Uma imagem com computador, computador portátil, captura de ecrã, multimédia

Descrição gerada automaticamente

**Guião de planificação de atividade**

1. **Ano de Escolaridade**

1º ano

1. **Título da atividade:**

“A Arca de Não É”

1. **Componente(s) curricular(es) envolvida(s)**

* Português
* Estudo do Meio
* Matemática
* Cidadania e Desenvolvimento
* TIC

1. **Descrição geral**

A partir da leitura de um conto e da exploração das diferentes personagens que o integram, pretende-se que os alunos, inspirados em diferentes animais, criem uma mascote da turma, utilizando uma ferramenta/aplicação de Inteligência Artificial (IA).

De seguida, apresentam-se as diferentes fases que constituem a planificação da atividade proposta.

**1.ª fase –** Apresentação da obra "A Arca de Não É", de Miguel Neto e Julie Staebler. Antecipação do tema com base em elementos do paratexto (título do conto) e nos textos visuais da capa (ilustrações).

**2.ª fase –** Leitura por parte do(a) professor(a) e exploração da obra, através dos elementos do paratexto (nome dos animais) e nos textos visuais (ilustrações).

**3.ª fase –** Identificação dos animais referidos na história. Exemplo: Abelhurso = abelha + urso. Exploração das características dos animais, nomeadamente, alimentação, habitats, formas de locomoção e tipos de revestimento.

**4.ª fase –** Seleção de um dos animais da história e criação coletiva do mesmo com recurso ao Paint Cocreator, Adobe Firefly ou Canva.

**5.ª fase –** Seleção de um dos animais da história, ou outro inventado por cada aluno, e descrição no caderno do prompt que será utilizado na ferramenta de Inteligência Artificial (IA) selecionada.

**6.ª fase –** Criação individual do animal escolhido ou inventado por cada aluno com recurso ao Paint Cocreator, Adobe Firefly ou Canva.

**7.ª fase –** Apresentação dos animais criados por cada aluno à turma, através da projeção das imagens geradas e partilhadas com o(a) professor(a).

**8.ª fase –** Eleição do animal que será a mascote da turma. Cada aluno deve votar em 2 ou 3 animais na aplicação Mentimiter.

**9.ª fase –** Análise e interpretação dos dados obtidos através da eleição.

**10.ª fase –** Autoavaliação.

1. **Desenvolvimento da atividade de aprendizagem**

**5.1 Objetivos da atividade**

**Português**

**Oralidade – Compreensão**

**-** Saber escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades.

- Identificar informação essencial em textos orais sobre temas conhecidos.

**Oralidade – Expressão**

- Utilizar padrões de entoação e ritmo adequados na formulação de perguntas, de afirmações e de pedidos.

**-** Pedir a palavra e falar na sua vez de forma clara e audível, com uma articulação correta e natural das palavras.

**-** Exprimir opinião partilhando ideias e sentimentos.

**Leitura e Escrita - Escrita**

**-** Planificar, redigir e rever textos curtos com a colaboração do professor.

**-** Escrever frases simples e textos curtos em escrita cursiva e através de digitação num dispositivo eletrónico, utilizando adequadamente os seguintes sinais de pontuação: ponto final e vírgula.

**Iniciação à Educação Literária**

**-** Antecipar o(s) tema(s) com base em elementos do paratexto e nos textos visuais (ilustrações).

**-** Manifestar ideias, emoções e apreciações geradas pela escuta ativa de obras literárias.

**-** Antecipar o desenvolvimento da história por meio de inferências reveladoras da compreensão de ideias, de eventos e de personagens.

**Estudo do Meio**

**Natureza**

- Reconhecer a existência de diversidade entre seres vivos de grupos diferentes e distingui-los de formas não vivas.

- Reconhecer que os seres vivos têm necessidades básicas, distintas, em diferentes fases do seu desenvolvimento.

**Matemática**

**Dados - Recolha de Dados**

- Recolher dados através de inquirição.

**Dados - Registo de Dados**

- Usar tabelas de contagem para registar e organizar os dados à medida que são recolhidos, e indicar o respetivo título.

**Cidadania e Desenvolvimento**

**3.º Grupo – Bem-estar animal**

- Compreender e refletir sobre o conceito de Bem-estar dos animais.

(https://cidadania.dge.mec.pt/bem-estar-animal)

**TIC**

**Cidadania Digital**

- Utilizar trabalhos ou materiais produzidos pelos próprios, apresentados em diferentes suportes físicos e digitais, tais como: pinturas digitais e mensagens digitais, para dialogar livremente e registar as considerações próprias e as de colegas, realçando, por exemplo, diferentes pontos de vista.

- Desenvolver projetos que impliquem desenhar e pintar, ler e escrever, falar e ouvir, criar e apresentar ideias, procedimentos e resultados, em pequeno e em grande grupo, para possibilitar a confrontação com opiniões distintas.

**Investigar e Pesquisar**

- Realizar atividades que envolvam aprendizagens de diferentes componentes do currículo.

- Apresentar e partilhar resultados das investigações, recorrendo à utilização do computador e de outros dispositivos eletrónicos.

**5.2 Metodologias ativas propostas**

O professor assume um papel de mediador e facilitador e o aluno surge como protagonista e colaborador no processo de aprendizagem.

**Aprendizagem cooperativa:**

* Elaboração de vários prompts em grande grupo, de modo que os alunos compreendam o objetivo da atividade proposta e identifiquem eventuais dificuldades.
* Elaboração de um prompt individual/pares, com orientação da professora.
* Utilização da Inteligência Artificial (Arte digital) para a criação da imagem da mascote (individual/pares).
* Eleição individual e análise dos resultados do gráfico em grande grupo, a partir de um mentimeter realizado pela professora.

**Utilização da Tecnologia**

Foi utilizado o computador e a conta do professor para a criação da imagem através da Inteligência Artificial.

**5.3 Avaliação**

* Avaliação formativa

Feedback oral frequente e específico, destacando pontos fortes do aluno e oferecendo sugestões para melhorias.

* Autoavaliação (Cf. Anexo I) e heteroavaliação (resultado da eleição).

Orientação dos alunos na reflexão sobre o produto desenvolvido.

* Avaliação dos resultados e também do processo de aprendizagem dos alunos, nomeadamente na escrita do prompt para a Inteligência Artificial.
* Observação da participação, empenho e progresso dos alunos nas diferentes fases da atividade proposta.

1. **Recursos úteis**

**1ª fase a 4.ª fase**

<https://www.obichinhodosaber.com/conto-a-arca-de-nao-e/>

**5.ª fase e 6.ª fase**

<https://support.microsoft.com/en-us/windows/use-image-creator-in-paint-to-generate-ai-art-107a2b3a-62ea-41f5-a638-7bc6e6ea718f>

[Adobe Firefly — IA generativa gratuita para profissionais de criação](https://www.adobe.com/pt/products/firefly.html)

[Canva: um Kit de Criação Visual para todos](https://www.canva.com/pt_pt/)

**8.ª e 9.ª fase**

<https://www.mentimeter.com/>

**10.ª fase**

[Grelha de Autoavaliação](https://ipsetubal-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/joao_gracio_ese_ips_pt/ERT8rDm4WS5CtTTyzkjzvFoBAbYTP-zA35bEWP1fELyRIA?e=0fnzVS)

**Referências Bibliográficas:**

- Aprendizagens Essenciais – Ensino Básico - **https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico**

- Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

**-** [**https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ERTE/perfil\_dos\_alunos.pdf**](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ERTE/perfil_dos_alunos.pdf)

- Orientações Curriculares para as Tecnologias da Informação e Comunicação - **https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ERTE/oc\_1\_tic\_1.pdf**