



Digital Literate



Financiado pela  
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência Nacional. Nem a União Europeia nem a Agência Nacional podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões. Número do projeto 2023-1-LT01-KA220-SCH-000156644

---

## ACTIVIDADE 2

# Lição Artificial

# Intermédio

---

Escrevendo com chatbots



Digital Literate

---

01

# Instruções

---

Escrevendo com chatbots



Digital Literate



## OBJETIVOS

O objetivo desta atividade é a criação de uma tarefa de nível intermédio, que possa ser cpmpletada com o auxílio de ferramentas de IA.



## TEMPO

A tarefa deverá levar 90 minutos, com a utilização de 60 minutes em trabalho de grupo e 30 minutes apresentação.



## COMO

Grupos constituídos por sorteio



## INSTRUMENTOS

Podem ser utilizadas as seguintes aplicações:

- ChatGPT
- Gemini
- Perplexity
- Bing AI



Digital Literate



## INSTRUÇÕES

- 1) Escolha qual o papel da IA na sua atividade.
- 2) Crie uma prompt utilizando o guia fornecido.
- 3) Desenvolva um conjunto de regras para os seus alunos que demonstrem os riscos associados a esta atividade.

[Este artigo](#) inclui vários exemplos de atividades que podem ser executadas utilizando esta metodologia.



Digital Literate



Financiado pela  
União Europeia

O apoio europeu à produção desta publicação não constitui um endosso do seu conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas. Número do projeto 2023-1-LT01-KA220-SCH-000156644

---

02

# 7 formas de utilizar a IA na sala de aula

---

Escrevendo com chatbots

| UTILIZAÇÃO                  | PAPEL                         | BENEFÍCIO PEDAGOGICO                                                                                                        | RISCO PEDAGOGICO                                                                                                       |
|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MENTOR                      | Fornecer feedback             | Feedback frequente melhora o desenvolvimento das aprendizagens. É benéfico mesmo que não sejam seguidos todos os conselhos. | Evitar avaliar o feedback de forma crítica, ainda que se verifiquem erros.                                             |
| TUTOR                       | Fornecer instruções diretas   | O ensino personalizado e direto é muito eficaz.                                                                             | A base do conhecimento da IA é irregular, o que representa um sério risco de ilusão na aprendizagem.                   |
| TREINADOR                   | Metacognição                  | Oportunidades para refletir e fazer ajustes podem melhorar o desenvolvimento das aprendizagens.                             | O tom e o estilo do treinador pode não ser adequado para todos os estudantes, o que pode levar a conselhos incorretos. |
| MEMBRO DA EQUIPA            | Melhorar o trabalho de equipa | Proporcionar prepestivas diferentes de modo a ajudar a dinâmica de grupo.                                                   | Confusão e enganos. Conflito de personalidade com outros membros da equipa.                                            |
| ESTUDANTE                   | Receber explicações           | Ensinar outros é uma técnica poderosa de aprendizagem.                                                                      | Os benefícios do ensino podem levar a um caminho errado devido a ilusões e discussões.                                 |
| SIMULADOR<br><br>FERRAMENTA | Simular cenários              | Praticar e aplicar o conhecimento estimula a transferência de competências.                                                 | Precisão inadequada.                                                                                                   |
|                             | Completar a tarefa            | Ajudar os estudantes a atingir mais em menos tempo.                                                                         | Delegar as tarefas na AI em vez de executar o trabalho.                                                                |

## AI as Simulator: Prompt

I want to practice my knowledge of [concept]. You'll play [the role(s) in a specific situation]. I'll play [student's role]. The goal is to practice [concept and a given situation]. Create a scenario in which I can practice [applying my skill in a situation]. I should have to [encounter specific problems, and make a consequential decision]. Give me dilemmas or problems [during the specific scenario]. After 4 interactions, set up a consequential choice for me to make. Then wrap up by telling me how [performed in my specific scenario] and what I can do better next time. Do not play my role. Only play the [others' role]. Wait for me to respond.



Role and Goal

Step by Step Instructions

Pedagogy

Constraints

### ROLE AND GOAL

In this prompt, we tell AI who it is, how it should behave, and what it will create for students, setting up the AI to act as a scenario creator.

### STEP BY STEP INSTRUCTIONS

We are orchestrating the interaction with specific guidelines so that the AI produces a scenario and a choice.

### PEDAGOGY

The goal of the exercise is for students to apply what they know to a new scenario. The AI can also give students feedback, but that feedback should be carefully evaluated.

### CONSTRAINTS

This helps prevent the AI from acting in unexpected ways.

Eu quero praticar o meu conhecimento sobre [tópico].

Vais desempenhar o papel de [papel(éis) numa situação específica].

Eu vou desempenhar o papel [papel(éis) do estudante]. O objetivo é praticar [tema e situação específica].

Cria um cenário em que possa praticar [aplicar a competência numa situação].

Preciso de [proporcionar problemas específicos e tomar uma decisão consequente].

Dá-me dilemas ou problemas [durante o cenário específico]. Após quatro diálogos, propõe uma escolha que terei de fazer.

Depois, conclui ao dizer-me como foi [o meu desempenho no cenário específico] e como posso melhorar numa próxima vez.

Não assumas o meu papel. Desempenha apenas [o papel dos outros]. Espera que responda.



Digital Literate



Financiado pela  
União Europeia

O apoio europeu à produção desta publicação não constitui um endosso do seu conteúdo, que reflete apenas as opiniões dos autores, e a comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nela contidas. Número do projeto 2023-1-LT01-KA220-SCH-000156644

---

03

# Agora é a sua vez!

---

Escrevendo com chatbots



Digital Literate

## ATIVIDADE

Especifique a **negrito** que tipo de atividade quer que a IA:

- Mentor
- Tutor
- Treinador
- Líder de grupo
- Estudante
- Simulação

## 2) DESIGN DA PROMPT

Siga as instruções para desenvolver a prompt.

**Papel e objetivo [vermelho]**

**Instruções passo a passo [azul]**

## 2) DESIGN DA PROMPT

Siga as instruções para desenvolver a prompt.

**Benefícios pedagógicos [azul]**

**Limites [roxo]**

**Customização [verde]**

### 3) DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Utilize a prompt que desenvolveu, e copie-a para a ferramenta da sua escolha:

- ChatGPT
- Gemini
- Perplexity
- Bing AI

Converse com a ferramenta até obter o resultado pretendido.

Depois, copie o link para a conversa abaixo.

Ou tire um screenshot e copie a imagem para os slides seguintes.

#### **4) EXPLICAR OS RISCOS**

Quais são os possíveis riscos associados a esta atividade?

**Ilusões**

**Preconceitos**

**Privacidade**

**Educacionais**

## TITULO

Slide vazio, pode utilizá-lo para criar mais.



Digital Literate