

INSPIRADO EM KEN ROBINSON · PARA PROFESSORES DE TODOS OS CICLOS

Criatividade na Escola com IA

Como usar IA para ajudar os alunos
a imaginar, prototipar e criar com mais intenção

-
- 10 atividades criativas com prompts prontos
 - 8 prompts essenciais de criatividade com IA
 - Como avaliar criatividade sem a matar
 - Mini-plano de aula em 50 minutos

APRESENTAÇÃO

A criatividade não é um extra — é uma competência essencial

Este guia nasce de uma ideia simples: **a criatividade não é um extra na educação; é uma competência essencial para viver, aprender e trabalhar num mundo incerto.**

Ken Robinson defendia que a criatividade deveria ter na educação o mesmo estatuto da literacia — e alertava que as crianças têm enormes capacidades de inovação que muitas vezes a escola desperdiça. Criticava também a hierarquia tradicional das disciplinas, onde matemática e línguas surgem no topo e as artes ficam em baixo.

A IA pode entrar aqui não como máquina que faz trabalhos pelos alunos, nem como moda tecnológica — mas como ferramenta para imaginar, prototipar, testar, rever e expandir ideias.

A pergunta central deste guia:

"Como podemos usar IA para ajudar os alunos a pensar melhor, imaginar mais e criar com mais intenção?"

O QUE ENCONTRAS NESTE GUIA

10 Atividades Criativas De 30 minutos a vários dias — com prompt + produto final.

8 Prompts Essenciais Para gerar ideias, criar analogias, expandir e rever.

Avaliar sem matar Rubrica de criatividade + erro como parte do processo.

DIAGNÓSTICO

O Peso Invisível da Padronização

A criatividade na escola não desaparece por falta de talento dos alunos. Muitas vezes desaparece **por excesso de padronização**. Quando tudo tem uma única resposta certa, um único formato e um único caminho, muitos alunos deixam de experimentar — passam a tentar adivinhar o que o professor quer.

4 PROBLEMAS DA ESCOLA DEMASIADO PADRONIZADA

- 01 Medo de errar**
O aluno evita arriscar porque associa erro a falha, vergonha ou penalização.
- 02 Redução da expressão pessoal**
Todos entregam produtos semelhantes: o mesmo texto, o mesmo PowerPoint, o mesmo resumo.
- 03 Desvalorização de talentos diferentes**
Alunos visuais, musicais, corporais, narrativos ou técnicos sentem que o que são fortes «não conta».
- 04 Aprendizagem pouco transferível**
O aluno sabe responder ao exercício, mas tem dificuldade em aplicar o conhecimento a situações novas.

Risk KPI: se todos os alunos entregam praticamente o mesmo produto, a atividade está provavelmente a medir conformidade — não criatividade.

VISÃO

Literacia e Criatividade — o mesmo estatuto

A literacia permite ler, escrever e interpretar o mundo. A criatividade permite imaginar alternativas, resolver problemas novos e expressar ideias com valor. **Uma escola preparada para o futuro precisa das duas.**

LITERACIA SEM CRIATIVIDADE

Forma alunos capazes de repetir informação — mas com dificuldade em criar soluções novas, ligar conhecimentos ou aplicar a contextos reais.

CRIATIVIDADE SEM LITERACIA

Gera ideias interessantes — mas com dificuldade em comunicar, estruturar e fundamentar. As ideias perdem-se sem rigor.

O EQUILÍBRIO NECESSÁRIO

A escola deve ajudar os alunos a:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| ◆ Compreender informação | ◆ Questionar informação |
| ◆ Reorganizar informação | ◆ Criar a partir dela |
| ◆ Expressar ideias com clareza | ◆ Rever e melhorar o que produziram |

A IA pode apoiar este equilíbrio porque ajuda a transformar conteúdos em perguntas, cenários, desafios, projetos, debates, simulações e protótipos.

PRINCÍPIO

Diferentes formas de demonstrar aprendizagem

Uma escola padronizada pergunta apenas: «Qual é a resposta certa?» Uma escola criativa pergunta também: «Que outras respostas são possíveis?»

SINAIS DE EXCESSO DE PADRONIZAÇÃO

X Todos fazem o mesmo produto final	X Só há uma forma aceitável de responder
X O erro é penalizado antes de ser analisado	X A criatividade é vista como «decoreção»
X A avaliação valoriza mais o formato do que o processo	X As artes aparecem apenas como complemento, não como linguagem de pensamento

CONTEÚDO → FORMAS POSSÍVEIS DE EXPRESSÃO

CONTEÚDO	FORMAS POSSÍVEIS DE EXPRESSÃO
Conceito científico	Experiência, infografia, vídeo explicativo, analogia
Tema histórico	Diário fictício, debate, podcast, mapa narrativo
Obra literária	Cena dramatizada, carta, storyboard, crítica
Problema matemático	Modelo visual, explicação oral, caso real
Cidadania	Campanha, manifesto, entrevista, projeto comunitário

MÉTODO

3 usos da IA no processo criativo

A IA pode entrar no processo criativo de três formas distintas — cada uma com finalidade própria. Não é uma máquina de gerar produtos finais. É uma extensão da imaginação, prototipagem e revisão.

Imaginação

1

Gerar possibilidades — não para escolher automaticamente, mas para aumentar o campo de exploração

PROMPT — IMAGINAÇÃO

Dá-me 10 formas diferentes de trabalhar [tema] com alunos do [ano], incluindo atividades visuais, narrativas, práticas e digitais.

Prototipagem

2

Transformar ideias em algo testável: guiões, mapas mentais, slogans, estruturas, personagens, cenários

PROMPT — PROTOTIPAGEM

Tenho esta ideia: [descrever]. Ajuda-me a transformá-la num primeiro protótipo simples. Faz-me perguntas para clarificar.

Revisão

3

Melhorar versões — sem reescrever pelo aluno. A criatividade ganha qualidade quando há revisão consciente

PROMPT — REVISÃO

Analisa este projeto como mentor criativo. Não reescrevas.
Dá feedback em 4 áreas: clareza, originalidade, ligação ao tema, melhoria possível.

O CICLO CRIATIVO COMPLETO



A IA não deve apagar a voz do aluno. Deve ajudar o aluno a melhorar a sua própria ideia. O processo é mais importante do que qualquer versão isolada.

ATIVIDADES PRÁTICAS

10 Atividades Criativas com IA

Cada atividade tem objetivo, tempo, dinâmica, prompt pronto, produto final e cuidado essencial. Adapta ao teu tema, ano e contexto. Começa por uma — e expande quando vires resultados.

1

Muitas respostas possíveis

30–45 MIN

OBJETIVO

Desenvolver pensamento divergente — sair da resposta única.

COMO FUNCIONA

O professor apresenta uma pergunta aberta. Os alunos geram o máximo de respostas possíveis. Depois usam IA para expandir a lista. Cada grupo escolhe uma explicação e apresenta à turma.

PROMPT

Dá-me 20 formas criativas de explicar [conceito] a alunos do [ano], usando analogias, imagens mentais, histórias, objetos do quotidiano e situações reais.

PRODUTO FINAL

Cada grupo escolhe uma explicação e apresenta à turma com argumentação.

▲ CUIDADO

Avalia variedade, clareza, ligação ao conceito e capacidade de melhorar após feedback — não apenas quantidade de ideias.

2

Do erro à descoberta

45 MIN

OBJETIVO

Mostrar que o erro pode ser matéria-prima para aprender — não causa de vergonha.

COMO FUNCIONA

O professor apresenta uma resposta errada ou incompleta. Os alunos descobrem o que está errado, porque parece plausível, como corrigir e o que aprendemos com o erro.

PROMPT

Cria 5 respostas erradas, mas plausíveis, sobre [tema] para alunos do [ano]. Para cada uma, explica o erro e sugere uma pergunta que ajude o aluno a descobrir a correção.

PRODUTO FINAL

Análise dos erros, hipóteses de correção e nova versão correta justificada.

▲ CUIDADO

O erro deve ser usado como ferramenta de pensamento — nunca como exposição pública ou humilhação.

3 Explica de cinco maneiras

45–60 MIN

OBJETIVO

Valorizar diferentes linguagens de aprendizagem e mostrar que compreender é mais do que decorar.

COMO FUNCIONA

Os alunos explicam o mesmo conceito de cinco formas: metáfora, desenho, história, exemplo real e pergunta provocadora.

PROMPT

Ajuda-me a explicar [conceito] de 5 formas diferentes para alunos do [ano]: metáfora, desenho descrito, história curta, exemplo real e pergunta provocadora.

PRODUTO FINAL

Galeria de explicações da turma — cinco entradas por conceito.

▲ CUIDADO

Compreender é representar uma ideia de várias formas — não apenas decorar uma definição correta.

4 Projeto interdisciplinar com IA

VÁRIAS AULAS

OBJETIVO

Ligar disciplinas e aproximar a aprendizagem da vida real.

COMO FUNCIONA

Tema-âncora (ex: «Como será a escola em 2040?»). Cada disciplina contribui com a sua linguagem: Português, História, Matemática, Ciências, Educação Visual, TIC, Cidadania.

PROMPT

Cria um projeto interdisciplinar para alunos do [ano] sobre [tema]. Liga pelo menos 4 disciplinas. Inclui pergunta orientadora, produto final, etapas, recursos, critérios de avaliação e momento de apresentação pública.

PRODUTO FINAL

Vídeo, maquete, podcast, exposição, manifesto, infografia, debate ou protótipo digital — escolha do grupo.

▲ CUIDADO

Garante que cada disciplina tem peso real — não apenas decoração interdisciplinar de fachada.

5 Personagens para pensar

45–60 MIN

OBJETIVO

Usar narrativa para explorar diferentes perspectivas sobre um tema.

COMO FUNCIONA

A IA ajuda a criar personagens com diferentes pontos de vista. Os alunos representam ou analisam essas perspectivas em debate ou simulação.

PROMPT

Cria 5 personagens fictícias com opiniões diferentes sobre [tema]. Para cada uma: idade aproximada, contexto, principal preocupação e argumento central. Adequadas a alunos do [ano].

PRODUTO FINAL

Debate, simulação ou texto argumentativo a partir das personagens.

▲ CUIDADO

Pede sempre: «Revê as personagens para evitar caricaturas, preconceitos ou simplificações injustas.»

6 Laboratório de perguntas

45 MIN

OBJETIVO

Ensinar os alunos a formular melhores perguntas — não apenas a responder.

COMO FUNCIONA

Em vez de começar por respostas, a aula começa por perguntas. Os alunos escrevem perguntas, a IA agrupa-as, a turma escolhe as mais interessantes e os grupos investigam.

PROMPT

Agrupa estas perguntas de alunos sobre [tema] em categorias. Depois sugere 5 perguntas mais profundas que possam orientar uma investigação. Perguntas: [colar perguntas sem dados pessoais].

PRODUTO FINAL

Mapa de categorias de perguntas + 3-5 perguntas-âncora para investigação.

▲ CUIDADO

Uma boa pergunta pode abrir um projeto inteiro. Valoriza a qualidade da pergunta, não apenas a resposta final.

7 Debate com futuros possíveis

60 MIN

OBJETIVO

Trabalhar pensamento crítico, imaginação e argumentação em torno de cenários.

COMO FUNCIONA

A IA gera 4 cenários futuros (otimista, pessimista, realista, inesperado). Cada grupo defende ou critica um cenário com base em consequências e riscos.

PROMPT

Cria 4 cenários futuros possíveis sobre [tema]: otimista, pessimista, realista e inesperado. Para cada cenário: consequências positivas, riscos e perguntas para debate.

PRODUTO FINAL

Debate estruturado com argumentos, evidências e capacidade de rever posição.

▲ CUIDADO

Avalia argumentos, uso de evidências, escuta e capacidade de mudar de ideias — não apenas vencer o debate.

8 Remix pedagógico

60–90 MIN

OBJETIVO

Transformar conteúdo tradicional em formatos novos — mantendo profundidade.

COMO FUNCIONA

Os alunos escolhem um conteúdo e transformam-no noutra formato. Poema vira podcast; conceito científico vira banda desenhada; acontecimento histórico vira entrevista.

PROMPT

Dá-me 10 formas de transformar [conteúdo] num produto criativo para alunos do [ano].
Inclui formatos visuais, sonoros, narrativos, performativos e digitais.

PRODUTO FINAL

Produto remixado + reflexão sobre o que se ganhou e perdeu na transformação.

▲ CUIDADO

O formato criativo deve aprofundar a aprendizagem, não apenas embelezar a entrega.

9 Protótipo de solução

VÁRIAS AULAS

OBJETIVO

Resolver problemas reais da escola ou comunidade com criatividade aplicada.

COMO FUNCIONA

A turma escolhe um problema real (desperdício alimentar, ruído, bullying, desmotivação na leitura...) e segue etapas de design thinking até criar um protótipo testável.

PROMPT

Cria um desafio de design thinking para alunos do [ano] resolverem o problema [problema]. Inclui etapas: compreender, investigar, gerar ideias, escolher solução, prototipar, testar e apresentar.

PRODUTO FINAL

Protótipo, campanha, proposta, cartaz, app desenhada, vídeo ou intervenção real.

▲ CUIDADO

A solução deve ser exequível e ligada ao contexto real — não uma fantasia desligada da escola.

10 Galeria de versões

VÁRIAS AULAS

OBJETIVO

Mostrar que a primeira versão raramente é a melhor — valorizar revisão e processo.

COMO FUNCIONA

Cada grupo cria uma versão 1, recebe feedback (IA + colegas + professor), produz versão 2 e reflete sobre o que melhorou.

PROMPT

Dá feedback a esta primeira versão de projeto. Identifica 3 pontos fortes, 3 aspetos a melhorar e 3 sugestões concretas para versão 2. Não reescrevas o trabalho. Texto: [colar texto sem dados pessoais].

PRODUTO FINAL

Versão 1 + feedback recebido + versão 2 + reflexão sobre melhorias.

▲ CUIDADO

A IA dá feedback — não reescreve. A voz do aluno deve permanecer reconhecível em ambas as versões.

BIBLIOTECA

8 Prompts essenciais para criatividade com IA

Para além das 10 atividades, estes 8 prompts servem para quase qualquer momento criativo da aula. Copia, adapta ao teu tema e usa quando precisares de gerar, expandir, rever ou diversificar.

01 Gerar ideias

PROMPT 01 — GERAR IDEIAS

Dá-me 20 ideias diferentes para trabalhar [tema] com alunos do [ano], evitando atividades demasiado previsíveis.

02 Criar analogias

PROMPT 02 — CRIAR ANALOGIAS

Cria 10 analogias para explicar [conceito] a alunos do [ano], usando objetos do quotidiano.

03 Criar projeto

PROMPT 03 — CRIAR PROJETO

Cria um projeto criativo sobre [tema] com produto final à escolha dos alunos. Inclui etapas, critérios e formas alternativas de apresentação.

04 Expandir uma ideia

PROMPT 04 — EXPANDIR UMA IDEIA

Tenho esta ideia inicial: [ideia]. Ajuda-me a expandi-la para ficar mais original, clara e aplicável numa aula de [duração].

05 Rever projeto

PROMPT 05 — REVER PROJETO

Dá feedback a este projeto sem o reescrever. Avalia clareza, originalidade, ligação ao conteúdo e próximos passos.

06 Criar debate

PROMPT 06 — CRIAR DEBATE

Cria uma atividade de debate sobre [tema] com diferentes perspectivas, papéis e perguntas provocadoras.

07 Criar cenário

PROMPT 07 — CRIAR CENÁRIO

Cria 3 cenários futuros sobre [tema]: provável, desejável e preocupante. Inclui perguntas para discussão.

08 Tornar mais criativo

PROMPT 08 — TORNAR MAIS CRIATIVO

Torna esta atividade mais criativa, colaborativa e aberta, mantendo o mesmo objetivo de aprendizagem: [colar atividade].

AVALIAÇÃO

Como avaliar criatividade sem a matar

Avaliar criatividade não é premiar apenas «ideias bonitas» ou produtos visualmente apelativos. **A criatividade deve ser avaliada como processo** — não apenas como produto final.

CRITÉRIOS ÚTEIS DE AVALIAÇÃO

CRITÉRIO	PERGUNTA DE AVALIAÇÃO
Originalidade	<i>A ideia apresenta uma abordagem própria?</i>
Relevância	<i>Está ligada ao tema e ao objetivo de aprendizagem?</i>
Clareza	<i>Consegue ser compreendida por outros sem explicação adicional?</i>
Processo	<i>Houve exploração, tentativa e revisão visíveis?</i>
Fundamentação	<i>A ideia tem justificação coerente?</i>
Melhoria	<i>O aluno melhorou após receber feedback?</i>
Expressão	<i>O formato escolhido ajuda a comunicar a ideia?</i>

PROMPT — RUBRICA DE CRIATIVIDADE

Cría uma rubrica para avaliar criatividade num projeto sobre [tema], para alunos do [ano]. Inclui critérios de originalidade, relevância, clareza, processo, melhoria após feedback e ligação ao conteúdo. Usa linguagem clara para os alunos.

PROCESSO

O erro como parte do processo criativo

Uma escola criativa não celebra o erro por si só — celebra o erro **quando ele gera aprendizagem**. Distinguir os tipos de erro ajuda o professor a saber como intervir.

3 TIPOS DE ERRO

1 Erro por distração

Surge por falta de atenção. Precisa de revisão e cuidado — não de explicação adicional.

2 Erro por falta de compreensão

Revela lacuna de aprendizagem. Precisa de explicação, exemplo e prática.

3 Erro exploratório

Surge quando o aluno está a tentar algo novo. É essencial para a criatividade — deve ser celebrado, não corrigido como falha.

FRASES ÚTEIS PARA SALA DE AULA

- "O que este erro nos está a mostrar?"
- "Que hipótese testaste?"
- "Que parte funcionou?"
- "O que mudarias na próxima versão?"
- "Que pergunta nasceu deste erro?"

ÉTICA

Cuidados éticos no uso criativo da IA

A IA pode ajudar muito — mas exige regras claras. Esta página define o que **não fazer** e o que **fazer bem** com IA em contextos criativos.

NÃO USAR IA PARA

- ✗ Fazer o trabalho inteiro pelo aluno
- ✗ Substituir pensamento próprio
- ✗ Copiar estilos de artistas vivos sem reflexão
- ✗ Gerar conteúdo com dados pessoais
- ✗ Criar deepfakes
- ✗ Produzir conteúdos ofensivos
- ✗ Manipular pessoas
- ✗ Evitar a aprendizagem real

USAR IA PARA

- ✓ Gerar possibilidades
- ✓ Testar ideias
- ✓ Criar rascunhos iniciais
- ✓ Pedir feedback construtivo
- ✓ Rever clareza
- ✓ Adaptar formatos
- ✓ Explorar perspectivas
- ✓ Melhorar versões progressivamente

REGRA DE TRANSPARÊNCIA

Os alunos devem indicar quando e como usaram IA. Esta declaração é parte da entrega — não opcional.

"Usei IA para gerar ideias iniciais e receber feedback sobre a estrutura. A versão final foi revista e adaptada por mim."

APLICAÇÃO PRÁTICA

Mini-plano de aula — Criatividade com IA em 50 minutos

Plano completo para uma aula de 50 minutos. Tema sugerido: «**Criar várias soluções para um problema real da escola.**» Objetivo: desenvolver pensamento divergente, colaboração e revisão.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- ◆ Quadro
- ◆ Folhas para grupos
- ◆ Acesso controlado a IA
- ◆ Grelha simples de avaliação

SEQUÊNCIA — 50 MINUTOS

- 5 MIN** **Abertura**
Pergunta para a turma: «Que problema da nossa escola merecia uma solução criativa?»
- 5 MIN** **Escolha do problema**
A turma vota e escolhe um problema real para resolver.
- 10 MIN** **Ideias rápidas**
Cada grupo gera 10 soluções sem avaliar — quantidade primeiro, qualidade depois.
- 10 MIN** **Expansão com IA**
Cada grupo usa o prompt: «Dá-nos mais 10 soluções criativas, simples e possíveis para resolver este problema numa escola: [problema].»
- 15 MIN** **Escolha e protótipo**
Cada grupo escolhe uma solução e cria um mini-protótipo (cartaz, esboço, descrição, app desenhada).
- 5 MIN** **Fecho**
Cada grupo responde 3 perguntas: O que criámos? Porque pode funcionar? O que melhorariamos numa segunda versão?

Esta aula é replicável em qualquer disciplina e ano. Mudando o problema, mudas o conteúdo trabalhado — mantendo o mesmo processo criativo.

DECISÕES

7 práticas que devem acabar já

Criatividade como «extra»

DEVE ACABAR

✗ Usada só em dias especiais ou quando sobra tempo

DEVE FICAR

✓ No centro da aprendizagem, em qualquer disciplina

Trabalhos todos iguais

DEVE ACABAR

✗ Mesmo formato para toda a turma — pouca autoria

DEVE FICAR

✓ Diferentes formas de demonstrar aprendizagem

Erro tratado como vergonha

DEVE ACABAR

✗ O erro é penalizado antes de ser analisado

DEVE FICAR

✓ O erro é informação para melhorar — gera reflexão

Artes como disciplinas menores

DEVE ACABAR

✗ Hierarquia rígida: linguagens e ciências no topo

DEVE FICAR

✓ Artes como linguagens de pensamento e expressão

IA só para respostas rápidas

DEVE ACABAR

✗ Copiar e colar a primeira resposta da IA

DEVE FICAR

✓ IA para perguntar melhor, explorar, rever e criar

Projetos sem revisão

DEVE ACABAR

✗ Apenas versão final — sem segunda tentativa

DEVE FICAR

✓ Versão 1 + feedback + versão 2 + reflexão

Avaliar apenas o produto final

DEVE ACABAR

✗ Nota apenas o que está entregue — ignora processo

DEVE FICAR

✓ Avaliar processo, escolhas, melhoria e reflexão

TRANSFORMAÇÃO

O Professor como Designer Criativo

Neste modelo, o professor não é substituído pela IA. **Torna-se ainda mais importante** — como curador de boas perguntas, designer de experiências, mentor de processos e protetor da autoria dos alunos.

8 PAPÉIS DO PROFESSOR NUMA ESCOLA CRIATIVA

01 Curador de boas perguntas**02** Designer de experiências criativas**03** Mentor de processos**04** Mediador ético**05** Avaliador crítico**06** Facilitador de colaboração**07** Protetor da autoria dos alunos**08** Criador de ambientes onde arriscar é seguro

O QUE A IA NÃO PODE FAZER SOZINHA

A IA pode sugerir 20 ideias.

Mas o professor percebe qual delas pode transformar uma turma.

A IA pode gerar uma história.

Mas o professor sabe quando uma história toca os alunos.

A IA pode dar feedback.

Mas o professor conhece o percurso, o esforço e o contexto.

A criatividade precisa de tecnologia, sim — mas precisa ainda mais de presença humana, liberdade responsável e confiança.

IMPLEMENTAÇÃO

Plano em 3 Fases — da atividade isolada à cultura criativa

Diagnóstico e quick wins

Esta semana

1

Objectivo: Introduzir criatividade com IA sem complicar — começar pelo que já se está a fazer.

1. Escolhe uma aula já existente que vais dar esta semana
2. Pede à IA 5 formas mais criativas de trabalhar o mesmo tema
3. Permite 2 formatos diferentes de produto final
4. Inclui uma pequena reflexão do aluno no fim
5. Testa uma das 10 atividades de pensamento divergente deste guia

Projetos e revisão

Próximo período

2

Objectivo: Transformar criatividade em processo, com revisão obrigatória e segunda versão.

1. Cria um projeto interdisciplinar por período letivo
2. Exige sempre versão 1 e versão 2 — com feedback entre ambas
3. Usa IA para feedback — não para produção final
4. Cria rubrica de criatividade adaptada à tua disciplina
5. Inclui autoavaliação do aluno sobre o seu processo criativo

Cultura criativa da escola

Ao longo do ano

3

Objectivo: Passar de atividades isoladas para cultura pedagógica partilhada na escola.

1. Cria uma galeria física ou digital de projetos criativos
2. Partilha prompts entre professores num documento comum
3. Faz mostras de protótipos abertas a famílias e comunidade
4. Valoriza artes, ciência, tecnologia e humanidades em conjunto
5. Cria momentos de apresentação pública dos trabalhos dos alunos

INDICADORES SIMPLES PARA MEDIR PROGRESSO

- Nº de projetos com diferentes formatos de entrega
- Nº de atividades com segunda versão
- Nº de disciplinas envolvidas em projetos interdisciplinares
- Participação ativa dos alunos
- Qualidade da reflexão final dos alunos sobre o processo
- Diversidade de produtos criados na escola

MANIFESTO

Uma escola criativa não é uma escola sem rigor

É uma escola onde o rigor não mata a curiosidade.

Onde o erro	não encerra o processo.
Onde a resposta certa	não é o único destino.
Onde os talentos diferentes	têm espaço para aparecer.
Onde a tecnologia amplia a imaginação,	mas não substitui a humanidade.

A IA pode ajudar-nos a criar mais versões, mais perguntas, mais caminhos e mais possibilidades. Mas continua a ser o professor que cria o ambiente onde um aluno se atreve a tentar.

E TALVEZ SEJA AÍ QUE COMEÇA A VERDADEIRA INOVAÇÃO EDUCATIVA

Quando uma escola deixa de perguntar apenas:

"Qual é a resposta certa?"

E começa também a perguntar:

"Que mais poderíamos imaginar?"

Mais imaginação.

Mais autoria.

Mais alunos a atreverem-se a criar.

iaduca.pt

Descobre mais recursos, guias e formação contínua para professores e equipas pedagógicas.