



### OBJETIVOS

- Utilizar um modelo de linguagem de IA Generativa como uma ferramenta para realizar atividades criativas para a aprendizagem (composição de uma letra de rap original).
- Aplicar conceitos de versificação, modos literários e recursos expressivos na produção de letras de rap.
- Criar um vídeo para complementar a expressão poética da letra, incorporando imagens que ilustrem a cultura portuguesa.



Imagem de [Ralph M](#) por [Pixabay](#)



### DESENVOLVIMENTO

Desenvolvimento de uma letra de rap original sobre a cultura portuguesa, com apoio de um modelo de linguagem de IA Generativa, e produção de um vídeo.

O docente:

- Introduz o tema da atividade (cultura portuguesa) e contextualiza o rap como forma de expressão artística, abordando marcas formais do texto poético (estrofe, rima, esquema rimático e métrica).
- Orienta os alunos para que solicitem ao modelo de linguagem de IA Generativa, através de instruções claras, a criação de uma letra para uma canção rap, com sugestões para ritmo, batida e métrica.

Em pequeno grupo, os alunos:

- Criam "prompts" para orientar o modelo de linguagem de IA Generativa na construção da primeira versão da letra.
- Avaliam a correção do texto gerado, reescrevendo-o com consultas a dicionários e sites de rimas para aprimorar o texto.
- Produzem um vídeo sobre a cultura portuguesa, escolhendo imagens que complementem a letra, sincronizando-as com a batida da música.

Em grande grupo, os alunos:

- Apresentam os vídeos.
- Refletem sobre o processo de criação da letra e discutem as influências da Inteligência Artificial Generativa na liberdade criativa e as limitações com que se confrontaram.

[Sugestões: Como é que a inteligência artificial influenciou o modo como abordamos e concebemos a criação artística na composição da letra de rap?; Em que medida a incorporação de tecnologia na criação poética teve impacto na liberdade criativa dos alunos?; Quais são as potencialidades criativas apresentadas pelo modelo de linguagem de IA Generativa na expressão poética e como é que essas capacidades se destacam em relação às abordagens convencionais? E, por outro lado, quais são as limitações percebidas na utilização desta tecnologia nesse contexto artístico?]

Publicação do vídeo nos canais de comunicação da biblioteca.



## APRENDIZAGENS ACBE

### Conhecimentos/ Capacidades:

1. Caracteriza diferentes *media*, formatos e tipos de conteúdo, identificando as suas linguagens e características próprias.

5. Usa os *media* e ambientes *online* para criar e comunicar ideias com eficácia e interagir com diferentes audiências.

6. Realiza e justifica a escolha de produtos mediáticos (...).

### Atitudes/ Valores:

2. Demonstra espírito crítico face aos *media*.

3. Revela criatividade no uso dos *media*.

6. Manifesta sentido estético na apreciação de conteúdos mediáticos.

7. Colabora com os outros enquanto consumidor e produtor de *media*.



## RECURSOS

- **Dicionários:**
  - **Infopédia. Rimas**  
<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/rimas>
- **Dicionários e sites de rimas:**
  - <https://bancoderimas.com/>
  - <https://www.rhymit.com/pt>
  - <https://www.dicio.com.br/palavras-que-rimam/>
- **Ferramentas para a criação de vídeos**  
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=V%C3%ADdeos>
- **Modelos de linguagem:**
  - **OpenAI. (2024). Chat GPT.**  
<https://chat.openai.com/>
  - **Google. (2024). Bard.**  
<https://bard.google.com/?hl=pt-PT>



## ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

Português

Música

Educação Visual

<https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>