



Guião de planificação de atividade

1. Ano de Escolaridade

1.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2. Título da atividade

(Co)criar com IA: ilustrações com AutoDraw e música com Suno, a partir da obra “A girafa que queria ter riscas”

3. Disciplina(as) envolvida(s)

Português

Estudo do Meio

TIC

Artes Visuais

Música

4. Descrição geral (Descrever os principais aspetos da atividade, em 2-3 frases)

Após a exploração da obra “A girafa que queria ter riscas”, de Margarida Josué, será solicitado às crianças que, a pares, com recurso ao AutoDraw, ilustrem os animais preferidos da história e que escrevam factos que conhecem sobre os respetivos animais. Numa terceira fase os alunos deverão apresentar os trabalhos aos colegas. No final, deve ser dinamizado um debate sobre as vantagens/desvantagens da ferramenta AutoDraw e sobre como é que a IA poderá ter

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





aprendido a reconhecer os nossos desenhos. Através da inserção de um excerto da obra na aplicação Suno, pode ser criada uma canção que pode ser cantada e coreografada com as crianças. Este plano de aula foi idealizado por um grupo de docentes e foi usado o ChatGPT para elaborar um plano de aula.

5. Desenvolvimento da atividade de aprendizagem

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

Português

Educação Literária

- Manifestar ideias, emoções e apreciações geradas pela escuta ativa de obras literárias e textos da tradição popular.
- Revelar curiosidade e emitir juízos valorativos face aos textos ouvidos.
- Reconhecer rimas e outras repetições de sons em poemas, trava-línguas e em outros textos ouvidos.
- Compreender textos narrativos (sequência de acontecimentos, intenções e emoções de personagens, tema e assunto; mudança de espaço) e poemas.

Escrita

- Escrever frases simples e textos curtos através de digitação num dispositivo eletrónico, utilizando adequadamente os sinais de pontuação.

Oralidade (Compreensão e Expressão)

- Identificar informação essencial em textos orais sobre temas conhecidos.
- Exprimir opinião partilhando ideias e sentimentos.

Estudo do Meio

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

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





Artes Visuais

Interpretação e comunicação

- Perceber as razões e os processos para o desenvolvimento do(s) gosto(s): escolher, sintetizar, tomar decisões, argumentar e formar juízos críticos.

Experimentação e criação

- Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão nas suas experimentações: físicas e/ou digitais.

Música

Interpretação e comunicação

- Interpretar rimas, trava-línguas, lengalengas, etc., usando a voz (cantada ou falada) com diferentes intencionalidades expressivas.
- Apreciar os seus trabalhos e os dos seus colegas, mobilizando diferentes critérios de argumentação.

5.2 Metodologias ativas propostas (papel do professor e dos alunos)

As metodologias ativas propostas para esta atividade envolvem um papel dinâmico tanto por parte do professor quanto dos alunos. O professor atua como um facilitador do processo de aprendizagem, orientando e estimulando os alunos a explorarem ativamente os conteúdos. Ele desafia os estudantes a pensar criticamente, a colaborar com os colegas e a aplicar os conhecimentos adquiridos de forma prática. Além disso, o professor assume o papel de mediador nas discussões e no debate sobre as vantagens e desvantagens da ferramenta AutoDraw e sobre o potencial da inteligência artificial na interpretação de desenhos. Por outro lado, os alunos desempenham um papel ativo e participativo em todo o processo de aprendizagem. Eles são incentivados a trabalhar em pares, colaborando na criação das ilustrações com o AutoDraw e na pesquisa de factos sobre os animais. Ao apresentarem os seus

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





trabalhos aos colegas, os alunos desenvolvem habilidades de comunicação e expressão oral. Além disso, participam ativamente do debate, expressando as suas opiniões e reflexões sobre o uso da tecnologia na educação. Ao criarem uma canção com a aplicação Suno, os alunos exploram a interdisciplinaridade entre as diferentes áreas curriculares, exercitando a criatividade e a expressão musical.

5.3 Avaliação

A avaliação será realizada de forma contínua durante as diversas etapas da aula, através da observação direta da participação ativa dos alunos: nas atividades de desenho e música; no trabalho colaborativo; na adequação dos desenhos ao conteúdo da obra e das instruções dadas; e na participação vocal/coreográfica durante a exploração da canção; na apresentação dos trabalhos aos colegas. Poderá ainda ser avaliada a capacidade de relacionar o trabalho realizado com as mensagens da obra.

6. Recursos úteis

- [Vídeo para exploração da obra "A girafa que queria ter riscas"](#)
- <https://www.autodraw.com/>
- <https://suno.com/>
- <https://chatgpt.com/>

Anexos:

- [Excerto da história para criação da canção no Suno](#)
- [Critérios da avaliação \(tarefa 2\)](#)
- [Planificação da atividade com recurso ao ChatGPT.](#)

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

