



OBJETIVOS

- Definir Inteligência Artificial Generativa.
- Debater as vantagens e desvantagens da sua utilização na realização de tarefas escolares.
- Identificar impactos do seu uso no desenvolvimento dos conhecimentos e capacidades dos alunos.

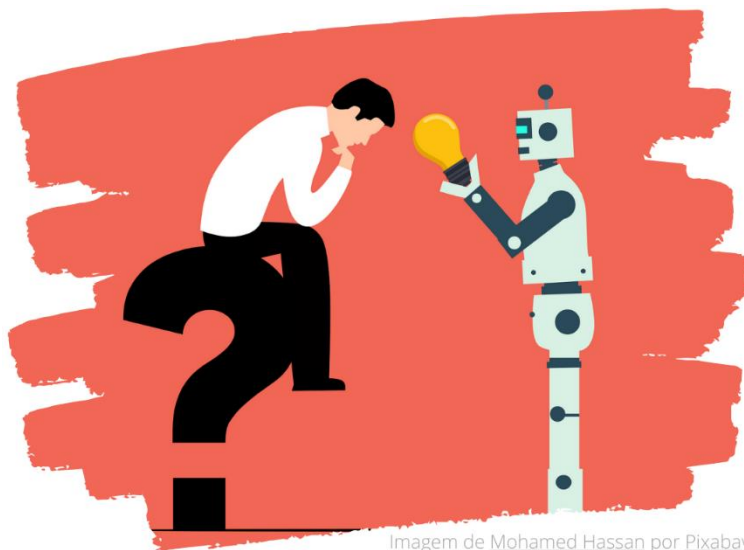


Imagem de [Mohamed Hassan](#) por [Pixabay](#).



DESENVOLVIMENTO

Abordagem do conceito de Inteligência Artificial Generativa (IA Generativa) e reflexão sobre as vantagens e desvantagens da sua utilização.

- Em grande grupo, os alunos:
 - Dialogam sobre que entendem por Inteligência Artificial Generativa;
 - Identificam as ferramentas de IA Generativa que conhecem/ utilizam;
 - Descrevem sumariamente as tarefas escolares que já realizaram com recurso a essas ferramentas.
- Em pequeno grupo, os alunos:
 - Visualizam o vídeo *Generative AI explained in 2 minutes* (ver recursos);
 - Com base nas informações veiculadas pelo vídeo:
 - definem Inteligência Artificial Generativa;
 - debatem as vantagens e desvantagens/ riscos da utilização da IA Generativa na realização de tarefas escolares;
 - listam ferramentas de IA Generativa que consideram úteis para as suas tarefas escolares;
 - identificam estratégias que podem contribuir para a obtenção de melhores resultados na utilização dessas ferramentas;
 - elencam impactos do seu uso no desenvolvimento dos seus conhecimentos e capacidades.
 - registam as suas conclusões (recurso de apoio – Aprender com IA?).

[os alunos podem recorrer a outros recursos para obter mais informações – ver sugestões em recursos].

- Em grande grupo, os alunos apresentam e debatem os resultados do seu trabalho.
- As conclusões do debate são registadas num mapa mental (ou cartaz) que pode ser partilhado nos canais de comunicação da biblioteca (recursos - ferramentas para criação de mapas mentais e cartazes).



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

1. Caracteriza diferentes *media*, formatos e tipos de conteúdo, identificando as suas linguagens e características próprias.
2. Avalia usos e impactos sociais dos *media* (atitudes face aos *media*, acesso, uso e valor da informação, padrões de utilização, públicos-alvo, ...).
4. Escolhe criteriosa e autonomamente uma variedade de *software* educativo/*apps* e videojogos, incorporando-os na sua aprendizagem e formação geral.
5. Apresenta e partilha ideias, de forma consistente e criativa, com recurso a uma variedade de *media* e ambientes *online*, ajustando a comunicação à intenção e audiência.

Atitudes/ Valores:

2. Demonstra espírito crítico face aos *media*.
7. Colabora com os outros enquanto consumidor e produtor de *media*.



RECURSOS

- KI-Campus (2023). *Generative AI explained in 2 minutes*
<https://www.youtube.com/watch?v=rwF-X5STYks>
- Recurso de apoio – [*IA para aprender?!*](#)
- Wikipedia. *Inteligência artificial generativa*
https://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A2ncia_artificial_generativa
- Wikipedia. *ChatGPT*
<https://pt.wikipedia.org/wiki/ChatGPT>
- Wikipedia. *DALL-E*
<https://pt.wikipedia.org/wiki/DALL-E>
- Parlamento Europeu (2023). *O que é a inteligência artificial e como funciona?*
<https://www.europarl.europa.eu/news/pt/headlines/society/20200827STO85804/o-que-e-a-inteligencia-artificial-e-como-funciona>
- Ferramentas para criação de mapas mentais <https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Mapas+mentais>
- Ferramentas para criação de cartazes
<https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Cartazes>

Recurso adicional:

- Estudiar Fora (2021). *Como fazer um mapa mental de forma simples e rápida - Mapa mental em 5 passos*
<https://www.youtube.com/watch?v=rl23Ao4ccIE>



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

Cidadania e Desenvolvimento

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/estrategia_cidadania_original.pdf