



## Guião de planificação de atividade

### 1. Ano de Escolaridade

2.º ano do 1.º Ciclo Ensino Básico

### 2. Título da atividade

“Os animais pela inteligência artificial”

### 3. Disciplinas envolvidas

Português

Estudo do Meio

Educação Artística - Música e Artes Visuais

TIC

### 4. Descrição geral

Partindo do tema “Os animais”, exploram-se conhecimentos e ferramentas de Inteligência Artificial, começando pelo Português, com o texto descritivo, passando depois para as Artes Visuais e para a Música.



## 5. Desenvolvimento da atividade de aprendizagem

### 5.1 Objetivos da atividade (de acordo com as Aprendizagens Essenciais)

#### Português

##### Educação Literária

- Ouvir ler obras literárias, mais concretamente “O Lobo Culto” - <https://www.youtube.com/watch?v=NXPaC-NMUQg>;

##### Leitura e Escrita

- Compreender o sentido de textos com características narrativas e descritivas, associados a finalidades diferentes (lúdicas, estéticas, informativas);
- Mobilizar as suas experiências e saberes no processo de construção de sentidos do texto;

#### Estudo Meio

- Categorizar os seres vivos de acordo com semelhanças e diferenças observáveis (animais, tipos de: revestimento, alimentação, locomoção e reprodução).
- Relacionar as características dos seres vivos (animais e plantas), com o seu habitat.

#### Tecnologias da Informação e Comunicação

##### Comunicar e colaborar

- Comunicar (por texto, áudio, vídeo, etc.), utilizando ferramentas digitais, para expressar uma ideia ou opinião, explicar ou argumentar, no contexto das atividades de aprendizagem de diferentes áreas do currículo;
- Colaborar com os colegas, utilizando ferramentas digitais, para criar de forma conjunta um produto digital (um texto, um vídeo, uma apresentação, entre outros).



## Criar e Inovar

- Utilizar as TIC para gerar ideias, planos e processos de modo a criar soluções para problemas do quotidiano;
- Utilizar e transformar informação digital, sendo capaz de criar novos artefactos.

### 5.2 Operacionalização

1. Depois de visualizado o vídeo, os alunos são convidados a escrever um texto descritivo usando um processador de texto no computador, identificando e categorizando as características de um dos animais da história: lobo, vaca, porco e pato (número de patas; como se desloca; que revestimento de corpo tem; como se alimenta; como se reproduz e outras características que permitam perceber de que animal se trata).
2. No site “Copilot”, os alunos inserem o texto referido anteriormente, servindo como “prompt” para serem geradas imagens.
3. A partir das imagens, os alunos são desafiados a escrever uma quadra relacionada com os animais referidos recorrendo a rimas simples, não esquecendo de falar no seu habitat e das plantas que rodeiam o local onde vivem.
4. Posteriormente, vão ao [www.sunno.com](http://www.sunno.com), inserem a quadra e dão indicações sobre o estilo musical pretendido. Ouvem a proposta apresentada pelo site de Inteligência Artificial, optando por uma das versões apresentadas.



### 5.3 Sugestões de exploração futura

A atividade pode ser depois explorada/continuada de formas diferentes, por exemplo:

- Dançar a música produzida no “Suno” de forma pessoal e livre ou realizar sequências de movimentos corporais seguindo o ritmo da música;
- Acompanhar a música com instrumentos simples, ou o próprio corpo de forma individual ou em pequenos grupos;
- Apresentar as coreografias elaboradas aos seus colegas;
- Divulgar através de uma exposição (física ou digital) as imagens produzidas no “Copilot”, estando estas associadas aos textos escritos pelos alunos.

## 6. Anexos

<https://copilot.microsoft.com/> - Gerador de imagens e quadras (pelos alunos)

<https://suno.com/> - Gerador de música (pelos alunos)

<https://openai.com/gpt-4> - Criação de rúbrica de avaliação (pelo professor)



## 7. Exemplos de exploração dos recursos digitais:

Imagens sobre a atividade produzidas no gerador de imagens:



Quadra que deu origem à música:

*“Na fazenda alegre e colorida,  
O lobo uiva, a lua iluminando.  
A vaca mastiga, ruminando a vida,  
O porco na lama, feliz e saltitando.”*

Exemplo de música da atividade:

<https://suno.com/song/2efe3489-8893-45fb-ad1c-ce89da5f1a26>