

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

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

 **por formação APEFP**



Made with **GAMMA**

1

Transformação da educação pela IA

A incorporação da Inteligência Artificial (IA) no domínio educativo tendo vindo a transformar a maneira como aprendemos, como ensinamos fornecendo recursos e serviços que enriquecem a experiência educativa dos alunos.

2

Competências essenciais para o século XXI

As ferramentas como ***Padlet, Gamma e Curipod***, juntamente com as potencialidades da **Inteligência Artificial**, surgem como **recursos inovadores** para transformar a sala de aula num espaço interativo e flexível, onde se fomentam competências essenciais para o século XXI, como a **comunicação, a colaboração e o pensamento crítico**.

3

Reformulação da prática pedagógica

A adoção da *IA* na educação exige uma reformulação das práticas de ensino e aprendizagem, capazes de responder às exigências atuais do ensino e das políticas educativas que visam a transformação digital, promovendo aulas mais dinâmicas e focadas nas competências do “Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória”.





GAMMA



Objetivos da apresentação

- Contribuir para uma mudança na organização e nos métodos pedagógicos na sala de aula.
- Promover a inovação pedagógica nas aprendizagens dos alunos.
- Desenvolver competências para criar atividades pedagógicas inovadoras utilizando as ferramentas [Padlet](#), [Gamma](#) e [Curipod](#).
- Estimular a colaboração e o compartilhamento de experiências entre os participantes.



GAMMA



Cronograma e Datas: 15horas

9horas síncronas

Datas: Dias 7, 8, 9 e 10 de Abril

Sessões online ao vivo, com interação em tempo real.

1

Dia 13 de junho'26

17h:00 – 20h:00 (Síncronas)

2

Dia 20 de junho'26

17h:00 – 20h:00 (Síncronas)

3

Dia 27 de junho'26

17h:00 – 20h:00 (Síncronas)

6horas assíncronas

Gestão autónoma

PADLET & IA

GAMMA & IA

CURIPOD & IA

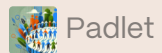
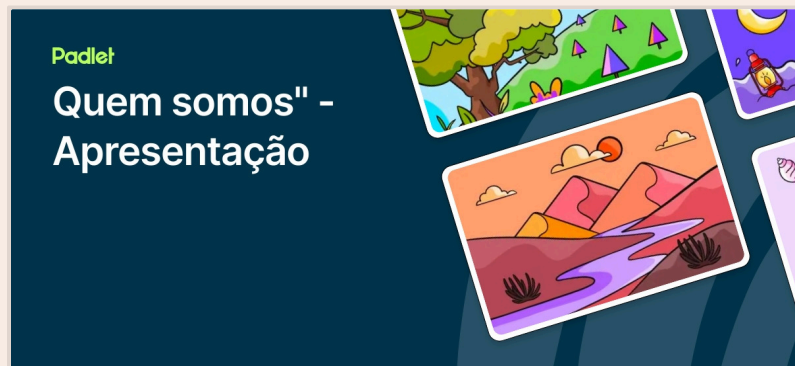
Avaliação

A avaliação expressa-se de acordo com a tabela de 1 a 10 valores, conforme indicado na Carta Circular CCPFC-3/2007, de 26 de setembro, respeitando todos os dispositivos legais da avaliação contínua de professores.

Indicadores :

- Participação (envolvimento, autonomia e iniciativa)
- Realização das tarefas nas sessões síncronas e assíncronas: desafios criados nas plataformas *Padlet, Gamma e Curipod, alojadas na plataforma da turma [PADLET](#)*

Quem somos!



Padlet



Quem somos" - Apresentação

9.^a Edição | Criar com a IA : Padlet, Gamma e Curipod - 15 H

IA vs. IA Generativa: Desvendando Conceitos

Inteligência Artificial (IA)

Um campo amplo da ciência da computação dedicado a criar máquinas capazes de realizar tarefas que normalmente exigiriam inteligência humana. Envolve o desenvolvimento de sistemas que podem aprender, raciocinar, resolver problemas, perceber e entender a linguagem.

- **Abrangente:** Inclui diversas abordagens e algoritmos.
- **Objetivo:** Automação de processos cognitivos.
- **Funcionalidades:** Pode ser preditiva, analítica ou generativa.

IA Generativa e Chatbots (IAG)

Um subcampo da IA focado na criação de novos dados (texto, imagens, áudio) que se assemelham aos dados de treinamento. Chatbots de IAG são sistemas conversacionais que utilizam esses modelos para gerar respostas coerentes e contextualmente relevantes a partir de 'prompts' (comandos).

- **Criação:** Conteúdo original e criativo.
- **Interação:** Baseada em linguagem natural através de 'prompts'.
- **Modelos:** Grandes modelos de linguagem (LLMs) são a base.

ChatBots e Prompts

O que são ChatBots?

ChatBots são programas de computador que simulam conversas com pessoas por meio de texto ou voz. Eles utilizam inteligência artificial para entender perguntas, responder dúvidas e auxiliar em tarefas como atendimento, estudo e busca de informações.

- **Função:** interagir de forma conversacional.
- **Uso comum:** suporte ao cliente, educação e produtividade.
- **Benefício:** respostas rápidas e disponíveis a qualquer momento.

Exemplos de prompts educativos

- “Explique fotossíntese em linguagem simples para alunos do ensino fundamental.”
- “Crie 5 questões de múltipla escolha sobre a Revolução Francesa com gabarito.”
- “Resuma este texto em 3 tópicos principais.”
- “Compare mitose e meiose em uma tabela.”

O que são Prompts?

Prompts são os comandos, perguntas ou instruções que você envia ao ChatBot. Quanto mais claro e específico for o prompt, mais útil tende a ser a resposta.

- **Seja objetivo:** diga exatamente o que precisa.
- **Contextualize:** informe o tema, o público e o objetivo.
- **Especifique o formato:** peça lista, resumo, exemplo ou tabela.

Dicas para melhores respostas

- Faça perguntas específicas e evite comandos muito genéricos.
- Informe o nível de conhecimento desejado: básico, intermediário ou avançado.
- Peça revisão, exemplos ou esclarecimentos quando necessário.
- Refine o prompt se a resposta não vier como esperado.

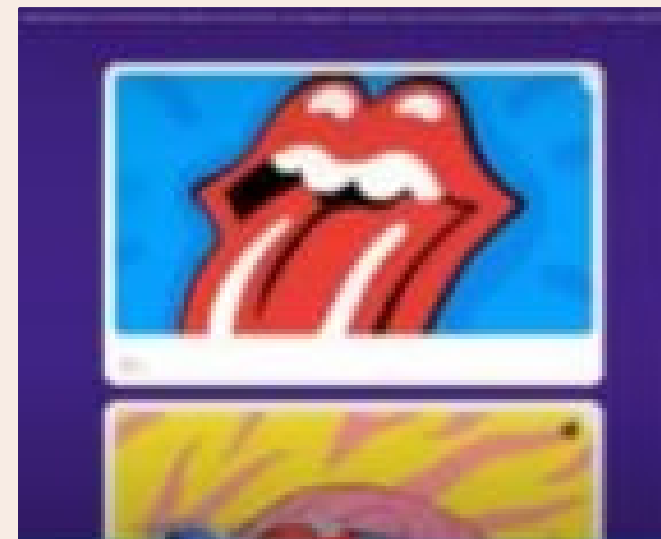
Trabalhar com o Padlet...



MURAL



GRADE



LISTA



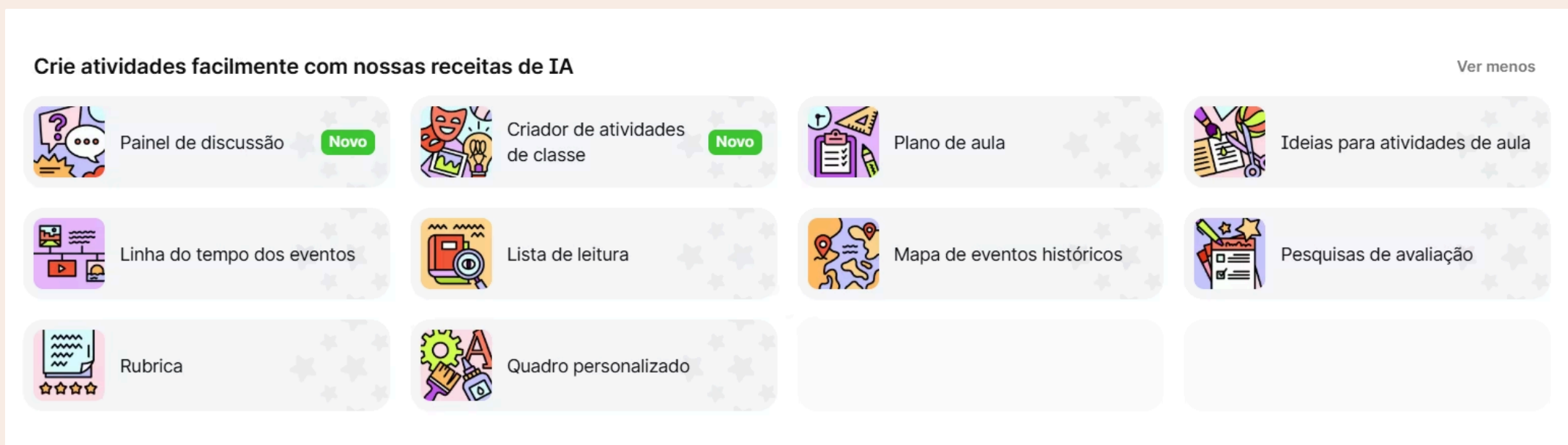
COLUNA



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.

Até dia 20 de junho '26



Próxima sessão: