.

Prompt

Cria uma apresentação clara e visual para professores do 1.º Ciclo sobre o tema “**Uso ético da Inteligência Artificial na escola**”.

Estrutura a apresentação em 6 diapositivos:

1. O que é a Inteligência Artificial? (linguagem simples)
2. Onde já encontramos IA no dia a dia dos alunos
3. O que significa usar a IA de forma ética
4. Exemplos de uso responsável em sala de aula
5. Riscos de um uso sem regras
6. Mensagem final: a IA como apoio à aprendizagem

Usa frases curtas, vocabulário acessível, títulos claros e sugestões visuais adequadas a um público educativo.

Vamos experimentar

Recurso — COLAR TEXTO

O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá, de Jorge Amado)

O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá é uma narrativa que aborda, de forma poética e simbólica, temas como o amor, a diferença, o preconceito e a passagem do tempo. A história apresenta a relação improvável entre um gato solitário, visto com desconfiança pelos outros animais, e uma andorinha jovem e delicada, cuja presença altera profundamente a sua forma de ver o mundo.

Ao longo da obra, Jorge Amado constrói personagens que representam atitudes humanas: o medo do que é diferente, o julgamento baseado em aparências e a dificuldade em aceitar relações que fogem às normas estabelecidas pela sociedade. O Gato Malhado é constantemente rotulado e excluído, enquanto a Andorinha Sinhá simboliza a liberdade, a esperança e a possibilidade de mudança.

A linguagem da obra é marcada por um tom lírico e metafórico, que convida o leitor a uma leitura sensível e reflexiva. O narrador dirige-se frequentemente ao leitor, criando proximidade e reforçando a dimensão emocional da história.

Para além da dimensão literária, a obra permite múltiplas ligações curriculares, nomeadamente com a Educação para a Cidadania, ao promover a reflexão sobre o respeito pela diferença, a empatia e a liberdade de escolha. Em contexto educativo, pode ser explorada através de atividades de leitura orientada, escrita criativa, debate de ideias e produção de textos multimodais, com ou sem recurso a ferramentas digitais.

**Próxima sessão:
27 de junho '26**