PLANO DE AULA

Da biblioteca ao videoclipe: poesia, música e criação audiovisual com inteligência artificial

1. Identificação

Área do conhecimento: Linguagens

Componente curricular principal: Língua Portuguesa

Integração curricular: Computação: BNCC Computação e Currículo da Computação de Sergipe

Etapa: Ensino Fundamental - Anos Finais

Ano de referência: 9º ano (adaptável a outros anos do Ensino Fundamental, mediante adequação das habilidades)

Campo de atuação: Artístico-literário

Duração estimada: 12 aulas de 50 minutos

Metodologia: Sequência didática, aprendizagem baseada em projetos e produção colaborativa.

Espaços de aprendizagem: Biblioteca escolar, sala de aula e laboratório de informática.

Produto final: Videoclipe musical ilustrado e legendado, produzido a partir de um poema escolhido pelos estudantes em livros da biblioteca escolar.

2. Tema

Leitura e apreciação de poemas em suportes impressos e sua transformação em produções musicais e audiovisuais, mediante a utilização crítica, criativa e responsável de ferramentas de inteligência artificial generativa e edição digital.

3. Justificativa

A literatura ocupa um papel fundamental na formação de leitores, proporcionando experiências de interpretação, sensibilidade estética, imaginação e compreensão das diferentes formas de expressão humana. No Ensino Fundamental, o contato com textos poéticos permite aos estudantes explorar a musicalidade da língua, seus recursos expressivos e as relações construídas entre palavras, sons, imagens e sentidos.

Essa proposta parte do princípio de que o contato com a obra literária deve anteceder a utilização de recursos tecnológicos. Assim, a sequência didática será iniciada com uma **atividade desplugada na biblioteca escolar**, na qual os estudantes terão a oportunidade de manusear livros, conhecer autores, explorar diferentes poemas, compartilhar leituras e selecionar obras que despertem seu interesse. A escolha do

poema será realizada pelos próprios estudantes, considerando seus interesses literários, a compreensão do texto e as possibilidades de interpretação artística. A leitura e a análise da obra constituirão a base de todas as decisões posteriores.

Após essa experiência, os estudantes participarão de atividades plugadas, nas quais utilizarão ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAGen) para experimentar possibilidades de musicalização dos poemas, criar imagens que representem seus versos e produzir videoclipes com recursos de edição audiovisual. O processo será desenvolvido de modo que a inteligência artificial não substitua a interpretação e a criação dos estudantes. As ferramentas serão utilizadas como recursos de apoio à experimentação artística, enquanto os participantes permanecerão responsáveis pela seleção das obras, definição das propostas estéticas, elaboração das instruções, análise dos resultados e decisões de edição.

A atividade articula habilidades de Língua Portuguesa aos três eixos estruturantes do Currículo da Computação de Sergipe: **Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital**. Também contribui para a reflexão sobre autoria, direitos autorais, acesso às tecnologias, produção de conteúdos e responsabilidade na circulação de materiais digitais.

4. Objetivo geral

Desenvolver práticas de leitura, interpretação, apreciação e transformação artística de poemas encontrados na biblioteca escolar, por meio de uma sequência de atividades desplugadas e plugadas que integre literatura, música, criação visual e produção audiovisual com inteligência artificial generativa.

5. Objetivos específicos

- Incentivar a frequência à biblioteca escolar e a exploração de livros de poesia.
- Ler, apreciar e interpretar poemas de diferentes autores, estilos e temáticas.
- Identificar versos, estrofes, rimas, ritmo, figuras de linguagem e outros recursos expressivos.
- Reconhecer a relação entre linguagem poética e musicalidade.
- Valorizar a diversidade cultural e linguística presente nas manifestações literárias.
- Selecionar e justificar a escolha de um poema para transformação musical e audiovisual.
- Planejar, de maneira desplugada, uma sequência de etapas para a realização de um projeto multimodal.
- Experimentar a criação musical utilizando ferramentas de IA generativa.
- Elaborar e revisar prompts para a geração de músicas e imagens.
- Analisar criticamente os resultados apresentados pelas ferramentas, identificando inadequações e possibilidades de aperfeiçoamento.
- Planejar um roteiro visual que relacione versos, imagens e trilha sonora.
- Utilizar o Canva ou outra ferramenta de edição audiovisual para produzir um videoclipe com imagens, áudio e legendas.
- Compreender aspectos éticos relacionados à autoria, aos direitos autorais e à divulgação de conteúdos digitais.
- Desenvolver práticas colaborativas de criação, avaliação e revisão.

6. Habilidades curriculares — Língua Portuguesa

As habilidades foram selecionadas a partir do Currículo de Sergipe para o Ensino Fundamental, considerando o campo artístico-literário e as práticas de leitura, oralidade, análise linguística/semiótica e produção textual.

EF69LP48 — Compreensão e interpretação de poemas: Compreender e interpretar os efeitos estéticos produzidos pelo uso de recursos expressivos sonoros, semânticos, gráfico-espaciais e visuais.

EF69LP54 — Recursos linguísticos e semióticos: Analisar efeitos de sentido relacionados ao ritmo, às pausas, à entonação, às rimas, às figuras de linguagem e a outros recursos expressivos dos textos literários.

EF69LP46 — Compartilhamento de práticas literárias e artísticas: Participar de práticas de compartilhamento da leitura e da recepção de obras literárias e manifestações artísticas, por meio de rodas de leitura, saraus, apresentações musicais e produções audiovisuais.

EF69LP53 — Oralização de textos literários: Realizar leituras orais expressivas de textos literários, considerando ritmo, pausas, entonação e outros recursos que contribuam para a construção de sentidos.

EF69LP51 — Planejamento, revisão e edição: Envolver-se nos processos de planejamento, textualização, revisão e edição, considerando as características das produções artístico-literárias e suas condições de circulação.

EF89LP36 — Relações entre poemas, canções e produção poética: Parodiar poemas e canções conhecidos e criar textos em versos, explorando recursos sonoros, semânticos e visuais e suas relações na produção de efeitos de sentido.

7. Habilidades curriculares — Computação

As habilidades foram selecionadas do Currículo da Computação de Sergipe (2026), considerando o 9º ano do Ensino Fundamental.

EF09CO09 — Autoria em meio digital: Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.

EF09CO10 — Avaliação crítica da informação: Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, identificando a finalidade de sua disseminação.

EF09CO07 — Tecnologias digitais e sociedade: Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais das tecnologias digitais para propor alternativas aos desafios contemporâneos, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho.

EF09CO08 — Equidade no acesso às tecnologias: Discutir como a distribuição desigual de recursos de computação em uma economia global levanta questões relacionadas à equidade, ao acesso e ao poder.

Articulação com os três eixos da Computação

Pensamento Computacional

Será desenvolvido por meio da decomposição do projeto em etapas, organização sequencial das atividades, representação do fluxo de trabalho, identificação de problemas e revisão das soluções propostas. Na fase desplugada, os estudantes construirão roteiros, sequências de produção e storyboards em papel. Essas atividades favorecerão o planejamento estruturado, sem exigir programação de computadores.

Mundo Digital

Será contemplado pela compreensão de como textos, áudios, imagens e vídeos são criados, armazenados, transformados e organizados em ambientes digitais. Os estudantes trabalharão com formatos de arquivos, ferramentas de edição, exportação de vídeos e circulação de conteúdos.

Cultura Digital

Será mobilizada durante a produção colaborativa dos conteúdos, a discussão sobre direitos autorais, a avaliação crítica das ferramentas de IA e a análise das responsabilidades dos participantes no compartilhamento de suas produções. A atividade buscará fortalecer uma postura de criação digital consciente, na qual as escolhas humanas sejam justificadas e os recursos tecnológicos utilizados de maneira intencional.

8. Objetos de conhecimento

Língua Portuguesa

- Leitura e apreciação de textos literários.
- Gênero textual poema.
- Versos, estrofes, rimas e ritmo.
- Musicalidade da linguagem.
- Figuras de linguagem e imagens poéticas.
- Interpretação e construção de sentidos.
- Oralização e declamação.
- Variação linguística e diversidade cultural.
- Relações entre linguagem verbal, sonora e visual.
- Planejamento, revisão e edição de produções multimodais.

Computação

- Pensamento computacional e organização de processos.
- Produção e autoria em meio digital.
- Criação de conteúdos multimodais.
- Inteligência artificial generativa.
- Formulação, teste e aperfeiçoamento de prompts.
- Avaliação crítica de resultados digitais.
- Organização e transformação de arquivos.

- Direitos autorais e ética digital.
- Edição audiovisual e compartilhamento responsável.
- Inclusão e equidade digital.

9. Desenvolvimento da sequência didática

MOMENTO I — ATIVIDADES DESPLUGADAS

Etapa 1 — Descobrindo poemas na biblioteca escolar

Aulas 1 e 2 — 100 minutos

Local: Biblioteca escolar

O professor iniciará a atividade apresentando aos estudantes a proposta de transformar um poema em uma produção musical e audiovisual. Entretanto, explicará que o projeto começará sem o uso de dispositivos digitais, valorizando o contato com os livros e a experiência de leitura.

Na biblioteca, os estudantes poderão explorar livremente as obras de poesia disponíveis, observando títulos, autores, organização dos livros, diferentes formas de composição e temas abordados. O professor poderá organizar previamente uma seleção diversificada de livros, incluindo autores brasileiros, sergipanos, clássicos e contemporâneos, sempre que houver exemplares disponíveis.

Após a exploração inicial, os estudantes realizarão leituras individuais ou em pequenos grupos, selecionando poemas que tenham despertado seu interesse. Em seguida, participarão de uma roda de leitura, na qual poderão declamar os textos e compartilhar suas interpretações.

A atividade deverá contemplar questões como:

- O que chamou sua atenção no poema?
- Quais sentimentos, imagens ou situações o texto apresenta?
- Como os versos estão organizados?
- O poema possui rimas? Como elas contribuem para sua sonoridade?
- Como você imagina esse poema sendo cantado?
- Qual ritmo musical poderia dialogar com o texto?
- Que imagens poderiam representar seus versos?

Os estudantes deverão registrar, em uma ficha de leitura preenchida manualmente, o título, o autor, a obra consultada, os principais aspectos do poema e os motivos de sua escolha.

Produto parcial: ficha de leitura e seleção inicial de um poema.

Habilidades mobilizadas: EF69LP46, EF69LP48, EF69LP53 e, conforme o texto escolhido, EF69LP55.

Etapa 2 — Interpretando e planejando a criação artística

Aula 3 — 50 minutos

Local: Sala de aula

Ainda sem utilizar ferramentas digitais, os estudantes retomarão os poemas selecionados para realizar uma análise mais detalhada de seus elementos expressivos. Em pequenos grupos, deverão identificar a organização do texto, os principais recursos poéticos e as possibilidades de interpretação musical.

O professor apresentará exemplos de diferentes relações entre poesia e música, destacando que nem todos os poemas exigem o mesmo tipo de adaptação. Alguns poderão ser musicalizados de maneira mais melódica; outros poderão favorecer interpretações declamadas, ritmos tradicionais, música instrumental ou recursos de fala cantada.

Na sequência, cada grupo construirá um **storyboard desplugado**, utilizando folhas de papel. O storyboard deverá apresentar uma sequência de quadros com as cenas imaginadas pelos estudantes para representar o poema visualmente.

Também será elaborada uma representação sequencial do processo de produção:

Escolha e leitura do poema → Análise poética → Planejamento musical → Criação da música → Planejamento e geração de imagens → Edição audiovisual → Revisão → Apresentação.

O professor discutirá como a divisão de uma tarefa complexa em etapas facilita sua execução e permite identificar problemas e propor melhorias. Antes de avançar, o professor verificará quais poemas podem ser utilizados na produção digital, considerando os direitos autorais e as autorizações necessárias. Se a obra escolhida não puder ser inserida nas plataformas, o grupo deverá selecionar outra obra autorizada ou produzir um poema original.

Produto parcial: análise poética, planejamento musical e storyboard em papel.

Habilidades mobilizadas: EF69LP48, EF69LP54, EF69LP51 e EF89LP36, quando houver criação ou adaptação textual.

Articulação com Computação: decomposição de problemas, sequenciamento de tarefas e planejamento de soluções, como práticas de pensamento computacional desplugado.

MOMENTO II — ATIVIDADES PLUGADAS

Etapa 3 — Criando uma versão musical com inteligência artificial

Aulas 4 e 5 — 100 minutos

Local: Laboratório de informática ou sala com dispositivos digitais

O professor apresentará uma ferramenta de geração musical por inteligência artificial, como o Suno, explicando sua finalidade e algumas de suas possibilidades e

limitações. Cada grupo retomará seu planejamento desplugado para definir como deseja que o poema seja interpretado musicalmente.

Os estudantes poderão escolher diferentes gêneros e estilos musicais, considerando os sentidos do texto, sua musicalidade e suas próprias referências culturais. O professor orientará a elaboração de prompts que descrevam as características desejadas para a produção.

Exemplo de prompt musical:

> *Criar uma versão musical para o poema fornecido, mantendo seu sentido e sua organização. Utilizar um ritmo musical compatível com a temática e a sonoridade dos versos. A interpretação deve valorizar a expressividade das palavras, respeitar as pausas e preservar a estrutura do poema. Não acrescentar versos nem modificar a letra. Utilizar instrumentos e andamento adequados à proposta musical definida pelo grupo.*

Os estudantes poderão personalizar os comandos, especificando gêneros como forró, baião, samba, MPB, rock, rap ou outros estilos. Depois da primeira geração, os grupos ouvirão atentamente a música e deverão avaliar:

- A letra foi preservada?
- A ferramenta modificou palavras ou versos?
- A música respeitou a organização do poema?
- O ritmo escolhido combina com os sentidos do texto?
- A interpretação vocal está adequada?
- Há problemas de pronúncia, pausas ou repetições?
- O resultado corresponde à proposta inicial?

Os estudantes deverão registrar as inadequações percebidas e propor alterações no prompt, realizando novas tentativas quando necessário. O professor destacará que o objetivo não é simplesmente aceitar a primeira música gerada, mas exercitar a análise crítica e a revisão do resultado.

Produto parcial: versão musical selecionada e registro das principais decisões tomadas.

Habilidades mobilizadas: EF69LP54, EF69LP51, EF09CO09, EF09CO10 e EF09CO07.

Etapa 4 — Transformando versos em imagens

Aulas 6 e 7 — 100 minutos

Local: Laboratório de informática

Nesta etapa, os estudantes utilizarão o ChatGPT ou outra ferramenta apropriada de geração de imagens para representar visualmente o poema escolhido. Os grupos deverão retomar o storyboard desenvolvido na fase desplugada e utilizá-lo como referência para as solicitações à ferramenta. O professor explicará que a produção de

uma imagem exige a elaboração de instruções capazes de descrever, com clareza, os elementos necessários à representação pretendida.

Essas instruções poderão contemplar:

- O cenário representado.
- Os personagens ou elementos centrais.
- As ações, situações ou emoções.
- O estilo artístico.
- A composição visual.
- As cores e a iluminação.
- O formato da imagem.
- Elementos que não deverão aparecer.

Exemplo de prompt visual:

> *Criar uma ilustração que represente a cena descrita no verso selecionado. Utilizar um estilo artístico colorido, com aparência de desenho feito à mão. A composição deve transmitir os sentimentos presentes no poema e manter coerência com as demais imagens do projeto. Utilizar formato vertical, sem acrescentar palavras à ilustração.*

Cada grupo será responsável pela análise das imagens produzidas, considerando a fidelidade à interpretação do poema, a coerência visual e a presença de possíveis inconsistências. O professor incentivará os estudantes a reconhecer que as imagens geradas podem conter elementos inadequados, erros de representação ou escolhas visuais diferentes das imaginadas.

Os grupos deverão propor modificações e selecionar as imagens que melhor representem suas próprias interpretações. Será discutida a importância de manter uma identidade visual consistente entre as cenas do mesmo videoclipe.

Produto parcial: conjunto organizado de imagens correspondentes aos versos ou às cenas do poema.

Habilidades mobilizadas: EF69LP48, EF89LP36, EF09CO09 e EF09CO10.

Etapa 5 — Produzindo o videoclipe no Canva

Aulas 8, 9 e 10 — 150 minutos

Local: Laboratório de informática

O professor apresentará o Canva como ferramenta de criação e edição audiovisual, explicando seus recursos de organização de imagens, inserção de áudio, edição de cenas e inclusão de legendas.

Os estudantes iniciarão um projeto de vídeo, utilizando a música e as imagens produzidas nas etapas anteriores.

O processo será desenvolvido de acordo com as seguintes operações:

1. Criar um projeto de vídeo e definir suas dimensões.
2. Importar a música selecionada.
3. Adicionar as imagens geradas.
4. Organizar as cenas conforme o roteiro e a sequência do poema.
5. Ajustar a duração das imagens ao tempo da música.
6. Inserir transições quando contribuírem para a compreensão da narrativa.
7. Adicionar legendas correspondentes aos versos.
8. Ajustar a sincronização entre música, imagens e legendas.
9. Revisar o conteúdo audiovisual.
10. Exportar o videoclipe.

O professor orientará a produção das legendas, destacando a importância de preservar a escrita dos versos, manter a legibilidade e verificar a correspondência entre texto e áudio. Sempre que forem utilizados recursos automáticos de legendagem, os estudantes deverão revisar os resultados, corrigindo palavras, pontuação e sincronização.

Os grupos também deverão verificar se a sequência visual produzida corresponde às escolhas realizadas na fase de planejamento desplugado. Ao final, cada equipe deverá dispor de uma primeira versão do videoclipe e de um registro das modificações realizadas durante a edição.

Produto parcial: videoclipe musical ilustrado e legendado.

Habilidades mobilizadas: EF69LP51, EF89LP36, EF09CO09 e EF09CO10.

Etapa 6 — Avaliação coletiva e revisão do videoclipe

Aula 11 — 50 minutos

Local: Sala de aula

Cada grupo apresentará a primeira versão de seu videoclipe aos colegas. Durante a exibição, os demais estudantes deverão observar a relação entre o poema original, a interpretação musical e as escolhas visuais. Após cada apresentação, será realizada uma breve discussão sobre os aspectos positivos e as possibilidades de aperfeiçoamento do material.

Os grupos poderão receber sugestões relacionadas à musicalidade, à organização das cenas, à interpretação dos versos, à qualidade das legendas e à utilização dos recursos tecnológicos. O professor deverá incentivar comentários respeitosos e fundamentados, evitando avaliações limitadas a preferências pessoais. Na sequência, cada grupo deverá selecionar as sugestões consideradas pertinentes e realizar as modificações possíveis.

Produto parcial: versão revisada do videoclipe.

Habilidades mobilizadas: EF69LP46, EF69LP51, EF09CO09 e EF09CO10.

Etapa 7 — Mostra audiovisual e reflexão sobre o processo criativo

Aula 12 — 50 minutos

Local: Sala de aula, biblioteca ou espaço coletivo da escola

A sequência será concluída com uma mostra audiovisual dos videoclipes produzidos.

A atividade poderá ser organizada como um sarau multimodal, reunindo literatura, música e produção visual. Antes da exibição de cada trabalho, os estudantes apresentarão o título do poema, seu autor, a obra consultada e uma breve justificativa da escolha. Também deverão explicar como ocorreu o processo de transformação da obra em música e vídeo, destacando as principais decisões tomadas pelo grupo.

A mostra será seguida de uma roda de conversa orientada pelas seguintes questões:

- Como a leitura do poema contribuiu para a criação do videoclipe?
- Quais diferenças vocês perceberam entre a leitura do texto e sua versão musical?
- A inteligência artificial produziu exatamente aquilo que vocês imaginaram?
- Quais problemas precisaram ser corrigidos?
- Quais decisões dependeram da interpretação e da criatividade dos estudantes?
- O que aprenderam sobre autoria e direitos autorais?
- O uso das tecnologias modificou a maneira como passaram a perceber o poema?
- Quais vantagens e limitações identificaram no uso dessas ferramentas?

A atividade será encerrada com a socialização dos aprendizados desenvolvidos e uma reflexão sobre a importância da participação humana na produção artística mediada por tecnologias.

Produto final: mostra de videoclipes e registro reflexivo do processo criativo.

Habilidades mobilizadas: EF69LP46, EF69LP48, EF09CO07, EF09CO09 e EF09CO10.

10. Instrumentos de acompanhamento

O acompanhamento da aprendizagem será realizado durante todas as etapas, considerando tanto as atividades desplugadas quanto as produções digitais.

Ficha de leitura literária: Preenchida na biblioteca, deverá registrar título do poema, autor, livro consultado, temática, recursos poéticos identificados e justificativa da escolha.

Storyboard desplugado: Deverá apresentar a organização inicial das cenas e suas relações com os versos do poema, demonstrando as decisões planejadas antes do uso das ferramentas digitais.

Registro de utilização das ferramentas de IA: Cada grupo deverá registrar os principais prompts utilizados, os resultados gerados, as inadequações identificadas e as modificações solicitadas.

Ficha de autoavaliação: Ao final do projeto, cada estudante deverá refletir sobre sua participação, as aprendizagens desenvolvidas e os desafios encontrados. Esses registros permitirão ao professor acompanhar o processo criativo e não apenas avaliar o produto audiovisual concluído.

11. Avaliação da aprendizagem

A avaliação terá caráter diagnóstico, formativo e processual, considerando a participação nas práticas de leitura, o desenvolvimento das produções e a capacidade de análise crítica.

Critérios de avaliação	**Peso**
Leitura, interpretação e análise dos recursos poéticos	25%
Planejamento desplugado, organização das etapas e elaboração do storyboard	15%
Adequação da interpretação musical e da representação visual ao poema	20%
Produção e edição audiovisual: coerência, sincronização e legendagem	20%
Uso crítico e ético das tecnologias, registros das revisões e justificativas das escolhas	20%
Total	**100%**

A avaliação deverá priorizar a aprendizagem demonstrada pelos estudantes e a qualidade das decisões tomadas ao longo do processo. Não se deve considerar que o melhor videoclipe será necessariamente aquele com maior sofisticação visual ou musical. A compreensão do poema, a intencionalidade das escolhas, a coerência entre as linguagens e a capacidade de analisar criticamente os resultados deverão constituir aspectos centrais da avaliação.

12. Recursos didáticos

Atividades desplugadas

- Acervo de livros de poesia da biblioteca escolar.
- Fichas impressas de leitura.
- Papel A4, cartolina ou caderno.
- Lápis de escrever, lápis de cor e canetas.
- Modelos impressos de storyboard.
- Quadro branco ou cartazes para organização das etapas.

Atividades plugadas

- Computadores, notebooks ou tablets.
- Internet.
- Projetor multimídia e caixas de som.
- Suno ou ferramenta equivalente de geração musical.

- ChatGPT ou outra ferramenta apropriada de geração de imagens.
- Canva ou outro editor de vídeos.
- Recursos de armazenamento digital.
- Recursos de áudio e apresentação audiovisual.

13. Inclusão e acessibilidade

A atividade deverá considerar as diferentes condições de acesso tecnológico e as necessidades educacionais dos estudantes. A fase desplugada contribuirá para que todos possam participar das primeiras etapas do projeto independentemente da disponibilidade de dispositivos ou conhecimentos prévios sobre inteligência artificial.

Na fase plugada, os grupos poderão compartilhar equipamentos e assumir diferentes responsabilidades, evitando que apenas os estudantes mais familiarizados com as ferramentas digitais conduzam as atividades.

Os professores poderão adotar estratégias complementares, como:

- Leitura compartilhada e oralização dos poemas.
- Ampliação dos textos e utilização de recursos de acessibilidade.
- Produção de storyboards por desenhos, colagens ou descrições escritas.
- Distribuição colaborativa das tarefas.
- Demonstração coletiva das ferramentas em um único equipamento.
- Revisão das legendas para garantir legibilidade.
- Possibilidade de gravação de declamações, canto ou produções musicais feitas pelos próprios estudantes.

A impossibilidade de utilizar determinada plataforma não deverá impedir a participação no projeto. Alternativas não generativas poderão ser utilizadas quando necessário.

14. Orientações éticas e direitos autorais

A seleção de um poema em livro disponível na biblioteca escolar não implica autorização automática para sua reprodução integral, adaptação musical ou inserção em plataformas digitais. Por isso, antes das atividades plugadas, o professor deverá verificar as condições de utilização da obra selecionada.

Para a musicalização digital, deverão ser priorizados poemas em domínio público, obras com licenças que permitam a adaptação pretendida ou textos cujo autor tenha autorizado o uso. Quando não houver autorização adequada, os estudantes poderão continuar a atividade de leitura e interpretação, mas deverão escolher outra obra para a produção digital ou criar um poema próprio.

O professor também deverá observar as condições de uso das ferramentas digitais, especialmente os requisitos de idade, as regras das contas utilizadas e as licenças relacionadas aos conteúdos gerados. Deverá ser evitada a inserção de dados pessoais dos estudantes, fotografias ou gravações identificáveis sem a autorização necessária.

Os grupos serão orientados a reconhecer a autoria dos poemas e a informar, quando pertinente, que as produções musicais e visuais contaram com auxílio de inteligência artificial. A divulgação pública dos videoclipes deverá depender da verificação das autorizações e das condições de utilização dos materiais. A apresentação interna na escola poderá ser priorizada como formato inicial de socialização.

15. Resultados de aprendizagem esperados

Ao final da sequência didática, espera-se que os estudantes sejam capazes de:

- Demonstrar maior familiaridade com os livros de poesia e o espaço da biblioteca escolar.
- Ler e interpretar poemas, reconhecendo suas características e recursos expressivos.
- Relacionar a linguagem poética a diferentes manifestações musicais e visuais.
- Planejar uma produção artística antes de utilizar ferramentas digitais.
- Organizar um projeto multimodal em etapas coerentes.
- Elaborar e aperfeiçoar instruções para ferramentas de inteligência artificial generativa.
- Reconhecer limitações e inadequações em conteúdos produzidos por sistemas de IA.
- Produzir e editar um videoclipe que articule poema, música, imagens e legendas.
- Compreender a importância da autoria e da responsabilidade na utilização e divulgação de conteúdos digitais.
- Justificar suas escolhas durante um processo criativo mediado por tecnologias.

16. Referências

SERGIPE. **Currículo de Sergipe:** *Educação Infantil e Ensino Fundamental*. Aracaju: Secretaria de Estado da Educação, 2018.

SERGIPE. ***Currículo da Computação de Sergipe.*** Aracaju: Secretaria de Estado da Educação, 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.