



10.^a ed. Criar Recursos Educativos e Estratégias Pedagógicas Baseados em IA

26 de junho '26



Criar_Jogos_com_Padlet_Arcade.mp4



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?

DEFINIÇÃO

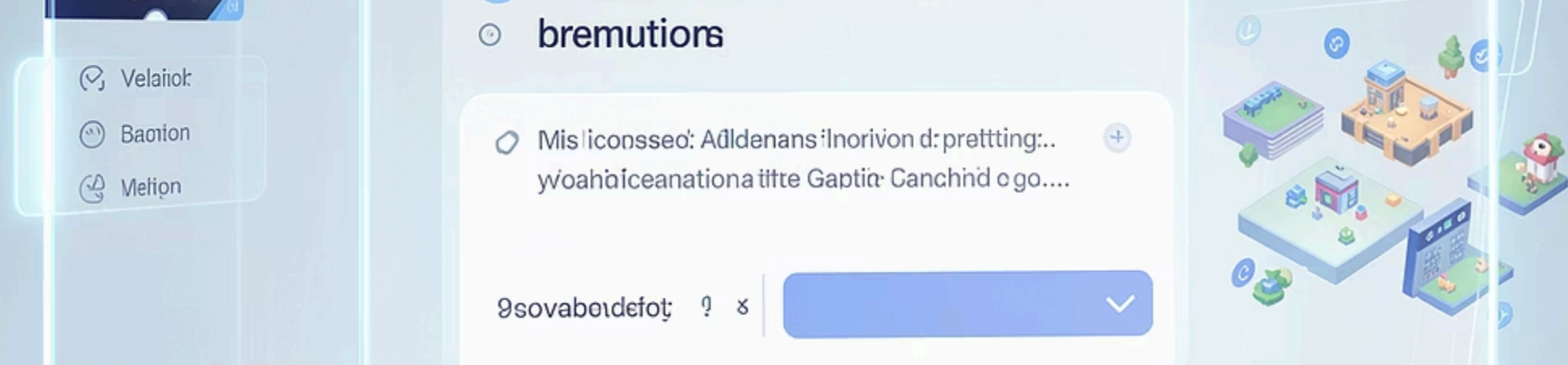
Ferramenta que transforma qualquer conteúdo (texto, link, tema) num jogo educativo em menos de um minuto, sem programação.

PARA QUE SERVE

- Revisão de conteúdos
- Aprendizagem ativa
- Gamificação em sala
- Diferenciação pedagógica
- Ensino síncrono/assíncrono

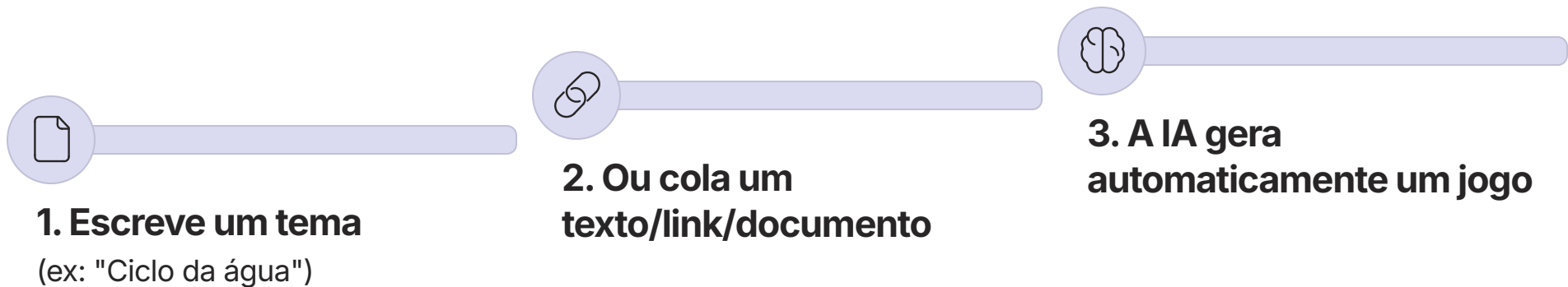
VANTAGENS

- ✓ Muito rápido
- ✓ Sem conhecimentos técnicos
- ✓ Alunos jogam sem login
- ✓ Estimula participação



Como funciona?

O processo é simples e intuitivo:



FORMATOS DISPONÍVEIS:

Quiz de escolha múltipla

Preenchimento de lacunas

Flashcards

Jogos rápidos interativos

Criação de Imagens com IA Generativa

Ferramentas de IA permitem criar ou editar imagens a partir de descrições detalhadas (*prompts*), sem conhecimentos de design. Ideal para criar recursos educativos rapidamente.

Ferramentas principais

- [ChatGPT](#) (com DALL-E integrado)
- [Microsoft Copilot Designer](#)
- [Canva](#)
- [Leonardo.ai](#)
- [Gemini](#)
- [Craiyon](#)
- [Ideogram.ai](#)
- [Bing Image Creator \(DALL-E 3\)](#)

O que é possível fazer?

CRIAR IMAGENS ORIGINAIS

Gerar imagens a partir de descrições detalhadas
(*prompts*)

Exemplo: "Um robô professor a dar aula a crianças numa biblioteca do futuro"

EDITAR IMAGENS EXISTENTES

Modificar imagens já criadas

Exemplos:

- Adiciona um livro ao lado desta criança
- Muda o fundo para uma sala de aula

Usos Pedagógicos

AVATARES E PERSONAGENS

Criar personagens para histórias criativas dos alunos

CAPAS DE LIVROS

Gerar capas de livros feitas pelos alunos

CONCEITOS ABSTRATOS

Ilustrar ideias como liberdade, coragem, futuro

IMAGENS-TEMA

Produzir imagens para debates ou escrita reflexiva

RECURSOS VISUAIS

Criar ilustrações para aulas e materiais didáticos

Como escrever um bom prompt?

DICAS ESSENCIAIS

Seja específico

Cenário, estilo,
personagens, cores

Use estilos

"3D", "digital", "realista",
"anime", "cartoon"

Inclua contexto educativo

Quando relevante

Seja descritivo mas conciso

COMPARAÇÃO - PROMPT FRACO vs FORTE:

FRACO:

"Uma sala de aula"

FORTE:

"Sala de aula criativa com alunos a programar robôs em mesas flutuantes, estilo futurista"

Prompt simples

Cria uma imagem de uma biblioteca escolar moderna.

Prompt melhorado

Cria uma biblioteca escolar moderna, luminosa e acolhedora, com alunos de diferentes idades a ler, estantes coloridas, plantas, pufes e um ambiente inspirador. Estilo ilustração digital.

Prompt muito detalhado

Cria uma ilustração digital de uma biblioteca escolar moderna, com grandes janelas, luz natural, estantes em madeira, áreas de leitura confortáveis, alunos do ensino básico envolvidos na leitura e pesquisa, computadores portáteis, plantas e decoração acolhedora. Utiliza um estilo semi-realista, cores quentes e composição horizontal para apresentação.

Exemplos práticos

Exemplo Biblioteca Escolar

Cria um cartaz para a Semana da Leitura. Uma biblioteca cheia de livros, crianças a ler, um dragão simpático a contar histórias e o slogan "Ler abre portas para o futuro". Estilo ilustração infantil colorida.

Exemplo Matemática

Cria uma sala de aula futurista onde figuras geométricas tridimensionais flutuam no ar e os alunos exploram conceitos matemáticos através de hologramas. Estilo Pixar.

Exemplo Línguas

Cria uma jovem escritora sentada numa biblioteca mágica enquanto as personagens do livro ganham vida e saem das páginas. Estilo fantasia cinematográfica.

Exemplo Educação Pré-escolar

Cria uma sala de jardim de infância alegre, com animais da floresta a ensinar as cores às crianças. Estilo aguarela infantil.

Exemplo Divertido

Cria um boneco Funko inspirado numa professora bibliotecária, dentro de uma caixa Funko, rodeada de livros, computador portátil, chávena de café e um gato leitor. Na caixa escreve "Super Professora Bibliotecária".

Exemplo Pixar

Cria uma ilustração em estilo Pixar de uma professora a receber os alunos à porta da biblioteca escolar num ambiente alegre, colorido e acolhedor.

Exemplo Cartoon

Cria uma versão cartoon de uma biblioteca escolar cheia de robôs bibliotecários que ajudam os alunos a encontrar livros.

Exemplo Realista

Cria uma fotografia hiper-realista de uma biblioteca escolar portuguesa moderna, com alunos a trabalhar colaborativamente, luz natural, mobiliário contemporâneo e ambiente inspirador.

Exemplo Ideogram (texto)

O Ideogram destaca-se quando há texto na imagem.

Cria um cartaz para a Semana da Leitura com uma biblioteca encantada. Inclui corretamente o texto:

SEMANA DA LEITURA

"Ler transforma o mundo."

Um robô professor a ensinar crianças num jardim com tablets e árvores

Biblioteca futurista com livros flutuantes e crianças a ler, estilo 3D

Avatares de alunos e professores em estilo cartoon numa escola do futuro

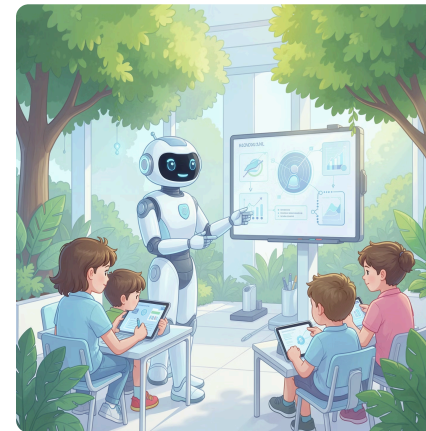
Capa de livro com um dragão e uma torre mágica, estilo fantasia

Exemplo 1: Robô Professor

O PROMPT

Um robô professor a ensinar crianças num jardim com tablets e árvores

A IMAGEM GERADA



Exemplo 2: Biblioteca Futurista

O PROMPT

Biblioteca futurista com livros flutuantes e crianças a ler, estilo 3D

A IMAGEM GERADA



Exemplo 3: Avatares em Cartoon

O PROMPT

Avatares de alunos e professores em estilo cartoon numa escola do futuro

A IMAGEM GERADA



SEJAM FELIZES

