



Planificação de atividade

1. **Ano de Escolaridade:** 2º ano
2. **Título da atividade:** “O abelhurso”
3. **Componente(s) curricular envolvida(s):** Português/Expressões Artísticas/TIC

4. Descrição geral:

(Tempo previsto: 180 min):

A atividade iniciará com a leitura de um excerto da obra "A arca de não é" "O Abelhurso" de Miguel Neto.

Os alunos realizarão uma ficha de interpretação do texto na plataforma Intuitivo.

À semelhança do Abelhurso, que é uma junção de dois animais, uma abelha com um urso, é pedido ao aluno que invente um animal, recorrendo apenas a uma característica de cada um dos animais escolhidos. Os alunos deverão escrever, a pares, um pequeno texto descritivo sobre esse animal. De seguida numa folha de papel o aluno desenha, segundo as características mencionadas, o seu animal inventado. Posteriormente poderá ser sugerido ao aluno, utilizando a ferramenta de AI, o Copilot, copiar os textos e criar a imagem do seu animal imaginário.

Através das características utilizadas na descrição do animal criado, os alunos acedem ao Chat GPT e pedem que este escreva uma quadra. De seguida, vão copiar essa quadra para a ferramenta AI, Suno, para a criação de uma melodia (esta melodia poderá ser criada em diferentes línguas, dependendo da constituição da turma)

No final, partilham as suas criações com os colegas da turma, expondo os seus trabalhos à comunidade escolar.

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





5. Desenvolvimento da atividade de aprendizagem

5.1 Objetivos da atividade:

Português

- Ouvir ler obras literárias;
- Compreender o sentido dos textos com características narrativas;
- Usar a palavra na sua vez e empregar formas de tratamento adequadas na interação oral, com respeito pelos princípios de cooperação e cortesia;
- Saber ouvir e aceitar a opinião dos outros;
- Escrever um pequeno texto descritivo com correção ortográfica e coerência textual.

TIC

- Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração;
- Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital.

Expressões artísticas (plástica e musical)

- Ilustrar de forma pessoal.
- Explorar as possibilidades técnicas de: dedos, paus, giz, lápis de cor, lápis de grafite, carvão, lápis de cera, feltros, tintas, pincéis... utilizando suportes de: diferentes tamanhos, diferentes espessuras, diferentes texturas, diferentes cores.
- Entoar canções.

5.2 Metodologias ativas propostas

Aprendizagem baseada em trabalho de projeto.

5.3 Avaliação

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo





Participação, empenho e motivação dos alunos.

Correção, adequação e qualidade dos trabalhos desenvolvidos, tendo em conta as atividades propostas.

Rubricas: oralidade, escrita e desenvolvimento do trabalho de projeto.

6. Recursos úteis

[Copilot](#)

[Chat gpt](#)

[Suno](#)

Autoria: Comunidade de Prática de Professores do 1.º Ciclo

