

Aprender com a Biblioteca Escolar

Práticas de leitura e escrita com chatbots

3.^a sessão — Do prompt à conversa sobre a leitura.

«Uma conversa com uma personagem ajuda-nos a ler melhor a obra?»





FEEDBACK

Escrita humana vs. escrita da IA — o que observámos?

Do excerto à recriação



Obra e autor	O que fez a IA	O que a comparação permitiu observar
<i>Auto da Barca do Inferno</i> Gil Vicente	Criou uma cena teatral com um banqueiro atual no lugar do Onzeneiro.	A adaptação da sátira vicentina e a fidelidade às características da obra.
<i>O Rapaz ao Fundo da Sala</i> Onjali Q. Raúf	Reescreveu a situação inicial com linguagem mais simples.	Mudanças no ritmo, na voz narrativa e na curiosidade despertada pelo original.
<i>A Minha Primeira República</i> José Jorge Letria	Criou uma narrativa sobre um rapaz que presencia o início da revolução.	A diferença entre elementos retomados do excerto e pormenores acrescentados que importa confirmar.
<i>Amor de Perdição</i> Camilo Castelo Branco	Recontou o conflito de Simão numa linguagem mais atual.	Maior acessibilidade, mas também emoções e consequências explicitadas pela IA.



Do excerto à recriação

Obra e autor	O que fez a IA	O que a comparação permitiu observar
<i>O Cuquedo e um Amor que Mete Medo</i> Clara Cunha	Criou uma nova história em prosa com o Cuquedo.	A perda da cantilena, das rimas e de parte do humor do excerto.
<i>A Menina do Mar</i> Sophia de Mello Breyner Andresen	Criou uma nova cena de encontro entre o rapaz e a Menina do Mar.	A diferença entre inspiração na obra e preservação da escrita da autora.
<i>O Principezinho</i> Antoine de Saint-Exupéry	Expandiu uma frase breve para um diálogo entre o menino e a raposa.	O contraste entre a concisão do original e uma explicação mais extensa e moralizante.
<i>O Romance das Ilhas Encantadas</i> Jaime Cortesão	Ampliou a descrição da paisagem e da viagem do fidalgo.	Os elementos preservados do excerto e os pormenores sensoriais acrescentados pela IA.



Relembrar

Do pedido vago ao pedido contextualizado

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 professores e alunos **extrair o máximo potencial** destas ferramentas, **adaptando-as às necessidades específicas do contexto educativo**.

Pedido vago

«Cria uma atividade de leitura.»

Pedido contextualizado

«Cria uma atividade de leitura colaborativa, com a duração de 45 minutos, para uma turma do 6.º ano, a partir da obra *A Árvore Generosa*. Inclui objetivos, etapas da atividade e uma forma simples de verificar a compreensão.»



Design de prompts

Estrutura de um bom prompt

1. **Contexto** → Explica a situação.
Ex.: “Sou professora bibliotecária e quero criar um recurso educativo...”
2. **Tarefa** → Diz claramente o que pretendes. O que queremos que a IA faça?
Ex.: “...preciso de uma atividade de leitura criativa para alunos do 6.º ano...”
3. **Detalhes** → Acrescenta elementos que tornam o resultado mais específico: para quem, com que objetivo e condições?
Ex.: “...a atividade deve durar 45 minutos, usar metodologias ativas e incluir um momento digital com o Padlet.”
4. **Formato de resposta** → 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



Técnicas

Há várias técnicas para a estruturação de um prompt

- PCF, como estrutura simples: Pedido, Contexto e Formato;
- POCALA, como possibilidade mais completa para situações pedagógicas complexas.

PCF — Para começar	POCALA — Para orientar a conversa
P edido: o que quero que o chatbot faça?	P apel: quem deve ser o chatbot?
C ontexto: para quem e com que objetivo?	O bjetivo, C ontexto e A lvo: que aprendizagem e que alunos?
F ormato: como quero receber a resposta?	L imitações: o que deve evitar? Não dar a resposta pelo aluno.
	A bordagem: como deve interagir com o aluno? Perguntar, esperar e pedir justificação.

Limitações e Abordagem

A mesma tarefa, duas instruções

Situação: alunos do 7.º ano conversam com um chatbot sobre o Gato Malhado, da obra *O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá*.

Instrução vaga	Instrução orientada
«Fala com os alunos sobre o Gato Malhado.»	«Age como mediador de leitura para alunos do 7.º ano. Conversa sobre o Gato Malhado, fazendo uma pergunta de cada vez . Espera pela resposta antes de continuar e pede ao aluno que indique uma passagem da obra para justificar a sua interpretação. Não reveles de imediato uma análise completa. Não inventes acontecimentos ; se não tiveres informação suficiente, pede ao aluno que consulte o texto.»

- Qual das duas instruções poderá levar o aluno a voltar à obra?
- Que palavras vos fazem pensar isso?

Elemento	Parte do prompt
P — Papel	«Age como mediador de leitura»
O — Objetivo	«Conversa sobre o Gato Malhado» — está pouco explícito ; seria melhor dizer que se pretende apoiar a interpretação da personagem.
C — Contexto	A obra está implícita, mas convém escrever o título: <i>O Gato Malhado e a Andorinha Sinhá</i> .
A — Alvo	«para alunos do 7.º ano»
L — Limitações	« Não reveles de imediato uma análise completa »; « Não inventes acontecimentos »; « se não tiveres informação suficiente, pede ao aluno que consulte o texto ».
A — Abordagem pedagógica	« Fazendo uma pergunta de cada vez »; « Espera pela resposta »; « pede ao aluno que indique uma passagem da obra para justificar a sua interpretação ».

Reparem:

Porque é que o Gato Malhado se aproxima da Andorinha Sinhá?

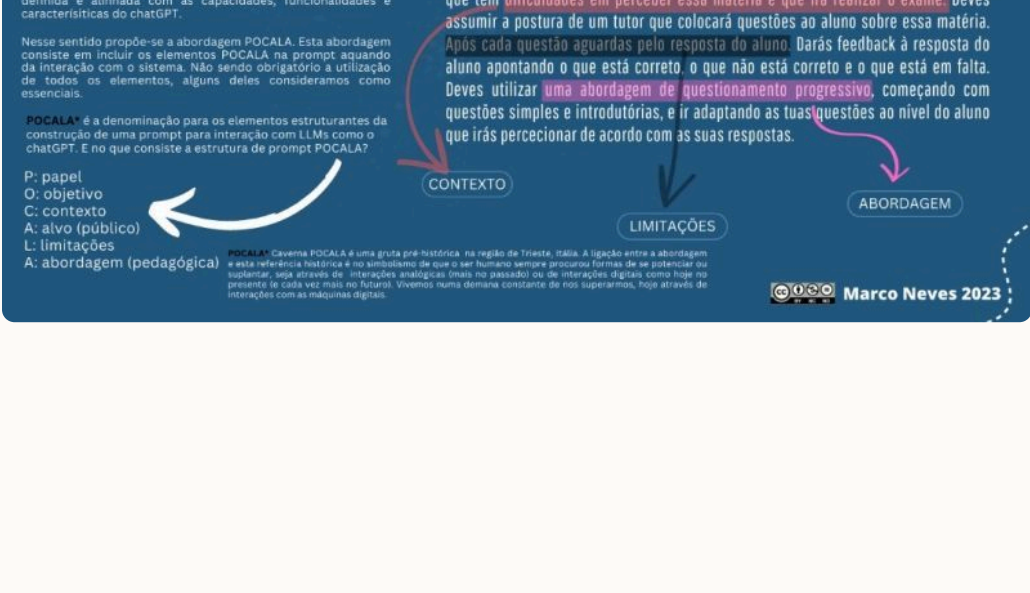
Deu logo uma interpretação? Fez uma pergunta? Esperou pelo aluno? Pediu uma passagem da obra?

POCALA ajuda-nos a definir o comportamento do chatbot.

Mas uma boa instrução não garante que a informação esteja certa. Se o chatbot afirmar algo sobre a história, temos de regressar à obra e confirmar.

Método POCALA - Marco Neves

Há várias técnicas. Marco Neves, por exemplo, sugere a estruturação de um prompt pelo método **POCALA**



POCALA é um acrónimo que representa:

- **P : Papel** – o papel atribuído ao ChatGPT (ex: especialista em Educação).
- **O : Objetivo** – o que se pretende alcançar com a interação (ex: explicar conceitos de eletromagnetismo).
- **C : Contexto** – a situação específica em que o prompt se insere (ex: aluno do 11.º ano com dificuldades).
- **A : Alvo (público)** – quem é o destinatário da resposta (ex: aluno).
- **L : Limitações** – o que o sistema deve ou não deve fazer (ex: esperar pelas respostas antes de corrigir).
- **A : Abordagem (pedagógica)** – como o conteúdo deve ser apresentado (ex: linguagem simples, reforço positivo).

Podem ler mais aqui sobre como fazer.

Aplicação da estrutura POCALA ao ensino de Línguas

POCALA – Ensino de Português Língua Não Materna (PLNM)

P – Papel
És um professor especializado no ensino de Português como língua estrangeira, com experiência em ensinar alunos de nível A2.
O – Objetivo
O teu objetivo é ajudar o aluno a melhorar a compreensão e a produção oral e escrita em português, com foco em vocabulário do dia a dia e estruturas gramaticais básicas.
C – Contexto
O aluno é um jovem estrangeiro recentemente integrado numa escola portuguesa, com nível A2 de proficiência. Tem dificuldades em compreender instruções, participar nas aulas e expressar-se com clareza em português.
A – Alvo (público)
O aluno tem um nível A2 (inicial) e ainda comete muitos erros gramaticais e de pronúncia. Precisa de apoio visual e explicações simples.
L – Limitações
Deves falar apenas em português simples, evitar vocabulário técnico ou avançado, e corrigir o aluno com delicadeza, explicando o erro e propondo formas corretas. Não deves avançar sem que o aluno responda.
A – Abordagem (pedagógica)
Deves utilizar apenas português simples, adequado ao nível A2. Evita construções complexas ou vocabulário muito avançado. Ação comunicativa, baseada em exemplos práticos e perguntas. Inclui diálogo simulado, feedback corretivo e reforço positivo.

PROMPT - Técnica PCF (Pedido, Contexto, Formato)

Um bom prompt faz a diferença: quanto mais claro e específico for o pedido, melhores serão os resultados da IA. Na criação de recursos educativos, a técnica PCF ajuda a estruturar as instruções de forma simples e eficaz.

A Técnica PCF

Pedido
O que queres que a IA faça.
Ex.: “Cria uma ficha de trabalho sobre o sistema digestivo”

Contexto
Para quem é, com que nível e com que objetivos.
Ex.: “para alunos do 8.º ano, com níveis base e avançado”

Formato
Como queres receber a resposta.
Ex.: “com cinco perguntas e uma escrita criativa curta”

A Pergunta Mágica

Quando não tens a certeza de tudo o que a IA precisa de saber, termina o prompt com:

“O que precisas saber para me dares a melhor resposta possível?”

A IA devolve perguntas úteis para afinar o pedido antes de gerar o recurso final.

Erros Comuns a Evitar

- Fazer prompts vagos**
Pedir apenas “*faz uma ficha sobre o sistema digestivo*” sem contexto nem orientações.
- Não adaptar aos alunos**
Ignorar diferenças de turma, dificuldades ou necessidades específicas.
- Falta de rotina**
Usar a IA de forma esporádica limita a personalização e a aprendizagem do sistema.
- Esperar que a IA faça 100% do trabalho**
Aplica a regra 80/20: a IA faz a base e o professor valida, revê e personaliza.

<https://notebooklm.google.com/notebook/176695d0-ee5a-479d-9df0-1c3f33bd2ed8>

O Guia do Professor para a Engenharia de Prompt: Domina a Técnica PCF

Contexto: Estrutura para Resultados de Excelência
Muitos professores desistem da IA por respostas vagas. O segredo para a excelência não é a “vozerna natural”, mas a aplicação de uma estrutura técnica (PCF) e o uso estratégico da “pergunta mágica” para enriquecer o contexto.

A Base: Estrutura o teu Prompt com PCF

Papel (P):
Define a função da IA.
Ex: “Tu és um assistente de ensino.”

Contexto (C):
O “Para Quem?”
Define o nível, o tema, o objetivo e o contexto dos alunos.

Formato (F):
O “Como?”
Define o formato da resposta, como o número de parágrafos ou o tipo de texto.

Tipo de Prompt	Exemplo de Comando	Resultado Esperado
Vago	“Faz uma ficha sobre o sistema digestivo.”	Resumo genérico e pouco útil para a turma.
Técnica PCF	“Cria uma ficha (P) para o 8.º ano (C) com 5 perguntas e uma proposta de escrita (F).”	Material pronto a usar e adaptado ao nível dos alunos.

Comparação: Vago vs. PCF

A Pergunta Mágica
Adiciona no final: “O que precisas saber para me dares a melhor resposta possível?”

Diálogo e Ajuste
Responde às questões da IA sobre objetivos, contexto do texto ou elementos visuais.

A Regra dos 80/20 de Excelência
Com a técnica PCF e a otimização, transforma a potencial da IA em recursos impactantes para os teus alunos.

IA: 80% do trabalho | Professor: 20% de revisão crítica

AS BASES PARA A CRIAÇÃO DE PROMPTS NÍVEL DE INICIAÇÃO

LIVE #174 - Porque é que a IA não...

EBOOK - 20 PROMPTS DE INICIAÇÃO - TÉCNICA PCF...

ck — IA na Educação

prompt Varela.pdf

3.1 MB

Exemplo aplicado à leitura

PCF: «Cria três perguntas sobre este excerto para alunos do 7.º ano. Apresenta-as numa lista.»

POCALA: «Age como mediador de leitura. Faz **uma pergunta de cada vez** e espera pela resposta. Pede ao aluno que **justifique a sua interpretação com o texto**. **Não reveles a resposta nem inventes acontecimentos**.»

- PCF ajuda a formular o pedido.
- POCALA ajuda a definir o comportamento do chatbot ao longo da conversa.



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:

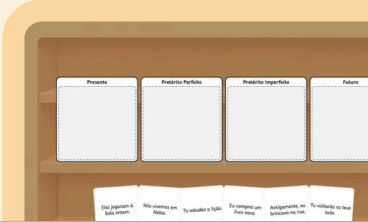
- atividade de grupo
- avaliação formativa
- revisão de conteúdos

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

EXEMPLOS

Padlet Arcade

Tempos Verbais



SORTING

 Padlet Arcade

Tempos Verbais | Arcade

Make learning feel like play. Create interactive learning games in seconds with AI.



Padlet Arcade

O Consílio dos Deuses



SEQUENCING

 Padlet Arcade

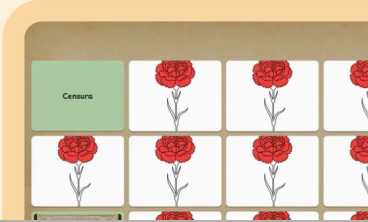
O Consílio dos Deuses | Arcade

Make learning feel like play. Create interactive learning games in seconds with AI.



Padlet Arcade

Pares da Repressão no Estado...



MEMORY TILES

 Padlet Arcade

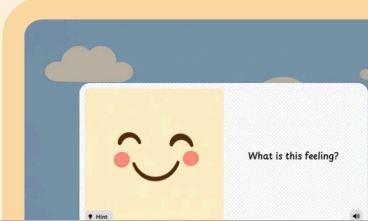
Pares da Repressão no Estado Novo | Arcade

Make learning feel like play. Create interactive learning games in seconds with AI.



Padlet Arcade

Vocabulário de Emoções e...



FLASHCARDS

 Padlet Arcade

Vocabulário de Emoções e Sentimentos | Arcade

Make learning feel like play. Create interactive learning games in seconds with AI.



 Google Docs

Criar_Jogos_com_Padlet_Arcade.mp4



Próxima Sessão: 25 de setembro 26