

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

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



**por formação APEFP**



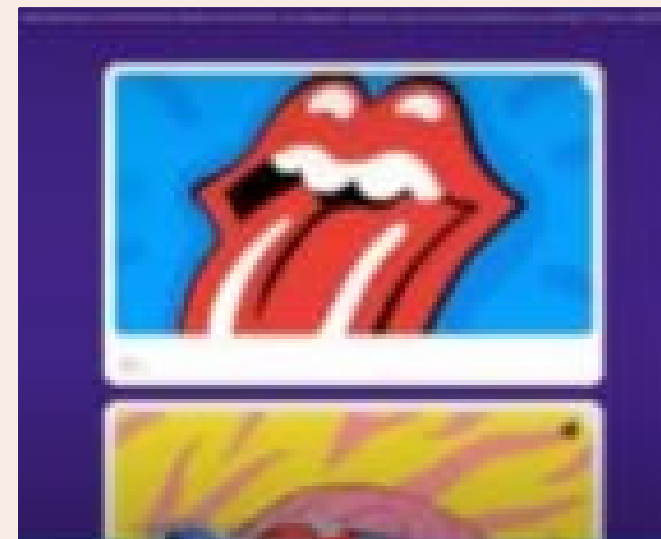
# Relembrar...



MURAL



GRADE



LISTA



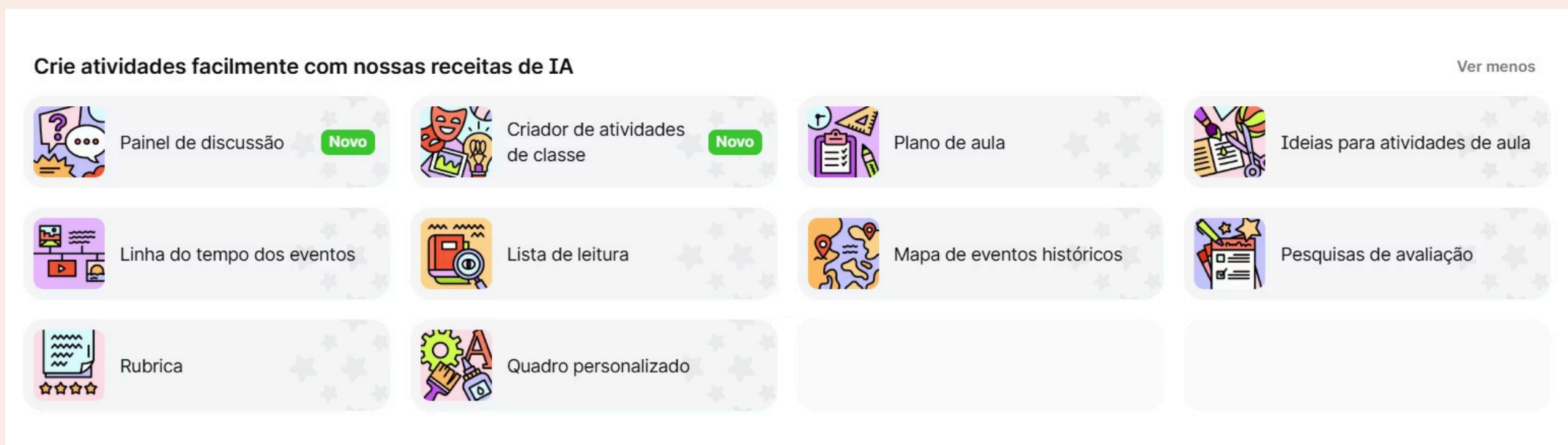
COLUNA



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.



## O que é o Padlet Arcade?

### O QUE É

O **Padlet Arcade** é uma ferramenta recente do **Padlet** que permite criar **jogos educativos interativos com recurso à Inteligência Artificial**.

Em termos simples: Transforma **qualquer conteúdo (texto, link, tema ou documento)** num **jogo de aprendizagem**, em poucos segundos.

Segundo a própria plataforma, o Arcade consegue gerar um jogo “em menos de um minuto”, sem necessidade de programação ou design

### PARA QUE SERVE

O Padlet Arcade foi pensado sobretudo para **professores e alunos**, permitindo:

- Criar **jogos de revisão de conteúdos**
- Trabalhar **aprendizagem ativa**
- Promover **gamificação na sala de aula**
- Adaptar atividades rapidamente (diferenciação pedagógica)
- Criar tarefas para ensino síncrono ou assíncrono

### COMO FUNCIONA

O processo é muito simples:

1. Escreves um tema (ex: “Ciclo da água”)
2. Ou colocas um texto/link/documento
3. A IA gera automaticamente um jogo

Depois podes escolher formatos como:

- Quiz de escolha múltipla
- Preenchimento de lacunas
- Flashcards
- Jogos rápidos interativos

### VANTAGENS PEDAGÓGICAS

- ✓ Muito rápido (ideal para aulas online ou presenciais)
- ✓ Não exige conhecimentos técnicos
- ✓ Estimula a participação dos alunos
- ✓ Pode ser usado como:

- atividade de grupo
- avaliação formativa
- revisão de conteúdos

- ✓ Os alunos podem jogar **sem login** (facilita muito o uso em sala de aula)



# PADLET TA

O Padlet TA é um assistente pedagógico com IA, integrado no Padlet, pensado para apoiar o professor em tarefas como:

- planear aulas
- criar atividades
- gerar perguntas
- apoiar avaliação
- organizar ideias

Frase-chave para dizeres aos colegas:

*O Padlet TA não substitui o professor – ajuda-o a pensar, estruturar e ganhar tempo.*

## Para que serve o Padlet TA?

O Padlet TA ajuda os professores a:

- Gerar **ideias para atividades de aula**
- Estruturar **planos de aula**
- Criar **perguntas, quizzes e pesquisas de avaliação**
- Desenvolver **rúbricas e feedback**
- Organizar conteúdos e tarefas de forma clara

O valor está na **intenção pedagógica do pedido**, não na ferramenta em si.

## Padlet TA e Literacia dos Prompts

**O Padlet TA responde à qualidade do comando que recebe.**

- **Prompts vagos → respostas genéricas**
- Prompts claros e específicos → respostas mais úteis e ajustadas
- A literacia dos prompts é essencial para **tirar verdadeiro partido da IA**.

## Estrutura de um bom pedido ao Padlet TA

Um pedido eficaz deve incluir:

- **Contexto** (Quem sou? Para quem é?)
- **Tarefa** (O que quero criar?)
- **Detalhes** (Ano, duração, objetivos, metodologia)
- **Formato da resposta** (Tópicos, tabela, lista, etc.)

O Padlet TA não faz melhores aulas por si só.  
Ajuda professores conscientes a planear melhor.

Limites e cuidados

- A IA não conhece o contexto real da turma
- As respostas devem ser **lidas criticamente**
- É necessário garantir:
  - Adequação ao nível etário
  - Clareza da linguagem
  - Coerência pedagógica

### Padlet TA – Português | Gramática

**Prompt para o Padlet TA:**

Cria atividades de gramática para alunos do 4.º/5.º ano sobre **pronomes pessoais e verbos no presente do indicativo**.

Inclui:

- um **jogo de correspondência**
- **flashcards** (definição simples exemplo)
- um **texto lacunado** para completar com pronomes ou formas verbais
- um **quiz** com 5 perguntas de escolha múltipla

Usa linguagem clara, adequada à idade, e apresenta cada atividade com um título e instruções simples.

### Padlet TA – História

**Prompt para o Padlet TA:**

Cria atividades educativas para alunos do 6.º ano sobre **A formação de Portugal (do Condado Portucalense à 1.ª Dinastia)**.

Inclui:

- um **jogo de correspondência** (personagens acontecimentos ou datas factos)
- **flashcards** com conceitos históricos essenciais
- um **texto lacunado** sobre os principais momentos históricos
- um **quiz** para avaliação formativa

Organiza as atividades de forma clara e adequada a uma aula de 50 minutos.

### Padlet TA – Ciências Naturais / Estudo do Meio

**Prompt para o Padlet TA:**

Cria atividades para alunos do 3.º/4.º ano sobre **os estados físicos da água e o ciclo da água**.

Inclui:

- um **jogo de correspondência** (estado físico características)
- **flashcards** com conceitos-chave e sugestões de imagens
- um **texto lacunado** para consolidação das aprendizagens
- um **quiz** curto para verificação da compreensão

Usa linguagem simples, visual e adequada ao nível etário.

# JOGO DE CORRESPONDÊNCIA

## Prompt 1 — Correspondência simples

Cria um jogo de correspondência para alunos do [ano] sobre o tema [tema]. Os alunos devem associar conceitos a definições. Usa linguagem clara e adequada ao nível etário. Apresenta os pares de correspondência em lista.

## Prompt 2 — Correspondência com imagens

Cria um jogo de correspondência para alunos do [ano], em que os alunos associam imagens a conceitos relacionados com [tema]. Indica sugestões de imagens e apresenta o conteúdo de forma organizada.

## Prompt 3 — Correspondência para consolidação

Cria um jogo de correspondência para revisão de conteúdos sobre [tema]. O jogo deve permitir aos alunos verificar a sua compreensão de forma autónoma. Apresenta os pares e indica o objetivo pedagógico da atividade.

## FLASHCARDS

### Prompt 1 — Flashcards de conceitos

Cria um conjunto de flashcards para alunos do [ano] sobre [tema]. Cada flashcard deve conter um conceito de um lado e uma explicação simples do outro. Usa linguagem acessível.

### Prompt 2 — Flashcards pergunta-resposta

Cria flashcards educativos para alunos do [ano], em formato pergunta-resposta, sobre [tema]. Os flashcards devem apoiar a memorização e a revisão de conteúdos.

### Prompt 3 — Flashcards com exemplos

Cria flashcards para consolidação de aprendizagens sobre [tema], incluindo definições curtas e exemplos práticos. Apresenta os flashcards em lista numerada.

## TEXTO LACUNADO

### Prompt 1 — Texto lacunado simples

Cria um texto lacunado para alunos do [ano] sobre [tema]. O texto deve conter espaços em branco para completar com palavras-chave. Inclui uma lista de palavras de apoio.

### Prompt 2 — Texto lacunado para compreensão

Cria um texto lacunado com foco na compreensão do conteúdo sobre [tema], adequado a alunos do [ano]. As lacunas devem corresponder a conceitos essenciais.

### Prompt 3 — Texto lacunado com desafio

Cria um texto lacunado sobre [tema] para alunos do [ano], sem lista de palavras, de modo a desafiar a compreensão e a memória dos alunos. Indica os objetivos da atividade.

## QUIZ

### Prompt 1 — Quiz de escolha múltipla

Cria um quiz para alunos do [ano] sobre [tema], com perguntas de escolha múltipla. Inclui entre 5 a 8 perguntas e indica a resposta correta.

### Prompt 2 — Quiz misto

Cria um quiz educativo sobre [tema] para alunos do [ano], combinando perguntas de escolha múltipla e perguntas de resposta curta. Usa linguagem clara.

### Prompt 3 — Quiz para avaliação formativa

Cria um quiz de avaliação formativa sobre [tema], adequado a alunos do [ano]. O quiz deve permitir verificar a compreensão dos conteúdos e apoiar a aprendizagem.

**Próxima sessão: 09 de abril '26**